

# OATHBOUND PALADIN



DEL

Livello  
da Paladino

Livello  
da Paladino - 3 = Livello  
Incantatore

## DETECT UNDEAD

As a move action, detect undeath in one creature within 60ft.  
Does not detect any other undead creatures nearby.

## GRAZIA DIVINA

Livello  
2

CAR

Bonus a tutti  
i tiri salvezza

## AURA

### AURA DI CORAGGIO

Immune alla paura, anche magica.

Livello Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro paura.

3

### GHOST TOUCH AURA

Armour gains the ghost touch property.  
From level 9, apply to shield as well.

Livello  
8

### AURA OF LIFE

+4 to save against negative levels. Allies within 10ft get  
+2 against these saves.

Livello  
14

### AURA DI FEDE

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

### AURA DI GIUSTIZIA

Livello Guadagna riduzione del danno 5/Male  
17 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

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

TIRO  
ENERGIA

Livello  
da Paladino

Varie

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

VOLONTÀ  
CD SALVEZZA

Livello  
da Paladino

(per eccesso)

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

(per difetto)

Livello  
11

Channelling positive energy against the undead for  
just one use of Lay On Hands.

## LEGAME DIVINO

Livello  
5

CAVALCATURA SPECIALE ARMA LEGATA

Tipo

☐ Evocazioni  
Oggi

Potenziamenti

## INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. bonus CAR
<input type="checkbox"/>	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"/>	3	<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"/>

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

Concentrazione

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

Livello  
incantatore

# Oath against Undeath

VOTO

## CODICE DI CONDOTTA

Destroy all undead. Put to rest the poor souls turned against their will.  
Prevent the taint of undeath from spreading to the newly dead,  
blessing or burning the corpses as necessary.

## PUNIRE IL MALE

NEMICI  
AL GIORNO

Livello  
da Paladino

Varie

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 3 \right) + \phantom{00} \text{ (per eccesso)}$$

Nemici  
oggi

☐☐  
☐☐

ATTACCO  
BONUS

Varie

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

DEVIAZIONE  
BONUS

Varie

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

Un attacco riuscito con punire il male

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

DANNI  
BONUS

Livello  
da Paladino

Varie

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

DANNI MALVAGI  
BONUS

Livello  
da Paladino

Varie

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

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI  
QUOTIDIANI

Livello  
da Paladino

Varie

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

(per difetto)

Usi oggi

☐☐☐☐  
☐☐☐☐

Livello  
2

GUARIRE  
PUNTI FERITA

Livello  
da Paladino

Varie

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \text{ (per difetto)}$$

Livello

INDULGENZE

6

15

12

18

## INCANTESIMI PREPARATI

☐☐☐ Sanctify corpse

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Darkvision

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Searing light

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Halt undead

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

## CAMPIONE DIVINO

Aumenta la riduzione al danno fino a 10/Male

Livello

20

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.