

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

Incantare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani

TIRO ENERGIA

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

VOLONTÀ CD SALVEZZA

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

LEGAME DIVINO

Livello
5

☐ CAVALCATURA SPECIALE
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

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

Nemici oggi
☐☐
☐☐

ATTACCO BONUS

$$+ \text{CAR} + \text{Varie}$$

DEVIAZIONE BONUS

$$+ \text{CA} = \text{CAR} + \text{Varie}$$

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

$$+ = \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} + \text{Varie}$$

DANNI MALVAGI BONUS

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

$$\text{Usi} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Varie} \quad (\text{per difetto})$$

Usi oggi
☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

2 GUARIRE PUNTI FERITA

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

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.