

SACRED SERVANT

DEL



(PALADINO)

Livello da Paladino - 3 = Livello Incantatore

Livello da Paladino

Livello Incantatore

INDIVIDUAZIONE DEL MALE

Come azione di movimento, individua il male in una creatura o un oggetto nel raggio di 18 m.
Non individua nessun'altra aura malvagia nelle vicinanze.

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 11

AURA DI GIUSTIZIA

Consuma due cariche di Punire il Male per concedere agli alleati l'abilità di punire il male. Il bonus dura 1 minuto, ma deve essere utilizzato nel primo round.

Livello 14

AURA DI FEDE

Armi considerate allineate al bene allo scopo di superare la Riduzione del Danno.

AURA DI GIUSTIZIA

Livello 17

Guadagna riduzione del danno 5/Male

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.

INCANALARE ENERGIA POSITIVA

Livello 4

Incantare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani

TIRO ENERGIA

Livello da Paladino Varie

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

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino (per eccesso)

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

(per difetto)

DOMINIO

Livello Dominio 4

Poteri Concessi

Poteri Concessi

	Livello		Livello
	CD		CD
	Usi al giorno		Usi al giorno

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	Inc. Base	Inc. bonus CAR
1			
2			
3			
4			

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

CALL CELESTIAL ALLY

Livello 8

Lesser Planar Ally Livello da Paladino - 3 = Livello Incantatore

12

Planar Ally

16

Greater Planar Ally

☐ Called this week

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

Livello da Paladino Livello da Paladino Varie

$$\text{Nemici oggi} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{3} \right) + \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{6} \right) - 1 + \text{Varie}$$

(per eccesso) (per eccesso)

ATTACCO BONUS

Varie

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

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

$$+ = +$$

DANNI MALVAGI BONUS

Livello da Paladino Varie

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello da Paladino Varie

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

(per difetto)

Livello 2

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino Varie

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

(per difetto)

INDULGENZE

Livello

3

12

6

15

9

18

INCANTESIMI PREPARATI

Incantesimo di Dominio + 1	1
Incantesimo di Dominio + 1	2
Incantesimo di Dominio + 1	3
Incantesimo di Dominio + 1	4

LEGAME DIVINO

HOLY SYMBOL OF

Livello	Bonuses	Usi al giorno
5	1	1
8	2	
9		2
11	3	
13		3
14	4	
17	5	4
20	6	

DURATA

Livello da Paladino

$$\text{min} = \frac{\text{Livello da Paladino}}{2}$$

☐ Utilizzi oggi

- ☐ +1 caster level on any Paladin spell
- ☐ +1 use /day of Lay On Hands
- ☐ +1 DC on Channel Positive Energy
- ☐ +1d6 Channel Energy damage

CAMPIONE DIVINO

Livello 20

Aumenta la riduzione al danno fino a 10/Male

Quando si usa Punire il Male per colpire con successo un Esterno, quell'esterno è Esiliato. L'effetto di Punire il Male termina dopo questo attacco.

L'uso di Incanalare Energia Positiva o Imposizione delle mani, guarisce l'ammontare massimo possibile.