

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

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
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.

LEGAME DIVINO

Livello
5

☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ TEMA LEGATA

Nome

Tipo

☐ Evocazioni
Oggi

Potenzianti

INCANTESIMI

| CD TS Incantesimi | | Incantesimi al giorno | = | Inc. Base | + | Inc. Bonus CHA |
|----------------------|---|--------------------------|---|--------------|---|--|
| | 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 Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione = CAR + Livello
Incantatore

Oath of Vengeance

VOW

PUNIRE IL MALE

NEMICI
AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

Nemici
oggi

= (÷ 3) + (per eccesso)

☐☐
☐☐

ATTACCO
BONUS

Varie

DEVIAZIONE
BONUS

Varie

+ = CAR +

+ CA = 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

DANNI MALVAGI
BONUS

Livello
da Paladino

Varie

+ = +

+ = (× 2) +

Livello
11

POWERFUL JUSTICE

Spend one use of Smite Evil to grant allies within 10ft the ability to smite evil.
Allies gain the damage bonus, not the attack bonus.

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI
PER DAY

Livello
da Paladino

Varie

Usi giornalieri

Livello = (÷ 2) + CAR + (per difetto)

☐☐☐
☐☐☐

Livello
2

GUARIRE
HIT POINTS

Livello
da Paladino

Varie

d6 = (÷ 2) + (per difetto)

Livello
3

INDULGENZE

12

Livello
6

15

Livello
9

18

Livello
8

CHANNEL WRATH

Spend two uses of Lay On Hands to gain one extra use of Smite Evil.

INCANTESIMI PREPARATI

☐☐☐ Wrath

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Confess

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Blessing of fervour

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Order's wrath

☐☐☐

☐☐☐

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.