

OATHBOUND PALADIN

Oath against Corruption

Liv
del PaladinoLiv
del Paladino $-3 =$ Livello
del Paladino Dell'incantatore

OATH

Code of Conduct

Hunt aberrations and do not allow them to roam freely or harm others. Destroy them if you can, or banish them if you cannot.

LEGAME DIVINO

☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA

Nome

Tipo

☐ Evocazioni
Oggi

Aumenti

INCANTESIMI

Incantesimi DC Tiri Salvz.		Incantesimi al giorno	Incantesimi Base	Inc. bonus CHA
	1			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	2			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	3			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	4			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Salvezza Incntsm. = 10 + SAG + Liv Incntsm

Concentrazione = CAR + Livello
Dell'incantatore

CHANNEL POSITIVE ENERGY

Channelling positive energy uses up two of today's uses of Lay On Hands.

TIRO
ROLL

d6 = $\left(\frac{\text{Liv del Paladino}}{2} \right) + \text{Altro}$

(Arrotond.per eccesso)

CD Salvezza

= $10 + \left(\frac{\text{Liv del Paladino}}{2} \right) + \text{CAR}$

(Arrotondato per difetto)

INDULGENZE

INCANTESIMI PREPARATI

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> True strike	<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"/> Acute sense	<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"/> Touch of idiocy	<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"/> Spell immunity	<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"/>

PUNIRE IL MALE

NEMICI
AL GIORNOLiv
del Paladino

Altro

Nemici
oggi

= $\left(\frac{\text{Liv del Paladino}}{3} \right) + \text{Altro}$
(Arrotond.per eccesso)

BONUS

BONUS

+ = CAR +

Altro

BONUS

BONUS

+ CA = CAR +

Altro

A successful strike with smite evil bypasses damage reduction.

oltrepassa la riduz dei danni.

BONUS

BONUS

+ = +

Liv
del Paladino

Altro

BONUS

+ = $\left(\frac{\text{Liv del Paladino}}{2} \right) + \text{Altro}$

Liv
del Paladino

Altro

Livello 20 CAST INTO THE VOID

On a successful Smite Evil hit, the target may be banished to oblivion.

WILL DC

Liv
del Paladino

= $10 + \left(\frac{\text{Liv del Paladino}}{2} \right) + \text{CAR}$

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI

Liv
del Paladino

Altro

Usi oggi

= $\left(\frac{\text{Liv del Paladino}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Altro}$ (Arrotondato per difetto)

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐
GUARIRE
HIT POINTSLiv
del Paladino

Altro

d6 = $\left(\frac{\text{Liv del Paladino}}{2} \right) + \text{Altro}$ (Arrotondato per difetto)

CLEANSING FLAME

Livello 11 Spend two uses of Smite Evil to ignite your weapon with a blue flame for 1 minute.

11 Aberrations within 20 feet suffer -4 to attack allies, and allies gain +2 to certain saving throws.

PERGAMENE

POZIONI