

# OATHBOUND PALADIN



DEL

Livello  
da Paladino

Livello  
da Paladino - 3 = Livello  
Incantatore

## INDIVIDUAZIONE DEL MALE

Come azione di movimento, individua il male in una creatura o un oggetto nel raggio di 18 m

Non individua nessun'altra aura malvagia nelle vicinanze

## GRAZIA DIVINA

Livello  
2 **CAR** Bonus a tutti  
i tiri salvezza

## AURA

Livello  
3 **AURA DI CORAGGIO**  
Immune alla paura, anche magica.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro paura.

Livello  
8 **Aura di Fermezza**  
Immune allo charme, anche magico.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

Livello  
11 **AURA DI GIUSTIZIA**  
Consuma due cariche di Punire il Male per concedere agli alleati l'abilità di punire il male. Il bonus dura 1 minuto, ma deve essere utilizzato nel primo round.

Livello  
14 **AURA DI FEDE**  
Armi considerate allineate al bene allo scopo di superare la Riduzione del Danno.

Livello  
17 **AURA DI GIUSTIZIA**  
Guadagna riduzione del danno 5/Male  
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.

## INCANALARE ENERGIA POSITIVA

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  
 $\text{CD Salvezza} = 10 + \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR}$   
(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
	1					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	2					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	3					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	4					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

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

# Oathbound Paladin

VOTO

CODICE DI CONDOTTA

## PUNIRE IL MALE

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

**ATTACCO BONUS** Livello da Paladino Varie  
 $\text{Attacco Bonus} = \text{CAR} + \text{Livello da Paladino}$   
**DEVIAZIONE BONUS** Livello da Paladino Varie  
 $\text{Deviazione Bonus} = \text{CAR} + \text{Livello da Paladino}$

Un attacco riuscito con punire il male

Il danno bonus contro esterni malvagi, draghi malvagi e non morti si applica al primo attacco riuscito

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

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

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

**GUARIRE PUNTI FERITA** Livello da Paladino Varie  
 $\text{Guarire} = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$  (per difetto)

Livello	INDULGENZE
3	12
6	15
9	18

## INCANTESIMI PREPARATI

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

## CAMPIONE DIVINO

Aumenta la riduzione al danno fino a 10/Male

Livello  
20 Quando si usa Punire il Male per colpire con successo un Esterno, quell'esterno è Esiliato. L'effetto di Punire il Male termina dopo questo attacco.

L'uso di Incanalare Energia Positiva o Imposizione delle mani, guarisce l'ammontare massimo possibile.