

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

Altro

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

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 ☐ ARMA LEGATA

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

Altro

Nemici
oggi

$$\text{Nemici} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{3} \right) + \text{Altro}$$

(per eccesso)

ATTACCO BONUS

Altro

$$+ \text{CAR} = \text{CAR} + \text{Altro}$$

DEVIAZIONE BONUS

Altro

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

Un attacco riuscito con punire il male

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS

Livello
da Paladino

Altro

$$+ = +$$

DANNI MALVAGI BONUS

Livello
da Paladino

Altro

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello
da Paladino

Livello
da Paladino

Altro

$$\text{Usi} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{4} \right) + \text{CAR} + \text{Altro}$$

(per difetto) (per difetto)

Livello
2

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello
da Paladino

Altro

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

(per difetto)

Usati oggi

Usati 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
4	9m	+1			
8			1d4		
12				10	
16					25%
20	60ft	+2	2d4	20	50%

As a standard action create an aura affecting allies and yourself. This aura lasts for 1 minute

From level 4, gain a morale bonus to AC, attack, damage and saving throws against fear.

From level 8, heal ability damage once per day.

From level 12, the aura has the effect of Daylight.

From level 12, gain resistance to one energy type.

From level 16, gain a chance to turn confirmed critical hits into normal hits.

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.