



- ✧ **Incanto spontaneo di incantesimi di cura o di lugiaggi:** puoi "perdere" un qualsiasi incantesimo preparato in precedenza come clerico per lanciare un incantesimo "curare" dello stesso livello o di livello inferiore o un incantesimo infliggi per curare non-morti.
- ✧ **Buna di bene:** sei circondata da un'aura di bene che ti rende localizzabile da creature malvagie.
- ✧ **Scacciare i non morti:** vedi pagina 158 del Manuale del Giocatore. Ai tutti gli effetti scacci i non-morti come un clerico di 2° livello grazie ai tuoi livelli da paladina.
- ✧ **Punire il male:** una volta al giorno hai un bonus di +3 ad un attacco e, se colpisci, un bonus di +4 ai danni. Se la creatura che colpisci non è malvagia non hai nessun bonus.
- ✧ **Grazia divina:** hai un bonus di +3 a tutti i TS. Questo bonus è già conteggiato nella sezione TS della scheda.
- ✧ **Imposizione delle mani:** puoi guarire fino a 12 punti ferita al giorno imponendo le mani, anche dividendo i punti tra più persone. Puoi scegliere di incanalare energia negativa invece che positiva, quindi curando i non morti.
- ✧ **Buna di coraggio:** sei immune alla paura. I tuoi alleati entro un raggio di metri da te guadagnano un bonus di morale di +4 ai TS contro paura.
- ✧ **Salute Divina:** sei immune a tutte le malattie, sia naturali sia magiche.
- + **Ritacco Poderoso:** prima di colpire in un round puoi sottrarre fino a 5 al tiro per colpire e aggiungere il doppio del valore sottratto ai danni. La scelta vale fino al round successivo. Questa opzione di combattimento è già riportata nella sezione armi della scheda.
- + **Arma focalizzata[spadone]:** hai un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire quando utilizzi una spadone. Questo bonus è già conteggiato nella sezione armi della scheda.
- + **Incantare:** se infliggi un numero di danni sufficienti per alterare una creatura, ottieni all'istante un attacco in mischia extra contro un'altra creatura che si trovi entro la tua portata di attacco; utilizzi lo stesso bonus di attacco che ha alterato la creatura precedente. Puoi usare questo talento solo una volta per round.
- + **Maestria in combattimento:** prima di colpire in un round puoi sottrarre fino a 5 al tiro per colpire e aggiungere lo stesso numero come bonus di schivare alla tua classe armatura. Ie modifiche si applicano fino al round successivo
- ✧ **Resistenza all'essere scacciato +2:** sei meno affetto da chierici e paladini di quanto normalmente saresti (vedi scacciare o infimorire non morti a pagina 158 del manuale del giocatore). Quando qualcuno prova a scacciarti, infimorirti, comandarti o distruggerti aggiungi 2 per determinare i tuoi Dadi Vita effettivi, quindi agli effetti riportati in precedenza sei un non-morto di 9 Dadi Vita.
- ✧ **Paralisi:** una creatura che colpisci con i tuoi artigli deve superare un TS tempra CD 16 per non rimanere paralizzato per 1 round.
- + **Grazia della morte:** guadagni un numero di punti ferita pari al tuo modificatore di carisma per il numero dei tuoi dadi vita. Questo bonus è già conteggiato nella scheda. (Fonte: *Appare con il nome "Unholy Toughness" come qualità speciale in "Monster Manual 333"*).
- + **Senso della vita:** Oltre alle normali luci che possono essere presenti i dintorni sono illuminati da luci emanate dalle creature viventi. Gli tuoi occhi una creatura di foglia media o più piccola emana forza vitale per garantire un'illuminazione in un raggio di 18 metri, rivelando tutti i particolari dei dintorni. Per il resto questa è una normale fonte luminosa che solo tu puoi vedere. (Fonte: *"Iktiris Morlis"*).