

# 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

=

Livello  
da Paladino

- 3

## INCANALARE AL GIORNO

Varie

Oggi

= 3 + CAR +

☐  
☐  
☐  
☐

## TIRO ENERGIA

Livello  
da Chierico

Varie

d6 =  $\left( \frac{\text{Livello da Chierico}}{2} \right) +$

(per eccesso)

## VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello  
da Chierico

= 10 +  $\left( \frac{\text{Livello da Chierico}}{2} \right) +$  CAR

(per difetto)

## LEGAME DIVINO

Livello

5

☐ CAVALCATURA SPECIALE

Nome

☐ ANIMA LEGATA

Tipo

☐ Evocazioni

Oggi

Potenziamenti

## INCANTESIMI

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

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

## PUNIRE IL MALE

### NEMICI AL GIORNO

Livello  
da Paladino

Varie

Nemici  
oggi

☐  
☐  
☐

=  $\left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{6} \right) +$

(per eccesso)

### ATTACCO BONUS

Varie

+  = CAR +

### DEVIAZIONE BONUS

Varie

+ CA = CAR +

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

Il danno bonus contro esterni malvagi, draghi malvagi e non morti  
si applica doppio al primo attacco riuscito

### DANNI BONUS

Livello  
da Paladino

Varie

+  =  +

### DANNI MALVAGI BONUS

Livello  
da Paladino

Varie

+  =  $\left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) +$

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

### USI AL GIORNO

Livello  
da Paladino

Varie

Usi oggi

☐  
☐  
☐  
☐

=  $\left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) +$  CAR +

(per difetto)

Livello

2

### GUARIRE PUNTI FERITA

Livello  
da Paladino

Varie

d6 =  $\left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) +$

(per difetto)

## INDULGENZE

Livello

3

6

9

12

15

18

## INCANTESIMI PREPARATI

|  |   |  |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> |   | <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> | 1 | <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> |   | <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> | 2 | <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> |   | <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> | 3 | <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> |   | <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> | 4 | <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> |   | <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> |

## 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