

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

AURA OF RESOLVE
Livello 8 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 Incanalare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani

TIRO ENERGIA

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

(per

VOLONTÀ
CD SALVEZZA

Livello
da Paladino

= 10 + (÷ 2) + **CAR**

(per difetto)

Livello ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ANIMA 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"/>

$$CD\ TS\ Incantesimo = 10 + CAR + Liv.\ Incantesimo$$

Concentrazione = CAR + Livello Incantatore

VOW

*Always offer help to good creatures who need it.
Always offer help to the poor and destitute.*

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

<p>ATTACCO BONUS</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">+</div> <p>= CAR +</p>	Altro	<p>DEVIAZIONE BONUS</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">+ CA</div> <p>= CAR +</p>	Altro
---	-------	---	-------

Un attacco riuscito con punire il male

oltrepassa la riduz dei danni.

$$\text{DANNI BONUS} = \text{Livello da Paladino} + \text{Altro}$$

DANNI MALVAGI Livello da Paladino Altro

BONUS

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

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

Usati oggi

GUARIRE **PUNTI FERITA** $\left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{\div 2} \right) + \text{Altro}$
 Heal 50% less when used on yourself
 Heal 50% more when used on others
 (per difetto)

Livello **CHARITABLE MERCIES** (Selected each day)

3 12

6 15

9 18

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Magic stone	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"/>
<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"/> Make whole	2	<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"/> Magic vestment	3	<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"/> Imbue with spell ability	4	<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"/>

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.