

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

AURA DI CORAGGIO

Livello
3 Immune alla paura, anche magica.
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro paura.

ANCHORING AURA

Livello
8 Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order
to use extradimensional travel.
Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft.

AURA DI GIUSTIZIA

Livello
11 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.

AURA OF FAITH

Livello
14 Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

AURA OF RIGHTEOUSNESS

Livello
17 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{} d6 = \left(\frac{}{} \div 2 \right) + $
(per eccesso)

VOLONTÀ
CD SALVEZZA

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

LEGAME DIVINO

Livello ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA

5

Tipo ☐ Evocazioni
Oggi

Potenzianti

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 $\boxed{} = \text{CAR} + \text{Livello Incantatore}$

Oath against fiends

VOW

CODE OF CONDUCT

Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it.
Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends.

PUNIRE IL MALE

NEMICI
AL GIORNO

Livello
da Paladino Varie
 $\boxed{} = \left(\frac{}{} \div 3 \right) + $ (per eccesso)

Nemici
oggi
☐☐
☐☐

ATTACCO
BONUS

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

DEVIAZIONE
BONUS

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

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
 $\boxed{+ } = + $

DANNI MALVAGI
BONUS

Livello
da Paladino Varie
 $\boxed{+ } = \left(\times 2 \right) + $

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI
PER DAY

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

Usi giornalieri
☐☐☐
☐☐☐

GUARIRE
HIT POINTS

Livello
da Paladino Varie
 $\boxed{} d6 = \left(\frac{}{} \div 2 \right) + $ (per difetto)

INDULGENZE

Livello
3 15
6 18
12

INCANTESIMI PREPARATI

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Resist energy	<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"/> Detect thoughts	<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"/> Invisibility purge	<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"/> Plane shift	<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"/>

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.