PALADINO

Livello da Paladino

Livello Incantatore

DIVINITÀ

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus SAG
	1					
	2					
	3					
	4					

CD Salvezza Inc. = 10 + SAG + Liv. Incantesimo

SCACCIARE NON MORTI

Good Paladin ☐

Scacciare, Bloccare e Distruggere Non Morti

☐ Evil Paladin

Intimorire, Bloccare, Controllare, Rinvigorire e Sostenere Non Morti

TURNI AL GIORNO = 3 + CAR + Varie

Oggi

1 PROVA DI SCACCIARE

= d20 + CAR + Sinergia

2 CREATURA SCACCIATA MAX DADI VITA

= (Scacciare Prova ÷ 3) + Livello da Paladino − 7

3 CREATURA DISTRUTTA MAX DADI VITA

= (Livello da Paladino − 3) ÷ 2 per difetto

4 CREATURE INFLUENZATE TOT DADI VITA

= 2d6 + CAR + Livello da Paladino − 3

BACCHETTE

CARICHE #

CARICHE #

CARICHE #

CARICHE #

CARICHE #

CAVALCATURA SPECIALE

Nome

Tipo cavalacatura

☐ Evocati Cavalcati Oggi

INCANTESIMI PREPARATI

1

2

3

4

PUNIRE IL MALE

PUNIRE AL GIORNO

Punizioni Oggi

ATTACCO DI PUNIRE BONUS

= Bonus di Attacco + CAR

DANNO DI PUNIRE BONUS

+ = + Bonus Danno Armi + Livello da Paladino

IMPOSIZIONE DELLE MANI

PUNTI GUARITI PER GIORNO

pf = (CAR × Livello da Paladino) + Varie

Punti Curati

pf

PERGAMENE

POZIONI