

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
$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + $$

(per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello
da Paladino
$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{CAR}$$

(per difetto)

LEGAME DIVINO

☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA
Livello
5 Nome

Tipo ☐ Evocazioni
Oggi

Potenziamenti

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 Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione
$$\boxed{} = \text{CAR} + $$
 Livello
Incant.

Oathbound Paladin

VOW

CODE OF CONDUCT

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

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

Nemici
oggi
☐☐☐
☐☐☐

ATTACCO BONUS

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

DEVIAZIONE BONUS

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

Un attacco riuscito con punire il male

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS

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

DANNI MALVAGI BONUS

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello
da Paladino Altro
$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \text{CAR} + $$

(per difetto)

Usi oggi
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐

Livello
2

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello
da Paladino Altro
$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + $$
 (per difetto)

Livello 3 INDULGENZE

12

6 15

9 18

INCANTESIMI PREPARATI

☐☐☐ True strike

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Acute sense

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Touch of idiocy

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Spell immunity

☐☐☐

☐☐☐

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.