

# PALADINO

DEL



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**  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.

Livello **11** **AURA DI GIUSTIZIA**  
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 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** Incanalare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani

## TIRO ENERGIA

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

## VOLONTÀ CD SALVEZZA

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

## LEGAME DIVINO

☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA  
Livello **5** Nome

Tipo  Evocazioni Oggi ☐

Potenziamenti

## INCANTESIMI

| CD TS Incantesimi    |          | Inc. al Giorno       | = | Inc. Base            | + | Inc. bonus CAR       |
|----------------------|----------|----------------------|---|----------------------|---|----------------------|
| <input type="text"/> | <b>1</b> | <input type="text"/> |   | <input type="text"/> |   | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <b>2</b> | <input type="text"/> |   | <input type="text"/> |   | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <b>3</b> | <input type="text"/> |   | <input type="text"/> |   | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <b>4</b> | <input type="text"/> |   | <input type="text"/> |   | <input type="text"/> |

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione  = CAR +  Livello Incantatore

## PUNIRE IL MALE

### NEMICI AL GIORNO

Livello da Paladino  Altro   
 $\text{Nemici} = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{3} \right) + \text{Altro}$   
(per eccesso)

Nemici oggi ☐

☐

### ATTACCO BONUS

Altro   
 $+ \text{CAR} = \text{CAR} + \text{Altro}$

### DEVIAZIONE BONUS

Altro   
 $+ \text{CA} = \text{CAR} + \text{Altro}$

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

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

### USI AL GIORNO

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

Usati oggi

☐

Livello **2**

### GUARIRE PUNTI FERITA

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