

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** ANCHORING AURA

Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order
to use extradimensional travel.
Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft.

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.

AURA OF RIGHTEOUSNESS

Livello **17** 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
 $\boxed{} d6 = \left(\frac{}{2} \right) + $
(per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

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

LEGAME DIVINO

Livello ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA
5

Tipo ☐ Evocazioni
Oggi

Potenzianti

INCANTESIMI

CD salvezza incantesimi	Incantesimi al giorno	Incantesimi 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{} = \text{CAR} + $ Livello
incantatore

Oath against fiends

VOW

CODE OF CONDUCT

Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it.
Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends.

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

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

Nemici
oggi
☐☐
☐☐

ATTACCO BONUS

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

DEVIAZIONE BONUS

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

Un attacco riuscito con punire il male
oltrepassa la Riduzione del Danno

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS

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

DANNI MALVAGI BONUS

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

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

Usi giornalieri
☐☐☐
☐☐☐

GUARIRE PUNTI FERITA

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

Livello **3** INDULGENZE

15

6

18

12

INCANTESIMI PREPARATI

☐☐ Resist energy

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Detect thoughts

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Invisibility purge

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Plane shift

☐☐☐

☐☐☐

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.