

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 ENERGIA

Livello da Paladino Altro
[] d6 = ([] ÷ 2) + []
(per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino
[] = 10 + ([] ÷ 2) + 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		Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. bonus CAR
[]	1	[]		[]		[] [] []
[]	2	[]		[]		[] [] [] []
[]	3	[]		[]		[] [] [] [] []
[]	4	[]		[]		[] [] [] [] [] []

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione [] = CAR + [] 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 Altro
[] = ([] ÷ 3) + [] (per eccesso)

Nemici oggi
[] [] [] []

ATTACCO BONUS

+ [] = CAR + [] Altro

DEVIAZIONE BONUS

+ CA = CAR + [] Altro

Un attacco riuscito con punire il male

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS

Livello da Paladino Altro
+ [] = [] + []

DANNI MALVAGI BONUS

Livello da Paladino Altro
+ [] = ([] × 2) + []

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello da Paladino Altro
[] = ([] ÷ 2) + CAR + []
(per difetto)

Usati oggi
[] [] [] [] [] [] [] []

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino Altro
[] d6 = ([] ÷ 2) + [] (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.