

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 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

Livello
5 ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA 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"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2	<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"/>	4	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione $\boxed{} = \text{CAR} + $ 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 Altro
$$\boxed{} = \left(\div 3 \right) + $$
 (per eccesso)
Allies
Today
☐☐☐
☐☐☐

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 Altro Usati oggi
$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \text{CAR} + $$

(per difetto)
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

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Wrath	<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"/> Aid	<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"/> Helping hand	<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"/> Inviare	<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
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.