

# HOSPITALER



(PALADIN)

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.

### AURA OF HEALING

Livello  
11

Spend one use of Channel Energy to create a 30ft aura.  
Allies automatically stabilise and are immune to bleed.  
Each round allies are healed 1hp per hit die, and may make  
an extra saving throw against curses, disease or poison.

Livello  
14

### AURA OF FAITH

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

### AURA OF RIGHTEOUSNESS

Livello  
17

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

Livello  
da Chierico

Livello  
da Paladino

=

Livello  
da Paladino

- 3

## INCANALARE AL GIORNO

Varie

Oggi  
□□□  
□□□  
□□□

□□□ = 3 + CAR +

## TIRO ENERGIA

Livello  
da Chierico

Varie

□□□ d6 = ( □□□ ÷ 2 ) + (per eccesso)

## VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello  
da Chierico

□□□ = 10 + ( □□□ ÷ 2 ) + CAR (per difetto)

## LEGAME DIVINO

Livello  
5

□ CAVALCATURA SPECIALE  
Nome

Tipo □ Evocazioni  
Oggi

Potenziamenti

## INCANTESIMI

CD salvezza  
incantesimi

Incantesimi  
al giorno

Incantesimi  
Base

Inc. bonus  
CAR

□□□	1	□□□	□□□□
□□□	2	□□□	□□□□
□□□	3	□□□	□□□□
□□□	4	□□□	□□□□

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

## PUNIRE IL MALE

### NEMICI AL GIORNO

Livello  
da Paladino

Varie

Nemici  
oggi  
□□□  
□□□

□□□ = ( □□□ ÷ 6 ) - 1 + (per eccesso)

### ATTACCO BONUS

Varie

+ □□□ = CAR +

### DEVIAZIONE BONUS

Varie

+ CA = CAR +

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

oltrepassa la riduz dei danni.

### DANNI BONUS

Livello  
da Paladino

Varie

+ □□□ = +

### DANNI MALVAGI BONUS

Livello  
da Paladino

Varie

+ □□□ = ( □□□ × 2 ) +

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

### USI AL GIORNO

Livello  
da Paladino

Varie

Usi giornalieri  
□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

□□□ = ( □□□ ÷ 2 ) + CAR + (per difetto)

Livello  
2

### GUARIRE PUNTI FERITA

Livello  
da Paladino

Varie

□□□ d6 = ( □□□ ÷ 2 ) + (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.