

HOSPITALER



(PALADINO)

Livello
da Paladino

Livello
da Paladino - 3 =

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.

AURA OF HEALING

Livello
11

Spend one use of Channel Energy to create a 30ft aura.
Allies automatically stabilise and are immune to bleed.
Each round allies are healed 1hp per hit die, and may make
an extra saving throw against curses, disease or poison.

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

Livello
da Chierico

Livello
da Paladino

= 3

INCANALARE AL GIORNO

Varie

Oggi

= 3 + CAR +

TIRO ENERGIA

Livello
da Chierico

Varie

d6 = (÷ 2) +

(per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello
da Chierico

= 10 + (÷ 2) + 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
<input type="text"/>	1				<input type="text"/>
<input type="text"/>	2				<input type="text"/>
<input type="text"/>	3				<input type="text"/>
<input type="text"/>	4				<input type="text"/>

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

Nemici
oggi

= (÷ 6) +

(per eccesso)

ATTACCO BONUS

Varie

+ = CAR +

DEVIAZIONE BONUS

Varie

+ CA = CAR +

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

+ = (× 2) +

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

Usi oggi

= (÷ 2) + CAR +

(per difetto)

Livello
2

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello
da Paladino

Varie

d6 = (÷ 2) +

(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