

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

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

LEGAME DIVINO

☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA
Livello 5 Nome

Tipo ☐ Evocazioni Oggi

Potenzianti

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi	Incantesimi al giorno	Inc. Base	Inc. Bonus CHA
1			
2			
3			
4			

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

Concentrazione $\text{CD Salvezza} = \text{CAR} + \text{Livello Incantatore}$

Oath of Charity

VOW

CODE OF CONDUCT

Always offer help to good creatures who need it.
Always offer help to the poor and destitute.

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO Livello da Paladino Varie
 $\text{Nemici} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{3} \right) + \text{Varie}$ (per eccesso)

ATTACCO BONUS Livello da Paladino Varie
 $\text{Attacco} = \text{CAR} + \text{Livello da Paladino}$
DEVIAZIONE BONUS Livello da Paladino Varie
 $\text{Deviazione} = \text{CAR} + \text{Livello da Paladino}$

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
 $\text{Danni} = \text{Livello da Paladino} + \text{Varie}$
DANNI MALVAGI BONUS Livello da Paladino Varie
 $\text{Danni Malvagi} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$

CHARITABLE HANDS

USI PER DAY Livello da Paladino Varie
 $\text{Usi} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Varie}$
(per difetto)
GUARIRE HIT POINTS Livello da Paladino Varie
 $\text{Guarire} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$
Heal 50% less when used on yourself
Heal 50% more when used on others (per difetto)

CHARITABLE MERCIES (Selected each day)

3	12
6	15
9	18

INCANTESIMI PREPARATI

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Magic stone	<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"/> Make whole	<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"/> Magic vestment	<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"/> Imbue with spell ability	<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.