capacità magiche mezzo-celestiale

Tabella 1-1: Raggio Incantesimi

|  |  |
| --- | --- |
| Raggio | Distanza |
| Vicino | 7,5m+1,5m/2liv |
| Medio | 30m+3m/liv |
| Lungo | 120m+12m/liv |

3

Attacchi speciali

**Luce diurna:** *(1std, V/S, contatto, 10 m/liv, no RI)* Luce 18m + luce fioca 18m, dissolve oscurità. *(a volontà)*

**Punire il male 1/gg:** singolo attacco in mischia +20 ai danni.

****Capacità magiche****

Utilizzabili 1 volta al giorno (se non diversamente indicato). LI uguale a livello e CD basata su Carisma.

**Protezione dal male 3/gg:***(1std, V/S, contatto, 1m/liv)* +2 CA +2 TS vs malvagi. Blocca tentativi possessione/controllo mentale/contatto fisico.

**Benedizione:** *(1std, V/S, esplosione 15m, 1m/liv)* +1 bonus morale TXC e TS contro paura.

**Aiuto:** *(1std, V/S, creat. toccata, 1m/liv)* +1 morale TXC e TS contro paura, +1d8+10 pf temporanei.

**Cura ferite gravi*:*** *(1std, V/S, contatto)* Cura 3d8+15 danni.

**Neutralizza veleno:***(1std, V/S, creat. toccata, 10m/liv)* Annulla veleno ed effetti temporanei, ma non danni istantanei. Creat. immune veleno.

**Punizione sacra:** *(1std, V/S, medio, raggio 6m)* 5d8 danni vs creature malvage (10d6 se esterno) e accecato 1r. TS Rifl dimezza danni e nega cecità.

**Rimuovi malattia:** *(1std, V/S, creat. toccata)* Rimuove malattie (ma non malattie superiori).

**Dissolvi il male:** *(1std, V/S, contatto, creat/incant. malvagio, 1r/liv)* +4 CA vs malvagio, TS Vol. o bandisce creatura, con tocco dissolve ammaliamenti.

**Parola sacra:** *(1std, V, 12m)* DV pari LI =>assordata, LI-1 accecata, LI-5=> paralizzata, LI-10 uccisa (cumulativi). Bandisce esterni. TS Volontà nega effetti.

**Aura sacra 3/gg:** *(1std, 6m raggio, 1r/liv)* +4 CA deviazione, RI 25 vs male, blocca influenza mentale, TS Tem. o *cecità/sordità* se malvagio colpisce.

**Santificare:** *(1std, V/S, tocco, raggio 12m)* Cerchio magico contro il male, +4 prove Car per scacciare e -4 per comandare, impossibile creare non morti.

**Charme su mostri di massa:** *(1std, V, creat in 9m tra loro, 1gg/liv)* DV max pari a LIx2, come *charme su mostri.*

**Evoca mostri IX (solo celestiali):** *(1r, vicino, 1r/liv, no RI)* pag 234 PH.

**Resurrezione:** *(10m, V/S, vicino, creat/2 liv a 9m, 1r/liv)* Riporta in vita creatura se esiste piccola porzione di corpo, morto max da 10 anni. -1 Liv o -2 Cos se livello 1.

capacità SPECIALI

**Disciple focus (insightful strike): +Sag a danni di manovre di 2 scuole**

**Discipline focus (defensive stance): +2 TS quando in stance di scuole scelte.**

**Trance ferale: +4 Dex, (+2 CA), +2 danni, +1 attacco morso (1d6+For). Dura 3 round+Cos.**

**Untamed strike: armi naturali considerate magiche per RI e contro incorporei.**

**Fiamme sacre: per 1 minuto 10+Sag danni ad ogni attacco, metà danni fuoco metà sacro.**

**Armatura interiore: bonus sacro +4 CA o +4 TS o RI 25 per un numero di round pari a Sag.**