

## Avanzamento di livello – PALADINO

### II livello

- Guadagni 6+2 Punti Ferita
- Conosci 2 incantesimi (2 I)
- Stile di combattimento
  - Combattere con armi possenti: quando ottieni 1 o 2 al tiro per i danni puoi tirare nuovamente i danni e devi usare il nuovo risultato
  - Difesa: ottieni +1 alla CA se indossi un'armatura
  - Duellare: quando impugni un'arma a una mano ottieni +2 ai danni
  - Protezione: quando una creatura entro 1.5m attacca un bersaglio diverso dal paladino, se ha uno scudo, può dare svantaggio al TPC della creatura
- Punizione divina: quando attacchi in mischia puoi spendere 1 slot incantesimo per infliggere in più 2d8 danni radiosi (1d8 in più se il bersaglio è non morto)

### III Livello

- Guadagni 6+2 Punti Ferita
- Conosci 3 incantesimi (3 I)
- Salute Divina: immune alle malattie
- Giuramento Sacro
  - Devozione
    - Segue i precetti di Onestà, Coraggio, Compassione, Onore e Dovero
    - Apprende incantesimi di devozione (Protezione dal bene e dal male, Santuario)
    - Incanalare Divinità
      - Arma consacrata: per un minuto aggiunge il mod di Carisma al TPC. L'arma si illumina per 12 metri

- Scacciare i sacrileghi: ogni creatura immonda o non morta entro 9mt effettua un TS su carisma; se fallito fugge entro 9 metri
- Degli Antichi
  - Segue i precetti di Alimenta la luce, Proteggi la luce, Preserva la tua luce, Sii la luce
  - Apprende incantesimi di devozione (Colpo intrappolante, Parlare con gli animali)
  - Incanalare Divinità
    - Collera della natura: può far intrappolare una creatura entro 3 metri che deve effettuare un TS su forza o destrezza
    - Scacciare gli infedeli: ogni creatura immonda o folletto entro 9mt effettua un TS su carisma; se fallito fugge entro 9 metri
- Vendetta
  - Segue i precetti di Combattere il male peggiore, Nessuna pietà per i malvagi, Costi quel che costi, Risarcimento
  - Apprende incantesimi di devozione (Anatema, Marchio del cacciatore)
  - Incanalare Divinità
    - Abiurare nemico: una creatura entro 18 metri effettua un TS su saggezza (immondi e non morti con svantaggio). Se non lo supera è spaventata per un minuto. Se lo supera dimezza la velocità per 1 minuto
    - Giuramento di inimicizia: sceglie una creatura entro 3 metri e che sia in grado di vedere e ottiene vantaggio verso la creatura per 1 minuto

- Guadagni 6+2 Punti Ferita
- Aumenti di 2 i punteggi caratteristica

## V Livello

- Guadagni 6+2 Punti Ferita
- Conosci 6 incantesimi (4 I e 2 II)
- Il bonus di competenza aumenta di +1
- Attacco extra: puoi attaccare due volte all'interno dello stesso turno

## VI Livello

- Guadagni 6+2 Punti Ferita
- Aura di protezione: ogni volta che il paladino o una creatura amica entro 3 metri deve effettuare un TS, ottiene un bonus pari al modificatore di carisma del paladino