

SACRED SERVANT

DEL



(PALADIN)

Livello da Paladino - 3 =

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.

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

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

VOLONTÀ CD SALVEZZA

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

DOMAIN

Livello 4

Poteri Concessi

Poteri Concessi

Livello	CD	Usi al giorno	Livello	CD	Usi al giorno

CALL CELESTIAL ALLY

Livello 8

Lesser Planar Ally

Livello da Paladino - 3 = Livello incantatore

12

Planar Ally

☐ Called this week

16

Greater Planar Ally

INCANTESIMI

CD salvezza incantesimi	Incantesimi al giorno	Incantesimi Base	Inc. bonus CHA
1			
2			
3			
4			

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

Concentrazione

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

Livello incantatore

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

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

Nemici oggi
□□□
□□□

ATTACCO BONUS

$\text{Attacco Bonus} = \text{CAR} +$

DEVIAZIONE BONUS

$\text{Deviazione Bonus} = \text{CAR} +$

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

Il danno bonus contro esterni malvagi, draghi malvagi e non morti si applica al primo attacco riuscito

DANNI BONUS

$\text{Danni Bonus} = \text{Livello da Paladino} + \text{Varie}$

DANNI ai MALVAGI BONUS

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI PER DAY

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

Usi oggi

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

Livello 2

GUARIRE HIT POINTS

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

HOLY SYMBOL OF

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

DURATION

$\text{Duration} = \frac{\text{Livello da Paladino}}{\text{min}}$ □□ 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

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.