

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 ☐ ANIMA 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 TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

Livello da Paladino = $\left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{6} \right) + \text{Varie}$ Nemici oggi ☐ ☐

ATTACCO BONUS

+ = **CAR** + Varie

DEVIAZIONE BONUS

+ **CA** = **CAR** + 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

+ = + Livello da Paladino Varie

DANNI MALVAGI BONUS

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

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

Livello **2**

GUARIRE PUNTI FERITA

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"/>	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"/>	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