

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
ENERGIA

Livello
da Paladino

Varie

$$d6 = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie} \quad (\text{per eccesso})$$

VOLONTÀ
CD SALVEZZA

Livello
da Paladino

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

LEGAME DIVINO

Livello
5

☐ CAVALCATURA SPECIALE
Nome

Tipo

☐ Evocazioni
Oggi

Potenzianti

INCANTESIMI

CD salvezza
incantesimi

Incantesimi
al giorno

Incantesimi
Base

Inc. bonus
CAR

1			<input type="checkbox"/>
2			<input type="checkbox"/>
3			<input type="checkbox"/>
4			<input type="checkbox"/>

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

Concentrazione

$$= \text{CAR} + \text{Livello incantatore}$$

Oath of Loyalty

VOW

CODE OF CONDUCT

Keep all promises. Never make an oath or promise lightly.
Never go back on an oath.

LOYAL OATH

ALLIES
PER DAY

Livello
da Paladino

Varie

Allies
Today

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

CAR

Bonus on all saving throws and armour class granted to chosen ally when adjacent.
Lasts for one minute or until dismissed or discharged.

If the chosen ally is struck by an enemy while adjacent, discharge the effect to make an immediate attack.

Livello
8

When a chosen ally is struck by an enemy while adjacent,
discharge the effect to make the attack hit yourself instead.

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI
AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

Usi giornalieri

$$d6 = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Usi giornalieri} \quad (\text{per difetto})$$

Livello
2

GUARIRE
PUNTI FERITA

Livello
da Paladino

Varie

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

Livello
3

INDULGENZE

12

6

15

9

18

INCANTESIMI PREPARATI

☐ Wrath

☐

☐

1

☐

☐

☐ Aid

☐

☐

2

☐

☐

☐ Helping hand

☐

☐

3

☐

☐

☐ Inviare

☐

☐

4

☐

☐

CAMPIONE DIVINO

Livello
20

Increase damage reduction to 10/evil.
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.