

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

Gain evasion, but only against the breath weapon of dragons.

LEGAME DIVINO

Livello
5

☐ CAVALCATURA SPECIALE
☐ ARMA LEGATA
Nome

Tipo ☐ Evocazioni Oggi

Potenzianti

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. bonus CAR
	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"/>

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione ☐ = CAR + Livello Incantatore

Oath against the Wyrms

VOW

CODE OF CONDUCT

Slay evil dragons, as well as other dangerous dragons. Prevent the bloodlines of other creatures from being corrupted with draconic power.
Protect the innocent against the predation of dragons.

PUNIRE IL MALE

NEMICI
AL GIORNO

Livello
da Paladino

Altro

Nemici
oggi

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

☐ ☐ ☐

ATTACCO
BONUS

Altro

DEVIAZIONE
BONUS

Altro

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

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

Un attacco riuscito con punire il male

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI
BONUS

Livello
da Paladino

Altro

DANNI MALVAGI
BONUS

Livello
da Paladino

Altro

$$+ \boxed{} = + $$

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI
AL GIORNO

Livello
da Paladino

Altro

Usati oggi

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

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Livello
2

GUARIRE
PUNTI FERITA

Livello
da Paladino

Altro

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

Livello **INDULGENZE**

3

12

6

15

9

18

INCANTESIMI PREPARATI

☐ ☐ Enlarge person

☐ ☐

☐ ☐

1

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐ Bear's endurance

☐ ☐

☐ ☐

2

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐ Volare

☐ ☐

☐ ☐

3

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐ Stoneskin

☐ ☐

☐ ☐

4

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

DRAGON-SLAYING STRIKE

Increase damage reduction to 10/evil.

Livello

20

On using Smite Evil to successfully hit a dragon, they are subject to a single-target Holy Word, after which the smite immediately end.

On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.