

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.

DIVINE GRACE

Livello
2

CAR

Bonus to all
saving throws

AURA

Livello
3

AURA OF COURAGE

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

Livello
8

AURA OF RESOLVE

Immune to charm effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

Livello
11

AURA OF JUSTICE

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.

Livello
14

AURA OF FAITH

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Livello
17

AURA OF RIGHTEOUSNESS

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

DIVINE HEALTH

Livello
3

Immune to all diseases including magic.

CHANNEL POSITIVE ENERGY

Livello
4

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

TIRO
ROLL

Livello
da Paladino

Varie

$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{Arrotond. per eccesso})$$

VOLONTÀ
CD SALVEZZA

Livello
da Paladino

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

LEGAME DIVINO

☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ANIMA LEGATA

Livello
5

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

$$\boxed{} = \text{CAR} + \quad \text{Livello incantatore}$$

Oathbound Paladin

VOW

CODE OF CONDUCT

PUNIRE IL MALE

NEMICI
AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

Nemici
oggi

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

ATTACCO
BONUS

Varie

DEVIAZIONE
BONUS

Varie

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

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
BONUS

Livello
da Paladino

Varie

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI
PER DAY

Livello
da Paladino

Varie

Usi oggi

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

Livello
2

GUARIRE
HIT POINTS

Livello
da Paladino

Varie

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

Livello
3

INDULGENZE

12

6

15

9

18

INCANTESIMI PREPARATI

☐ ☐ True strike

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

1

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Acute sense

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Touch of idiocy

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Spell immunity

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

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.