SACRED SERVANT

DEL

(PALADIN)

BUONO · LEGALE · CAOTICO · MALVAGIO

Liv del 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.

DIVINE GRACE

Livello **2** — CAR — Bonus to all saving throws

AURA

Livello **3** — **AURA OF COURAGE**
Immune to fear effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against fear effects.

Livello **11** — **AURA OF JUSTICE**
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 to compulsion effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

DIVINE HEALTH

Livello **3** — Immune to all diseases including magic.

CHANNEL POSITIVE ENERGY

Livello **4** — Incanalare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani

TIRO ROLL: d6 = (Liv del Paladino ÷ 2) + Altro (per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA: = 10 + (Liv del Paladino ÷ 2) + CAR (Arrotondato per difetto)

DOMAIN

Livello **4** — Dominio

Poteri Donati — Livello — CD — Usi al giorno

Poteri Donati — Livello — CD — Usi al giorno

CALL CELESTIAL ALLY

Livello
8 Lesser Planar Ally
12 Planar Ally
16 Greater Planar Ally

Liv del Paladino - 3 = Livello incantatore

☐ Called this week

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Inc. al giorno	= Inc. Base	+ Inc. bonus CHA
	1			
	2			
	3			
	4			

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione = CAR + Livello incantatore

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO = (Liv del Paladino ÷ 3) (per eccesso) + (Liv del Paladino ÷ 6) (per eccesso) - 1 + Altro

Nemici oggi

ATTACCO BONUS: + = CAR + Altro

DEVIAZIONE BONUS: + CA = CAR + Altro

Un attacco riuscito con punire il male oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS: + = Liv del Paladino + Altro

DANNI MALVAGI BONUS: + = (Liv del Paladino × 2) + Altro

IMPOSIZIONE DELLE MANI

Livello **2**

USI PER DAY = (Liv del Paladino ÷ 2) + CAR + Altro (Arrotondato per difetto)

Usi oggi

GUARIRE HIT POINTS: d6 = (Liv del Paladino ÷ 2) + Altro (Arrotondato per difetto)

INDULGENZE

Livello	
3	12
6	15
9	18

INCANTESIMI PREPARATI

☐☐☐ Inc. di dominio +1	1	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐ Inc. di dominio +1	2	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐ Inc. di dominio +1	3	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐ Inc. di dominio +1	4	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐

LEGAME DIVINO

Livello	Bonuses	Usi al giorno
5	1	1
9		2
10	2	
13		3
15	3	
17		4

HOLY SYMBOL OF

DURATION min = Liv del Paladino

☐☐ Uses today

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

HOLY CHAMPION

Livello **20**

Increase damage reduction to 10/evil.
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.