

# PALADINO

DEL



(PALADINO)

Livello da Paladino - 3 = Livello Incantatore

Livello da Paladino

Livello Incantatore

## INDIVIDUAZIONE DEL MALE

Come azione di movimento, individua il male in una creatura o un oggetto nel raggio di 18 m  
Non individua nessun'altra aura malvagia nelle vicinanze

## 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 di Fermezza

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

Livello 11

### AURA DI GIUSTIZIA

Consuma due cariche di Punire il Male per concedere agli alleati l'abilità di punire il male. Il bonus dura 1 minuto, ma deve essere utilizzato nel primo round.

Livello 14

### AURA DI FEDE

Armi considerate allineate al bene allo scopo di superare la Riduzione del Danno.

### AURA DI GIUSTIZIA

Livello 17

Guadagna riduzione del danno 5/Male  
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.

## INCANALARE ENERGIA POSITIVA

Livello 4

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

### TIRO ENERGIA

Livello da Paladino

Varie

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

(per eccesso)

### VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CAR}$$

(per difetto)

## LEGAME DIVINO

Livello 5

☐ CAVALCATURA SPECIALE  
Nome

Tipo

☐ Evocazioni Oggi

Potenziamenti

## INCANTESIMI

| CD TS Incantesimi |   | Inc. al Giorno | = | Inc. Base | + | Inc. bonus CAR  |
|-------------------|---|----------------|---|-----------|---|---|
|                   | 1 |                |   |           |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>  |
|                   | 2 |                |   |           |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>   |
|                   | 3 |                |   |           |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>                          |
|                   | 4 |                |   |           |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione

$$\boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

Livello Incantatore

## PUNIRE IL MALE

### NEMICI AL GIORNO

Livello da Paladino

Varie

Nemici oggi

☐☐  
☐☐

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 3 \right) + \phantom{00}$$

(per eccesso)

### ATTACCO BONUS

Varie

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

### DEVIAZIONE BONUS

Varie

$$+ \boxed{\text{CA}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

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

oltrepassa la riduz dei danni.

### DANNI BONUS

Livello da Paladino

Varie

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} + \phantom{00}$$

### DANNI MALVAGI BONUS

Livello da Paladino

Varie

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{00}$$

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

### USI AL GIORNO

Livello da Paladino

Varie

Usi oggi

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CAR} + \phantom{00}$$

(per difetto)

Livello 2

### GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino

Varie

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

(per difetto)

## INDULGENZE

Livello

3

6

9

12

15

18

## INCANTESIMI PREPARATI

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

## CAMPIONE DIVINO

Aumenta la riduzione al danno fino a 10/Male

Livello

20

Quando si usa Punire il Male per colpire con successo un Esterno, quell'esterno è Esiliato. L'effetto di Punire il Male termina dopo questo attacco.

L'uso di Incanalare Energia Positiva o Imposizione delle mani, guarisce l'ammontare massimo possibile.