

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.

HOLY REACH

Livello 2 Spend one use of Smite Evil to extend the reach of your weapon by 5ft for 1 minute.

AURA

AURA DI CORAGGIO

Livello 3 Immune alla paura, anche magica.
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro paura.

AURA OF RESOLVE

Livello 8 Immune allo charme, anche magico.
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

AURA OF FAITH

Livello 14 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
ROLL

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

VOLONTÀ
CD SALVEZZA

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

LEGAME DIVINO

Livello ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA

5

Tipo ☐ Evocazioni Oggi

Potenzianti

HORDEBREAKER

Livello 11 When you hit an evil creature with an attack of opportunity, deal an extra 1d6 damage.

When using Holy Reach, make extra attacks of opportunity equal to CHA.

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi	Incantesimi al giorno	Inc. Base	+	Inc. Bonus CHA
1				<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"/> <input type="checkbox"/>
4				<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 $\square = \text{CAR} + \square$ Livello Incantatore

Oath against Savagery

VOW

CODE OF CONDUCT

Always heed the call of a community in danger from savages.
Be the first in line to defend a settlement and the last to retreat.

PUNIRE IL MALE

NEMICI
AL GIORNO

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

Nemici oggi
☐☐☐☐

ATTACCO
BONUS

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

DEVIAZIONE
BONUS

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

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
 $+ \square = \square + \square$

DANNI MALVAGI
BONUS

Livello da Paladino Varie
 $+ \square = \left(\square \times 2 \right) + \square$

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI
PER DAY

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

Usi giornalieri
☐☐☐☐☐☐☐☐

GUARIRE
HIT POINTS

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

Livello INDULGENZE

3 12

6 15

9 18

INCANTESIMI PREPARATI

☐☐ Deathwatch

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Protection from arrows

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Velocità

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Divine power

☐☐☐

☐☐☐

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.