

# 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 ANCHORING AURA

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.

### 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.

### AURA OF RIGHTEOUSNESS

Livello Gain damage reduction 5/evil.  
17 Immune ad effetti di compulsione, anche magici.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

## SALUTE DIVINA

Livello Immune a tutte le malattie, anche magiche.  
3

## CHANNEL POSITIVE ENERGY

Livello Incanalare energia positiva consuma 2 usi  
della capacità di Imposizione delle mani  
4

### TIRO ENERGIA

Livello da Paladino Altro  
d6 = (  $\div 2$  ) + (per eccesso)

### VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino  
= 10 + (  $\div 2$  ) + CAR (per difetto)

## LEGAME DIVINO

Livello ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA

5

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"/> <input type="checkbox"/>
	2					<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"/>
	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"/> <input type="checkbox"/>

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione ☐ = CAR + 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 Altro  
= (  $\div 3$  ) + (per eccesso)

Nemici  
oggi  
☐☐☐  
☐☐☐

### ATTACCO BONUS

Altro  
+ = CAR +

### DEVIAZIONE BONUS

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

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

### USI AL GIORNO

Livello da Paladino Altro Usati oggi  
= (  $\div 2$  ) + CAR + ☐☐☐☐  
(per difetto)

### GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino Altro  
d6 = (  $\div 2$  ) + (per difetto)

### Livello INDULGENZE

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 On using Smite Evil to successfully hit an outsider, that outsider is subject to Banishment.  
20 The effect of Smite Evil ends after this attack.

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