

PALADINO

DEL



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.

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
ROLL

Livello
da Paladino

Varie

$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{per eccesso})$$

VOLONTÀ
CD SALVEZZA

Livello
da Paladino

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{CAR} \quad (\text{per difetto})$$

LEGAME DIVINO

Livello
5

☐ CAVALCATURA SPECIALE
Nome

Tipo

☐ Evocazioni
Oggi

Potenzianti

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Incantesimi al giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus CHA
	1					<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"/> <input type="checkbox"/>
	4					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

Concentrazione $\boxed{} = \text{CAR} + $ Livello
Incantatore

PUNIRE IL MALE

NEMICI
AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

Nemici
oggi

$$\boxed{} = \left(\div 3 \right) + \quad (\text{per eccesso})$$

☐☐
☐☐

ATTACCO
BONUS

Varie

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

DEVIAZIONE
BONUS

Varie

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

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

$$+ \boxed{} = + $$

DANNI MALVAGI
BONUS

Livello
da Paladino

Varie

$$+ \boxed{} = \left(\times 2 \right) + $$

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI
PER DAY

Livello
da Paladino

Varie

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \text{CAR} + \quad (\text{per difetto})$$

Usi giornalieri

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

Livello
2

GUARIRE
HIT POINTS

Livello
da Paladino

Varie

$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{per difetto})$$

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.