

# 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.

## 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

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

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino

(per eccesso)

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CAR}$$

(per difetto)

## DOMAIN

Livello 4

Dominio

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 CAR
1			
2			
3			
4			

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

Concentrazione

$$\boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} +$$

Livello incantatore

## PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

Livello da Paladino

Livello da Paladino

Varie

Nemici oggi

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 3 \right) + \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 6 \right) - 1 + \phantom{00}$$

(per eccesso) (per eccesso)

ATTACCO BONUS

Varie

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} +$$

DEVIAZIONE BONUS

Varie

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

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

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS

Livello da Paladino

Varie

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} +$$

DANNI MALVAGI BONUS

Livello da Paladino

Varie

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) +$$

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello da Paladino

Varie

Usi giornalieri

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CAR} +$$

(per difetto)

Livello 2

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino

Varie

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) +$$

(per difetto)

## INDULGENZE

Livello

3

12

6

15

9

18

## INCANTESIMI PREPARATI

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Incantesimo di Dominio +1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Incantesimo di Dominio +1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Incantesimo di Dominio +1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Incantesimo di Dominio +1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		4 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

## LEGAME DIVINO

### HOLY SYMBOL OF

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

### DURATION

Livello da Paladino

$$\boxed{\phantom{00}} \text{ min} =$$

☐ ☐ 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

## 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.