

Portatore della bianca luce

Alcuni guerrieri, che hanno deciso di sacrificare le loro vite in una battaglia già persa in partenza, contro esseri impregnati di pura malvagità, con il solo scopo di riuscire a salvare degli innocenti (es: un guerriero che da solo decide di rimanere ad affrontare un'ondata di non morti, in modo che i suoi compagni abbiano il tempo sufficiente per portarsi in salvo), mentre si trovano sul baratro della morte, si ritrovano catapultati in un misterioso piano composto completamente di una luce accecante, di un bianco candido. Mentre si trova in questo luogo, il soggetto sente come una voce interna che gli domanda se è disposto a votarsi completamente al bene, se il guerriero accetta, immediatamente vede le sue ferite mortali rimarginarsi, a questo punto la luce bianca del piano inizia a fondersi col corpo del soggetto, dopo che la luce ha completamente permeato il corpo del soggetto, a secondo di quanto sia puro il suo cuore, inizia un periodo di grandi dolori, che hanno lo scopo di purificarlo del tutto, finito il tempo della purificazione il soggetto si ritrova catapultato sul piano materiale, con un solo scopo nella sua mente, portare il bene nel mondo.

Non si sa quale sia il piano in cui vengono portati questi soggetti, alcuni credono che sia la manifestazione concreta dell'ideale del bene, altri credono che sia un piano creato da alcune divinità benevole, ma la sua vera natura rimane un mistero.

Aspetto:

Un *portatore della bianca luce*, di solito gira per il mondo indossando un lungo mantello di colore scuro che lo ricopre dalla testa ai piedi, ma quando lo toglie, si può notare subito la sua natura. Un'armatura bianca ricopre il suo corpo, i suoi occhi risplendono di una luce bianca molto intensa, che permea in modo più fioco anche il resto del corpo. Luce che quando il portatore entra in azione per difendere i suoi ideali aumenta in modo impressionante di intensità.

Requisiti:

Classe: guerriero, paladino

Allineamento: qualsiasi buono

Bonus attacco base: +7

Speciale: il pg deve aver sacrificato la sua vita per gli altri (vedi descrizione). Il pg diventa incapace di compiere azioni malvagie come rubare, accettare un incarico palesemente malvagio, entrare in gilde con fini loschi.

Abilità di classe:

Cavalcare(des); Osservare(sag); Percepire Intenzioni(sag); Conoscenze Piani(int); Raccogliere Informazioni(car); Intimidire(car); Diplomazia(car); Acrobazia(des); Ascoltare(sag).

Dadi vita: d10

Tiri salvezza: come un chierico.

Livello 1: Armatura di luce+1/Spada di luce+1/Luce in battaglia/Individuazione del male

Livello 2: Rigenerazione1/Rimuovi malattia

Livello 3: Armatura di luce+2/Spada di luce+2

Livello 4: Rigenerazione2/Luce in battaglia migliorata

Livello 5: Armatura di luce+3/Spada di luce+3/

Livello 6: Rigenerazione3/Neutralizza veleno

Livello 7: Armatura di luce+4/Spada di luce+4/Cura ferite gravi

Livello 8: Rigenerazione4

Livello 9: Armatura di luce+5/Spada di luce+5

Livello 10: Rigenerazione5/Bagliore estremo/Esterno(celestiale)

Armatura di luce: Il portatore grazie alla bianca luce che è ormai parte di lui, può creare con essa un'armatura completa fatta interamente di luce bianca. Con l'aumentare del suo livello da portatore aumenta anche il bonus alla CA che gli conferisce l'armatura. Ai fini del peso e penalità alla prova sono da considerarsi le statistiche di un gioco di maglia.

Spada di luce: il portatore grazie alla bianca luce che è ormai parte di lui, può creare con essa una spada lunga fatta interamente di luce bianca. Con l'aumentare del suo livello da portatore aumenta anche il bonus di potenziamento dell'arma. In aggiunta al suo bonus, l'arma si comporta anche come un'arma sacra (+2d6 contro malvagi, allineamento arma=bene).

Rigenerazione: Sul piano della bianca luce, il portatore è stato guarito da tutte le sue ferite, ora grazie alla quantità di luce che si è fusa col suo corpo, riesce a guarire più velocemente di una persona normale dalla ferite.

Luce in battaglia: Durante il combattimento il portatore manifesta la luce che è in lui, a causa di questo effetto ogni nemico nel raggio di 4,5 metri subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni, per via del fastidio che gli è causato dalla forte luce.

Luce in battaglia migliorata: Come luce in battaglia, però penalità di -2, e raggio 9 metri.

Individuazione del male: Come incantesimo omonimo, usi al giorno illimitati.

Rimuovi malattia: Grazie al potere purificatore della luce il portatore può lanciare 1 volta al giorno rimuovi malattia, come incantesimo omonimo.

Neutralizza veleno: Grazie al potere purificatore della luce il portatore può lanciare 1 volta al giorno neutralizza veleno, come incantesimo omonimo.

Bagliore estremo: Il portatore è in grado di sprigionare una luce talmente intensa da provocare i seguenti effetti: luce nel raggio di 33m; tutte le creature nel raggio rimangono abbagliate (stordite per 2d4 round, tiro salvezza volontà cd=10+modificatore carisma portatore per dimezzare il tempo di stordimento)

Cura ferite gravi: Il portatore impara ad utilizzare le proprietà curative della luce anche sugli altri, può lanciare cura ferite gravi una volta e mezzo (arrotondato per difetto) il suo modificatore di carisma al giorno.

Esterno(celestiale): La luce, col passare del tempo, purifica sempre di più il corpo e lo spirito del portatore al punto tale da farlo diventare in tutto e per tutto identico ad una creatura dei piani celesti. Si applica l'archetipo celestiale al portatore (con l'85% di possibilità che crescano anche le ali piumate da celestiale).

Per l'avanzamento oltre il decimo livello (livelli epici), aumentare di uno il bonus ad armatura di luce e spada di luce ogni livello disparo, e di uno il bonus di rigenerazione ogni livello pari.