

OATHBOUND PALADIN



DEL

Livello
da Paladino

Livello
da Paladino - 3 = Livello
Incant.

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

Livello
3

AURA DI CORAGGIO

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

Livello
11

AURA DI GIUSTIZIA

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.

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

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

(per eccesso)

VOLONTÀ
CD SALVEZZA

Livello
da Paladino

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

(per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello
5

☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA

Nome

Tipo

☐ Evocazioni
Oggi

Potenziamenti

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus CAR
<input type="checkbox"/>	1				<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2				<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3				<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4				<input type="checkbox"/>

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

Concentrazione $\boxed{} = \text{CAR} + $ Livello Incant.

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

Altro

Nemici
oggi

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

☐
☐

ATTACCO
BONUS

Altro

DEVIAZIONE
BONUS

Altro

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

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

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

$$+ \boxed{} = + $$

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI
AL GIORNO

Livello
da Paladino

Altro

Usi oggi

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

☐
☐
☐

Livello
2

(per difetto)

GUARIRE
PUNTI FERITA

Livello
da Paladino

Altro

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

Livello

INDULGENZE

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.

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.