

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.

PURE OF MIND

Livello +4 bonus to saves against charm effects and figments.

Livello

2

CAR

Bonus to
Will saves

AURA

AURA OF COURAGE

Livello Immune to fear effects including magic.
3 Allies within 10ft get +4 to saves against fear effects.

AURA OF JUSTICE

Livello Spend two uses of Smite Evil to grant allies the ability to
11 smite evil. The bonus lasts 1 minute, but must be used in the first round.

AURA OF FAITH

Livello Weapons considered Good aligned for overcoming DR.
14

AURA OF RIGHTEOUSNESS

Livello Gain damage reduction 5/evil.
17 Immune to compulsion effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

DIVINE HEALTH

Livello Immune to all diseases including magic.
3

CHANNEL POSITIVE ENERGY

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

TIRO
ROLL

Livello
da Paladino

Varie

$$\boxed{} d6 = \left(\div 2 \right) + $$

(Arrotond.per eccesso)

VOLONTÀ
CD SALVEZZA

Livello
da Paladino

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{CAR}$$

(Arrotondato per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA

Nome

Tipo

☐ Evocati
oggi

Potenziamenti

INCANTESIMI

CD salvezza
incantesimi

Incantesimi
al giorno

Incantesimi
Base

Inc. bonus
CHA

	1			
	2			
	3			
	4			

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

Concentrazione

$\boxed{}$

= CAR +

Livello
incantatore

Oath of Chastity

VOW

CODE OF CONDUCT

Never engage in a romantic relationship or a sexual act.

PUNIRE IL MALE

NEMICI
AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

Nemici
oggi

$$\boxed{} = \left(\div 3 \right) + \text{ (Arrotond.per eccesso)}$$

☐☐☐
☐☐☐

ATTACCO
BONUS

Varie

DEVIAZIONE
BONUS

Varie

$$+ \boxed{} = \text{CAR} + $$

$$+ \boxed{} \text{ CA} = \text{CAR} + $$

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

DANNI ai MALVAGI

Livello
da Paladino

Varie

$$+ \boxed{} = + $$

$$+ \boxed{} = \left(\times 2 \right) + $$

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI
PER DAY

Livello
da Paladino

Varie

Usi oggi

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \text{CAR} + $$

☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐

Livello

2

(Arrotondato per difetto)

GUARIRE
HIT POINTS

Livello
da Paladino

Varie

$$\boxed{} d6 = \left(\div 2 \right) + \text{ (Arrotondato per difetto)}$$

INDULGENZE

Livello

3

12

6

15

9

18

INCANTESIMI PREPARATI

☐☐☐ True strike

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Acute sense

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Touch of idiocy

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Spell immunity

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

PURE OF BODY

Livello

8

50% chance of reducing any sneak attack or critical hit to a normal hit.

HOLY CHAMPION

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.