

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

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 DI GIUSTIZIA

Livello
11 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.

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

VOLONTÀ CD SALVEZZA

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

LEGAME DIVINO

☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA
Livello
5 Nome

Tipo ☐ Evocazioni
Oggi

Potenziamenti

INCANTESIMI

CD salvezza incantesimi	Incantesimi al giorno	Incantesimi Base	Inc. bonus CAR
1			<input type="checkbox"/>
2			<input type="checkbox"/>
3			<input type="checkbox"/>
4			<input type="checkbox"/>

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

Concentrazione $\text{CD} = \text{CAR} + \text{Livello incantatore}$

Oathbound Paladin

VOW

CODE OF CONDUCT

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

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

Nemici
oggi
☐
☐
☐

ATTACCO BONUS

Varie
 $+ \text{CAR} = \text{Attacco Bonus}$

DEVIAZIONE BONUS

Varie
 $+ \text{CA} = \text{Deviazione Bonus}$

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

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS

Livello
da Paladino Varie
 $+ \text{Danni Bonus} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$

DANNI MALVAGI BONUS

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

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

Usi giornalieri
☐
☐
☐

GUARIRE PUNTI FERITA

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

Livello INDULGENZE

3 12
6 15
9 18

INCANTESIMI PREPARATI

<input type="checkbox"/>	True strike	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		1 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Acute sense	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		2 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Touch of idiocy	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		3 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Spell immunity	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		4 <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.