

# WARRIOR OF THE HOLY LIGHT



DEL

(PALADIN)

Livello  
da Paladino

## DETECT EVIL

As a move action, detect evil in one creature or item within 60ft.  
Does not detect any other evil auras nearby.

## 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 OF RESOLVE

Immune allo charme, anche magico.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

Livello  
11

### AURA DI GIUSTIZIA

Spend two uses of Smite Evil to grant allies the ability to smite evil. The bonus lasts 1 minute, but must be used in the first round.

Livello  
17

### AURA OF RIGHTEOUSNESS

Gain damage reduction 5/evil.  
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.

## CHANNEL POSITIVE ENERGY

Livello  
4

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

### TIRO ENERGIA

Livello  
da Paladino

Varie

$$d6 = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$$

### VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello  
da Paladino

(per eccesso)

$$= 10 + \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR}$$

(per difetto)

## LEGAME DIVINO

Livello  
5

CAVALCATURA SPECIALE

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

Livello  
da Paladino

$$d6 = \frac{\text{Livello da Paladino}}{2}$$

(per difetto)

### REFLEX SAVE DC

Livello  
da Paladino

$$= 10 + \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR}$$

(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

Varie

$$+ \text{CAR} + \text{Varie}$$

### DEVIATION BONUS

Varie

$$+ \text{CA} = \text{CAR} + \text{Varie}$$

Un attacco riuscito con punire il male oltrepassa la Riduzione del Danno

oltrepassa la riduz dei danni.

### DANNI BONUS

Livello  
da Paladino

Varie

$$+ = +$$

### DANNI MALVAGI BONUS

Livello  
da Paladino

Varie

$$+ = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$$

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

### USI AL GIORNO

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) (per difetto)

Livello  
2

### GUARIRE PUNTI FERITA

Livello  
da Paladino

Varie

$$d6 = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$$

(per difetto)

Usi giornalieri

Usi giornalieri

## INDULGENZE

Livello

3

6

9

12

15

18

## POWER OF FAITH

Livello

Aura Radius

Bonus morale

Ability Damage Healing

Energy Resistance

Avoid Critical Hits

4

9m

+1

8

1d4

12

10

16

25%

20

60ft

+2

2d4

20

50%

## CAMPIONE DIVINO

Increase damage reduction to 10/evil.

Livello

20

On using Smite Evil to successfully hit an outsider, that outsider is subject to Banishment. The effect of Smite Evil ends after this attack.

On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.