

Livello  
da Paladino

Livello da Paladino - 3 = Livello Incantatore

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

Livello **2** **CAR** Bonus a tutti i tiri salvezza

**Livello 3** **AURA OF PURITY**  
 +4 to saves against spells and effects from aberrations.  
 Allies within 10ft get +1 to these saves.

**Livello 8** **AURA OF RESOLVE**  
Immune allo charme, anche magico.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

Livello **AURA OF FAITH**  
**14** Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

**Livello** Gain damage reduction 5/evil.  
**17** Immune ad effetti di compulsione, anche magici.  
 Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

**Livello**  
**3** Immune a tutte le malattie, anche magiche.

**Livello 4** Incanalare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani

$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \begin{array}{c} \text{Livello} \\ \text{da Paladino} \end{array} \div 2 \right) + \text{Varie} \quad \text{(per eccesso)}$$

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

(per eccesso)

(per difetto)

Livello ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARTE MARZIALE LEGATA

Tipo ☐ Evocazioni  
☐ Oggi

## Potenziamenti

**Livello 11** Spend two uses of Smite Evil to ignite your weapon with a cleansing flame for 1 minute, forcing aberrations within 20ft to take -4 to attack, and granting allies within 20ft a +2 to saving throws against aberrations.

CD TS Incantesimi		Incantesimi al giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus CHA
	<b>1</b>					□ □ □ □
	<b>2</b>					□ □ □ □
	<b>3</b>					□ □ □ □
	<b>4</b>					□ □ □ □

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

Concentrazione  = CAR + Livello Incantatore

## VOW

Hunt aberrations and do not allow them to roam freely or harm others.  
Destroy them if you can, or banish them if you cannot.

NEMICI AL GIORNO		Livello da Paladino	Varie	Nemici oggi
<div></div>	$= \left( \div 3 \right) +$		(per eccesso)	<div></div>

**ATTACCO**  
**BONUS**

Varie

**+** **= CAR +**

$$\text{DEVIAZIONE BONUS} = \text{VARIE} + \text{CA} - \text{CAR}$$

## 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
+	=	+

**DANNI MALVAGI** Livello da Paladino Varie

**BONUS**

$\boxed{+} = ( \quad \times 2 ) + \quad$

$$\text{USI PER DAY} = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Varie}$$

Livello

Usi giornalieri
 

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**2** **GUARIRE** **HIT POINTS** = (  $\frac{\text{Livello da Paladino}}{\div 2}$  ) + **Varie** (per difetto)

Livello	INDULGENZE
<b>3</b>	<b>12</b>
<b>6</b>	<b>15</b>
<b>9</b>	<b>18</b>

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> True strike	<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Acute sense	<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Touch of idiocy	<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Spell immunity	<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

On a successful strike with Smite Evil, aberrations may be banished to a remote place for at least a century.

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