

# OATHBOUND PALADIN



DEL

Livello  
da Paladino

Livello  
da Paladino - 3 = 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 8 AURA OF RESOLVE

Immune allo charme, anche magico.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

### 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  
ROLL

Livello  
da Paladino Varie  
 $\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{00}}{2} \right) + \phantom{00}$   
(per eccesso)

VOLONTÀ  
CD SALVEZZA

Livello  
da Paladino Varie  
 $\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{2} \right) + \text{CAR}$   
(per difetto)

## LEGAME DIVINO

☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA  
Livello  
5 Nome

Tipo ☐ Evocazioni  
Oggi

Potenziamenti

## INCANTESIMI

CD TS Incantesimi	Incantesimi al giorno	Inc. Base	+	Inc. Bonus CHA
<input type="checkbox"/>	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"/>

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

Concentrazione  $\boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$  Livello  
Incantatore

# Oathbound Paladin

VOW

## CODE OF CONDUCT

## PUNIRE IL MALE

NEMICI  
AL GIORNO

Livello  
da Paladino

Varie

Nemici  
oggi

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

ATTACCO  
BONUS

Varie

DEVIAZIONE  
BONUS

Varie

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

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

Livello  
da Paladino

Varie

DANNI MALVAGI  
BONUS

Livello  
da Paladino

Varie

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

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI  
PER DAY

Livello  
da Paladino

Varie

Usi giornalieri

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

Livello  
2

GUARIRE  
HIT POINTS

Livello  
da Paladino

Varie

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

## Livello 3 INDULGENZE

12

6

15

9

18

## INCANTESIMI PREPARATI

☐ True strike

☐

☐

1

☐

☐

☐ Acute sense

☐

☐

2

☐

☐

☐ Touch of idiocy

☐

☐

3

☐

☐

☐ Spell immunity

☐

☐

4

☐

☐

## 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.