

# WARRIOR OF THE HOLY LIGHT



DEL

(PALADINO)

Livello  
da Paladino

## INDIVIDUAZIONE DEL MALE

Come azione di movimento, individua il male in una creatura o un oggetto nel raggio di 18 m  
Non individua nessun'altra aura malvagia nelle vicinanze

## GRAZIA DIVINA

Livello  
**2** **CAR** Bonus a tutti i tiri salvezza

## AURA

Livello  
**3** **AURA DI CORAGGIO**  
Immune alla paura, anche magica.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro paura.

Livello  
**8** **Aura di Fermezza**  
Immune allo charme, anche magico.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

Livello  
**11** **AURA DI GIUSTIZIA**  
Consuma due cariche di Punire il Male per concedere agli alleati l'abilità di punire il male. Il bonus dura 1 minuto, ma deve essere utilizzato nel primo round.

Livello  
**17** **AURA DI GIUSTIZIA**  
Guadagna riduzione del danno 5/Male  
Immune ad effetti di compulsione, anche magici.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

## SALUTE DIVINA

Livello  
**3** Immune a tutte le malattie, anche magiche.

## INCANALARE ENERGIA POSITIVA

Livello  
**4** Incanalare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani

**TIRO ENERGIA**  
d6 =  $\left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$  (per eccesso)

**VOLONTÀ CD SALVEZZA**  
=  $10 + \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR}$  (per difetto)

## LEGAME DIVINO

Livello  
**5** ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA  
Nome

Tipo ☐ Evocazioni Oggi

Potenziamenti

## SHINING LIGHT

Livello  
**14** Once per day, unleash a 30ft burst of pure white light, damaging evil creatures while healing good creatures.  
Evil creatures are blinded for one round; evil dragons, outsiders and undead are blinded for 1d4 rounds.  
A reflex save negates the blindness and halves the damage.

**DAMAGE / HEALING**  
d6 =  $\frac{\text{Livello da Paladino}}{2}$  (per difetto)

**REFLEX SAVE DC**  
=  $10 + \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR}$  (per difetto)  
Livello **17** Twice per day Livello **20** Thrice per day

## PUNIRE IL MALE

**NEMICI AL GIORNO**  
Livello da Paladino  
Varie  
Nemici oggi  
□□□□  
□□□□  
□□□□  
=  $\left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{3} \right) + \text{Varie}$  (per eccesso)

**ATTACCO BONUS**  
+ = **CAR** + Varie

Un attacco riuscito con punire il male

**DANNI BONUS**  
+ =  $\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} + \text{Varie}$

**DEVIAZIONE BONUS**  
+ **CA** = **CAR** + Varie

Il danno bonus contro esterni malvagi, draghi malvagi e non morti si applica al primo attacco riuscito

**DANNI MALVAGI BONUS**  
+ =  $\left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) \times 2 + \text{Varie}$

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

**USI QUOTIDIANI**  
Livello da Paladino  
Livello da Paladino  
Varie  
=  $\left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{4} \right) + \text{CAR} + \text{Varie}$  (per difetto)

Livello  
**2** **GUARIRE PUNTI FERITA**  
d6 =  $\left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$  (per difetto)  
Usi oggi  
□□□□ □□□□ □□□□  
□□□□ □□□□ □□□□

## INDULGENZE

Livello

**3**

**6**

**9**

**12**

**15**

**18**

## POWER OF FAITH

Livello	Aura Radius	Bonus morale	Ability Damage Healing	Energy Resistance	Avoid Critical Hits	As a standard action create an aura affecting allies and yourself. This aura lasts for 1 minute
<b>4</b>	<b>9 m</b>	<b>+1</b>				From level 4, gain a morale bonus to AC, attack, damage and saving throws against fear.
<b>8</b>			<b>1d4</b>			From level 8, heal ability damage once per day.
<b>12</b>				<b>10</b>		From level 12, the aura has the effect of Daylight.
<b>16</b>					<b>25%</b>	From level 12, gain resistance to one energy type.
<b>20</b>	<b>60ft</b>	<b>+2</b>	<b>2d4</b>	<b>20</b>	<b>50%</b>	From level 16, gain a change to turn confirmed critical hits into normal hits.

## CAMPIONE DIVINO

Aumenta la riduzione al danno fino a 10/Male  
Livello  
**20** Quando si usa Punire il Male per colpire con successo un Esterno, quell'esterno è Esiliato. L'effetto di Punire il Male termina dopo questo attacco.  
L'uso di Incanalare Energia Positiva o Imposizione delle mani, guarisce l'ammontare massimo possibile.