

PALADINO

DEL



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

VOLONTÀ CD SALVEZZA
Livello da Paladino $= 10 + \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR}$
(per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello **5** ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA
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="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO
Livello da Paladino Varie
 $\text{Nemici oggi} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{3} \right) + \text{Varie}$
(per eccesso)

ATTACCO BONUS
Livello da Paladino Varie
 $+ \text{CAR} = \text{CAR} + \text{Varie}$

DEVIAZIONE BONUS
Livello da Paladino Varie
 $+ \text{CA} = \text{CAR} + \text{Varie}$

Un attacco riuscito con punire il male

Il danno bonus contro esterni malvagi, draghi malvagi e non morti si applica 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 QUOTIDIANI
Livello da Paladino Varie
 $\text{Usi oggi} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR} +$
(per difetto)

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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <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