

# Paladino

Nome	Liv	Velocità	Raggiod'azione	Durata	T.S.	R.i	Effetto
Arma magica	1	1azione	Contatto	1minuto x liv	Volontà nega	Si	L'arma ottiene un bonus di +1
Benedire l'acqua	1	1minuto	Contatto	istantanea	Volontà nega	Si	Rende l'acqua santa
Benedire un'arma	1	1azione	Contatto	1minuto x liv	Nessuno	No	L'arma ottiene un bonus di +1
Benedizione	1	1azione	15metri	1minuto x liv	Nessuno	Si	Gli alleati ottengono +1 all'attacco e +1 ai T.S. contro paura
Contrastare elementi	1	1azione	Personale	24ore	Nessuno	Si	Ignora 5 danni x round da un tipo di energia
Creare acqua	1	1azione	7,5+1,5m x ogni 2liv	istantanea	Nessuno	No	Crea 9 litri per livello di acqua pura
Cura ferite leggere	1	1azione	Contatto	istantanea	Volontà dimezza	Si	Cura 1d8danni +1 x livello max+5
Favore divino	1	1azione	Personale	1minuto	Nessuno	No	Chierico ottiene+1 x ogni 3liv attacco,ai danni,alle prove,T.S.
Individuazione dei non-morti	1	1azione	18metri	Conc/1min x liv	Nessuno	No	Rivela non-morti nel raggio di 18m
Individuazione del veleno	1	1azione	7,5+1,5m x ogni 2liv	istantanea	Nessuno	No	Individua veleni in creature o oggetti
Lettura del magico	1	1azione	Personale	10minuti x liv	Nessuno	No	Per leggere pergamene o libri di incantesimi
Protezione dal male	1	1azione	Contatto	1minuto x liv	Volontà nega	Si	+2C.A. e T.S.; contrasta controlli mentali;allontana esterni
Resistenza	1	1azione	Contatto	1minuto	Volontà nega	Si	Il soggetto ottiene +1 ai T.S.
Virtù	1	1azione	Contatto	1minuto	Tempra nega	Si	Il soggetto ottiene 1 Pf temporaneo
Allineamento imperscrutabile	2	1azione	7,5+1,5m x ogni 2liv	24ore	Volontà nega	Si	Nasconde l'allineamento per 24 ore
Resistere agli elementi	2	1azione	Personale	1minuto x liv	Nessuno	Si	Ignora 12 danni x round da un tipo di energia
Rimuovi paralisi	2	1azione	7,5+1,5m x ogni 2liv	istantanea	Volontà nega	Si	Libera una o più creature dalla paralisi, <i>Blocco o Lentezza</i>
Ritarda veleno	2	1azione	Contatto	1ora x liv	Tempra nega	Si	Impedisce a un veleno di nuocere a un soggetto x 1 ora x livello
Scudo su altri	2	1azione	7,5+1,5m x ogni 2liv	1ora x liv	Volontà nega	Si	L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto
Zelo	2	1azione	Personale	istantanea	Nessuno	No	Conferisce+4 CA contro attacchi di opportunità si può muovere tra nemici
Arma magica superiore	3	1azione	7,5+1,5m x ogni 2liv	1ora x liv	Volontà nega	Si	Bonus di +1 x ogni 3 livello
Cerchio magico contro il male	3	1azione	3m creatura toccata	10minuti x liv	Volontà nega	No	+2C.A. e T.S.; contrasta controlli mentali;allontana esterni
Cura ferite moderate	3	1azione	Contatto	istantanea	Volontà dimezza	Si	Cura 2d8danni +1 x livello max+10
Dissolvi magie	3	1azione	30+3m xliv	istantanea	Nessuno	No	Cancella incantesimi o effetti magici
Guarire cavalcatura	3	1azione	Contatto	istantanea	Nessuno	Si	Cura tutti i danni,le malattie e le condizioni mentali
Pregghiera	3	1azione	9metri	1round x liv	Nessuno	Si	Gli alleati ottengono un +1 a attacco,danni,T.S.,prove di abilità; i nemici -1
Rimuovi Cecità/Sordità	3	1azione	Contatto	istantanea	Tempra nega	Si	Cura condizioni normali o magiche
Rivela bugie	3	1azione	7,5+1,5m x ogni 2liv	Conc/1raund x liv	Volontà nega	No	Rileva le menzogne deliberate
Cura ferite gravi	4	1azione	Contatto	istantanea	Volontà dimezza	Si	Cura 3d8danni +1 x livello max+15
Dissolvi il male	4	1azione	Contatto	1raund x liv	Nessuno/V.nega	SN	Bonus di +4CA contro gli attacchi
Interdizione alla morte	4	1azione	Contatto	10minuti x liv	Nessuno	Si	Concede immunità a incantesimi o e effetti di morte
Libertà di movimento	4	1azione	Personale o Contatto	10minuti x liv	Nessuno	Si	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti
Neutralizza veleno	4	1azione	1raund	istantanea	Volontà nega	Si	Neutralizza il veleno in un soggetto
Spada sacra	4	1azione	Contatto	1round x liv	Nessuno	No	L'arma diventa+5 e infligge danni raddoppiati contro il male