

# PALADINO

DEL



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.

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.

Livello  
17

### AURA DI GIUSTIZIA

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

☐ CAVALCATURA SPECIALE

Livello  
5

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"/> <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"/>
	4					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

## 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

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

### 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

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

(per difetto)

Usi oggi

☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

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