

Livello
da Paladino

Livello da Paladino - 3 = Livello Incant.

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 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 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 **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 Gain evasion, but only against the breath weapon of dragons.

Livello ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARTE LEGATA

Tipo ☐ Evocazioni
☐ Oggi

Potenziamenti

CD TS Incantesimi		Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus CAR
	1					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	2					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	3					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	4					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

Concentrazione = CAR + Livello Incant.

VOW

Slay evil dragons, as well as other dangerous dragons. Prevent the bloodlines of other creatures from being corrupted with draconic power. Protect the innocent against the predation of dragons.

$$\boxed{\text{NEMICI AL GIORNO}} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{\div 3} \right) + \text{Altro} \quad (\text{per eccesso})$$

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

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

Un attacco riuscito con punire il male

oltrepassa la riduz dei danni.

$$+ = +$$
$$+ = \left(\times 2 \right) +$$

$$\text{USI AL GIORNO} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{\div 2} \right) + \text{CAR} + \text{Altro}$$

Livello
(per difetto)

2 **GUARIRE**
PUNTI FERITA

Livello
da Paladino

Altro

d6 = (÷ 2) + (per difetto)

Livello **INDULGENZE**

3 12

6 15

9 18

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Enlarge person	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1 <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"/>

☐ ☐ ☐ Bear's endurance ☐ ☐ ☐

□ □ □ **2** □ □ □

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

□ □ □ Volare □ □ □

□ □ □ 3 □ □ □

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

□ □ □ Stoneskin □ □ □

□ □ □ **4** □ □ □

□ □ □ □ □ □

Increase damage reduction to 10/evil.

Livello 20 On using Smite Evil to successfully hit a dragon, they are subject to a single-target Holy Word, after which the smite immediately end.

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

Livello
20