PALADINO	PUNIRE IL MALE
DEL Livello	NEMICI Livello Nemici AL GIORNO da Paladino Varie oggi
(PALADINO)	- ( ÷ 2 ) +
Livello da Paladino - 3 = Livello	(per eccesso)
INDIVIDUAZIONE DEL MALE	ATTACCO DEVIAZIONE BONUS Varie BONUS Varie
Come azione di movimento, individua il male in una creatura o un og Non individua nessun'altra aura malvagia nelle vicinanze	gg <del>etto nel raggio d</del> i 18 m
GRAZIA DIVINA	
Livello Bonus a tutti	Un attacco rtiuscito con punire il male oltrepassa la riduz dei danni. oltrepassa la Riduzione del Danno
2 CAR i tiri salvezza	orrepassa la niuuzione dei Daililo
AURA AURA DI CORAGGIO	DANNI Livello DANNI MALVAGI Livello BONUS de Beledino Verie BONUS de Beledino Verie
3 Immune alla paura, anche magica.	da Paladillo Valle da Paladillo Valle
Gii alleati entro 3m ottengono +4 ai 15 contro paura.	
Livello  8 Immene allo charme, anche magico.	IMPOSIZIONE DELLE MANI
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.	USI Livello - AL GIORNO da Paladino Varie Usi oggi
AURA DI GIUSTIZIA  Livello Consuma due cariche di Punire il Male per concedere agli al	alleati l'abilità di = $\begin{pmatrix} \div 2 \end{pmatrix} + CAR + \begin{pmatrix} 0.00 & 0$
11 punire il male. Il bonus dura 1 minuto, ma deve essere utiliz primo round.	
Livello AURA DI FEDE	2 GUARIRE Livello
Armi considerate allineate al bene allo scopo di superare la Riduzione del Danno. AURA DI GIUSTIZIA	PUNTI FERITA da Paladino Varie
Livello Guadagna riduzione del danno 5/Male	d6 = ( ; 2 ) +
17 Immune ad effetti di compulsione, anche magici.	(per difetto)
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.  SALUTE DIVINA	INDULGENZE ( Livello
Livello	3
3	6
INCANALARE ENERGIA POSITIVA	9
Incanalare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani	12
TIRO Livello ENERGIA da Paladino Varie	
	15
(per eccesso)	18
VOLONTÀ Livello CD SALVEZZA da Paladino	INCANTESIMI PREPARATI
$= 10 + ( \div 2 ) + CAR$	
(per difetto)	1 000
LEGAME DIVINO	
Livello   CAVALCATURA SPECIATEMA LEGATA	
5 Nome	2 000
Tipo Evocazioni	
Oggi	
Potenziamenti	3
	4
incantesimi *	4
CD TS Inc. Inc. Inc. bonus	CAMPIONE DIVINO
Incantesimi al Giorno Base CAR	Aumenta la riduzione al danno fino a 10/Male
2	Livello Quando si usa Punire il Male per colpire con successo un Esterno,  20 quell'esterno è Esiliato. L'effetto di Punire il Male termina dopo questo attacco.
3	L'uso di Incanalare Energia Positiva o Imposizione delle mani,
4	
CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo	_
Concentrazione = CAR + Livello Incantato	tore