

# CAPITOLO 1: PALADINO

## PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI GIURAMENTO DI VERAMENTE VERA VERITÀ

*In accordo alla sua natura, questa sottoclasse è stata generata da un'intelligenza artificiale e ovviamente corretta dal sottoscritto*

$[a = A] \Rightarrow [a = (-1)^{2a^2}(A-1)+1]$  "Banale aritmetica"  
(R. Zunino)

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	
5°	
9°	
13°	
17°	

### INCANALARE DIVINITÀ

Quando il Paladino acquisisce questo giuramento al 3° livello, ottiene le seguenti opzioni di Incanalare Divinità:

**Circuiti Infallibili.** A partire dal 3° livello, il Paladino può usare un'azione per intessere circuiti logici invisibili attorno a sé. Questi circuiti durano 1 ora, garantiscono un bonus pari al suo modificatore di Carisma (almeno +1) alle sue prove di Percezione e lo rendono immune al fascino e alle illusioni magiche. Il Paladino ottiene vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e abilità che causano confusione o manipolazione mentale.

**Inferenza Logica.** Il Paladino può passare un minuto a concentrarsi per comporre una dimostrazione ed ottenere la conferma di verità o falsità assoluta di una proposizione a sua scelta.

### ESECUZIONE DETERMINISTICA

A partire dal 7° livello, il Paladino è in grado di agire con precisione e rapidità estrema, seguendo una sequenza di azioni predeterminate.

Una volta al giorno, può dichiarare di eseguire una serie di azioni con una precisione quasi perfetta, ottenendo vantaggio su tutti i tiri per colpire e un bonus pari al suo modificatore di Carisma (almeno +1) a ogni istanza dei danni da lui inflitti per il suo prossimo turno.

### ASSIOMA PROTETTIVO

A partire dal 15° livello, il Paladino può creare un campo di forza logico intorno a sé e ai suoi alleati che dura 10 minuti. Quando un alleato all'interno del raggio di 30 metri viene colpito da un attacco, il paladino può reagire istantaneamente e spendere uno slot incantesimo per ridurre i danni subiti da quell'alleato. Il danno viene ridotto di una quantità pari al suo bonus di Carisma + il suo bonus di competenza + il livello dello slot speso.

### TEOREMA DI CORRETTEZZA

Al raggiungimento del 20° livello, il paladino raggiunge la massima padronanza della logica costruttivista.

Una volta per riposo lungo, può lanciare l'incantesimo *Verità Assoluta* senza consumare uno slot incantesimo.

Inoltre, l'opzione di Incanalare Divinità *Inferenza Logica* viene potenziata, permettendo al Paladino di derivare un'informazione corretta che non conosce.