

# OATHBOUND PALADIN



DEL

Livello  
da Paladino

Livello  
da Paladino - 3 = Livello  
Incant.

## 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 ENERGIA

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

### VOLONTÀ CD SALVEZZA

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

## LEGAME DIVINO

Livello  
5 ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ANIMA LEGATA  
Nome

Tipo ☐ Evocazioni  
Oggi

Potenziamenti

## INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus CAR
<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  
Incant.

# Oath of Charity

## VOW

## CODE OF CONDUCT

Always offer help to good creatures who need it.  
Always offer help to the poor and destitute.

## PUNIRE IL MALE

### NEMICI AL GIORNO

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

Nemici  
oggi  
☐☐☐  
☐☐☐

### ATTACCO BONUS

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

### DEVIAZIONE BONUS

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

Un attacco riuscito con punire il male

oltrepassa la riduz dei danni.

### DANNI BONUS

Livello  
da Paladino Altro  
 $+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} + \phantom{00}$

### DANNI MALVAGI BONUS

Livello  
da Paladino Altro  
 $+ \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{00}$

## CHARITABLE HANDS

### USI AL GIORNO

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

Usi oggi  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

Livello  
2

### GUARIRE PUNTI FERITA

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

Heal 50% less when used on yourself  
Heal 50% more when used on others  
(per difetto)

Livello **CHARITABLE MERCIES** (Selected each day)

3 12

6 15

9 18

## INCANTESIMI PREPARATI

☐☐☐ Magic stone

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Make whole

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Magic vestment

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Imbue with spell ability

☐☐☐

☐☐☐

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.