

OATHBOUND PALADIN



DEL

Livello
da Paladino

Livello
da Paladino - 3 = Livello
Incantatore

DETECT UNDEAD

As a move action, detect undeath in one creature within 60ft.
Does not detect any other undead creatures nearby.

GRAZIA DIVINA

Livello
2 Bonus a tutti
i tiri salvezza

AURA

AURA DI CORAGGIO

Immune alla paura, anche magica.

Livello Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro paura.

3 GHOST TOUCH AURA

Armour gains the ghost touch property.
From level 9, apply to shield as well.

Livello AURA OF LIFE

8 +4 to save against negative levels. Allies within 10ft get
+2 against these saves.

Livello AURA OF FAITH

14 Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

AURA OF RIGHTEOUSNESS

Livello Gain damage reduction 5/evil.
17 Immune ad effetti di compulsione, anche magici.
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

SALUTE DIVINA

Livello Immune a tutte le malattie, anche magiche.
3

CHANNEL POSITIVE ENERGY

Livello Incanalare energia positiva consuma 2 usi
della capacità di Imposizione delle mani
4

TIRO ENERGIA

Livello
da Paladino Varie

d6 = ($\div 2$) + (per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello
da Paladino (per eccesso)

= 10 + ($\div 2$) + CAR (per difetto)

Livello Channelling positive energy against the undead for
just one use of Lay On Hands.
11

LEGAME DIVINO

Livello ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA

5

Tipo ☐ Evocazioni
Oggi

Potenzianti

INCANTESIMI

CD salvezza incantesimi	Incantesimi al giorno	Incantesimi 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"/>
3			<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 Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione = CAR + Livello
incantatore

Oath against Undeath

VOW

CODE OF CONDUCT

Destroy all undead. Put to rest the poor souls turned against their will.
Prevent the taint of undeath from spreading to the newly dead,
blessing or burning the corpses as necessary.

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

= ($\div 3$) + (per eccesso)

Nemici
oggi
☐☐
☐☐

ATTACCO BONUS

Varie

+ = CAR +

DEVIAZIONE BONUS

Varie

+ CA = CAR +

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

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS

Livello
da Paladino Varie

+ = +

DANNI MALVAGI BONUS

Livello
da Paladino Varie

+ = ($\times 2$) +

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

= ($\div 2$) + CAR + (per difetto)

Usi giornalieri
☐☐☐☐
☐☐☐☐

Livello
2

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello
da Paladino

Varie

d6 = ($\div 2$) + (per difetto)

Livello INDULGENZE

6

15

12

18

INCANTESIMI PREPARATI

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sanctify corpse	<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"/> Darkvision	<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"/> Searing light	<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"/> Halt undead	<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.