

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

d6 = ($\div 2$) +

VOLONTÀ
CD SALVEZZA

Livello
da Paladino

(per eccesso)

= 10 + ($\div 2$) + 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 LEGATA

Tipo

Evocazioni
Oggi

Potenziamenti

INCANTESIMI

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

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione

= CAR +

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

Nemici
oggi

= ($\div 3$) + (per eccesso)

ATTACCO
BONUS

Varie

DEVIAZIONE
BONUS

Varie

+ = CAR + + CA = CAR +

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

+ = + = ($\times 2$) +

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI
AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

Usi oggi

= ($\div 2$) + CAR +
(per difetto)

Livello
2

GUARIRE
PUNTI FERITA

Livello
da Paladino

Varie

d6 = ($\div 2$) + (per difetto)

Livello INDULGENZE

6

15

12

18

INCANTESIMI PREPARATI

Sanctify corpse	1	
Scururovisione	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.