

PALADINO

DEL



(PALADIN)

Livello da Paladino - 3 = Livello Incantatore

Livello da Paladino

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 ENERGIA

Livello da Paladino

Varie

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

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino

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

LEGAME DIVINO

☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ANIMA LEGATA

Livello 5

Nome

Tipo

☐ Evocazioni Oggi

Potenzianti

INCANTESIMI

CD salvezza incantesimi

Incantesimi al giorno

Incantesimi Base

Inc. bonus CAR

	1			<input type="checkbox"/>
	2			<input type="checkbox"/>
	3			<input type="checkbox"/>
	4			<input type="checkbox"/>

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

Concentrazione

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

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

Livello da Paladino

Varie

Nemici oggi

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

☐
☐
☐

ATTACCO BONUS

Varie

$$+ \text{CAR} + \text{Varie}$$

DEVIAZIONE BONUS

Varie

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

Un attacco riuscito con punire il male oltrepassa la Riduzione del Danno

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS

Livello da Paladino

Varie

$$+ \text{Livello da Paladino} + \text{Varie}$$

DANNI MALVAGI BONUS

Livello da Paladino

Varie

$$+ \text{Livello da Paladino} \times 2 + \text{Varie}$$

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello da Paladino

Varie

Usi giornalieri

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

☐
☐
☐

Livello 2

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino

Varie

$$d6 = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie} \quad (\text{per difetto})$$

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.