

# PALADINO

DEL



(PALADIN)

Livello da Paladino - 3 = Livello Incantatore

Livello da Paladino

Livello Incantatore

## DETECT EVIL

As a move action, detect evil in one creature or item within 60ft. Does not detect any other evil auras nearby.

## DIVINE GRACE

Livello 2

CAR

Bonus to all saving throws

## AURA

Livello 3

### AURA OF COURAGE

Immune to fear effects including magic. Allies within 10ft get +4 to saves against fear effects.

Livello 8

### AURA OF RESOLVE

Immune to charm effects including magic. Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

Livello 11

### AURA OF JUSTICE

Spend two uses of Smite Evil to grant allies the ability to smite evil. The bonus lasts 1 minute, but must be used in the first round.

Livello 14

### AURA OF FAITH

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Livello 17

### AURA OF RIGHTEOUSNESS

Gain damage reduction 5/evil. Immune to compulsion effects including magic. Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

## DIVINE HEALTH

Livello 3

Immune to all diseases including magic.

## CHANNEL POSITIVE ENERGY

Livello 4

Incanalare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani

TIRO ROLL

Livello da Paladino

Varie

$$\text{d6} = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$$

(Arrotond. per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino

$$\text{CD Salvezza} = 10 + \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR}$$

(Arrotondato per difetto)

## LEGAME DIVINO

☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ANIMA LEGATA

Livello 5

Nome

Tipo

☐ Evocati oggi

Potenzianti

## INCANTESIMI

CD salvezza incantesimi

Incantesimi al giorno

Incantesimi Base

Inc. bonus CHA

1			<input type="checkbox"/>
2			<input type="checkbox"/>
3			<input type="checkbox"/>
4			<input type="checkbox"/>

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

Concentrazione

$$\text{Concentrazione} = \text{CAR} + \text{Livello incantatore}$$

## PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

Livello da Paladino

Varie

Nemici oggi

$$\text{Nemici al giorno} = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{3} \right) + \text{Varie}$$

(Arrotond. per eccesso)

ATTACCO BONUS

Varie

$$\text{Attacco Bonus} = \text{CAR} + \text{Varie}$$

DEVIATIONE BONUS

Varie

$$\text{Deviazione Bonus} = \text{CAR} + \text{Varie}$$

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 al primo attacco riuscito

DANNI BONUS

Livello da Paladino

Varie

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

DANNI ai MALVAGI BONUS

Livello da Paladino

Varie

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

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI PER DAY

Livello da Paladino

Varie

Usi oggi

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

(Arrotondato per difetto)

Livello 2

GUARIRE HIT POINTS

Livello da Paladino

Varie

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

(Arrotondato per difetto)

## INDULGENZE

Livello

3

6

9

12

15

18

## INCANTESIMI PREPARATI

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

## HOLY CHAMPION

Increase damage reduction to 10/evil.

Livello

20

On using Smite Evil to successfully hit an outsider, that outsider is subject to Banishment. The effect of Smite Evil ends after this attack.

On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.