PALADINO

Livello da Paladino

Livello Incantatore

DIVINITÀ

## INCANTESIMI

| CD TS Incantesimi | | Incantesimi al giorno | = | Inc. Base | + | Incantesimi Bonus SAG |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | | | | | |
| | 2 | | | | | |
| | 3 | | | | | |
| | 4 | | | | | |

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

## SCACCIARE NON MORTI

Good Paladin ☐

Scacciare, Bloccare e Distruggere Non Morti

☐ Evil Paladin

Intimorire, Bloccare, Controllare, Rinvigorire e Sostenere Non Morti

**TURNI PER DAY** = 3 + CAR + Varie

Oggi

**1 PROVA DI SCACCIARE**

= d20 + CAR + Sinergia

**2 CREATURA SCACCIATA MAX DADI VITA**

= (Scacciare Prova ÷ 3) + Livello da Paladino - 7

**3 CREATURA DISTRUTTA MAX DADI VITA**

= ( Livello da Paladino - 3 ) ÷ 2 per difetto

**4 CREATURE INFLUENZATE TOTAL HIT DICE**

= 2d6 + CAR + Livello da Paladino - 3

## BACCHETTE

CARICHE #

CARICHE #

CARICHE #

CARICHE #

CARICHE #

## CAVALCATURA SPECIALE

Nome

Tipo cavalacatura

☐ Evocati Cavalcati Oggi

## INCANTESIMI PREPARATI

1

2

3

4

## PUNIRE IL MALE

**PUNIRE PER DAY**

Punizioni Oggi

**ATTACCO DI PUNIRE BONUS**

= Bonus di Attacco + CAR

**DANNO DI PUNIRE BONUS**

+ = + Bonus Danno Armi + Livello da Paladino

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

**PUNTI GUARITI PER DAY**

pf = ( CAR × Livello da Paladino ) + Varie

Punti Curati

pf

## PERGAMENE

## POZIONI