

# HOSPITALER



(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  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 OF HEALING**  
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.

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 Livello da Chierico  = Livello da Paladino - 3

### INCANALARE AL GIORNO

= 3 +  +  Oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### TIRO ENERGIA

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

### VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Chierico  = 10 +  $\left( \frac{\text{Livello da Chierico}}{2} \right) + \text{CAR}$  (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="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	2				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	3				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	4				<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  =  $\left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{6} \right) - 1 + \text{Varie}$  Nemici oggi ☐ ☐ ☐ ☐

### ATTACCO BONUS

Varie  +  =  +  **DEVIAZIONE BONUS** 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  +  =  +  **DANNI MALVAGI BONUS** Livello da Paladino  =  $\left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

### USI QUOTIDIANI

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

Livello 2

### GUARIRE PUNTI FERITA

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