

HOSPITALER



(PALADIN)

Livello
da Paladino

Livello
da Paladino - 3 =

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.

GRAZIA DIVINA

Livello
2

CAR

Bonus a tutti
i tiri salvezza

AURA

Livello
3

AURA DI CORAGGIO

Immune alla paura, anche magica.
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro paura.

Livello
8

AURA OF RESOLVE

Immune allo charme, anche magico.
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

AURA OF HEALING

Livello
11

Spend one use of Channel Energy to create a 30ft aura.
Allies automatically stabilise and are immune to bleed.
Each round allies are healed 1hp per hit die, and may make
an extra saving throw against curses, disease or poison.

Livello
14

AURA OF FAITH

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

AURA OF RIGHTEOUSNESS

Livello
17

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

SALUTE DIVINA

Livello
3

Immune a tutte le malattie, anche magiche.

CHANNEL POSITIVE ENERGY

Livello
4

Livello
da Chierico

Livello
da Paladino

= Livello
da Paladino - 3

INCANALARE

AL GIORNO

Altro

Oggi

= 3 + CAR +

TIRO
ENERGIA

Livello
da Chierico

Altro

d6 = (÷ 2) +

(per eccesso)

VOLONTÀ
CD SALVEZZA

Livello
da Chierico

= 10 + (÷ 2) + CAR

(per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello
5

CAVALCATURA SPECIALE
Nome

Tipo

Evocazioni
Oggi

Potenziamenti

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. bonus CAR
	1					
	2					
	3					
	4					

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

PUNIRE IL MALE

NEMICI
AL GIORNO

Livello
da Paladino

Altro

Nemici
oggi

= (÷ 6) - 1 +

(per eccesso)

ATTACCO
BONUS

Altro

+ = CAR +

DEVIAZIONE
BONUS

Altro

+ CA = CAR +

Un attacco riuscito con punire il male

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI
BONUS

Livello
da Paladino

Altro

+ = +

DANNI MALVAGI
BONUS

Livello
da Paladino

Altro

+ = (× 2) +

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI
AL GIORNO

Livello
da Paladino

Altro

Usati oggi

= (÷ 2) + CAR +

(per difetto)

Livello
2

GUARIRE
PUNTI FERITA

Livello
da Paladino

Altro

d6 = (÷ 2) +

(per difetto)

INDULGENZE

Livello

3

6

9

12

15

18

INCANTESIMI PREPARATI

□ □ □

□ □ □

□ □ □

1

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

2

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

3

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

4

□ □ □

□ □ □

□ □ □

CAMPIONE DIVINO

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.