

# 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.

### AURA DI GIUSTIZIA

Livello  
17

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

Gain evasion, but only against the breath weapon of dragons.

## 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"/>
	2					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	3					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	4					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

Concentrazione ☐ = CAR + Livello incantatore

# Oath against the Wyrms

VOTO

## CODICE DI CONDOTTA

Slay evil dragons, as well as other dangerous dragons. Prevent the bloodlines of other creatures from being corrupted with draconic power. Protect the innocent against the predation of dragons.

## PUNIRE IL MALE

NEMICI  
AL GIORNO

Livello  
da Paladino

Varie

Nemici  
oggi

☐ = ( ☐ ÷ 3 ) + ☐ (per eccesso)

ATTACCO  
BONUS

Varie

DEVIAZIONE  
BONUS

Varie

☐ + CAR = CAR + ☐

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

DANNI MALVAGI  
BONUS

Livello  
da Paladino

Varie

☐ + ☐ = ☐ + ( ☐ × 2 ) + ☐

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI  
QUOTIDIANI

Livello  
da Paladino

Varie

Usi oggi

☐ = ( ☐ ÷ 2 ) + CAR + ☐ (per difetto)

Livello  
2

GUARIRE  
PUNTI FERITA

Livello  
da Paladino

Varie

☐ d6 = ( ☐ ÷ 2 ) + ☐ (per difetto)

Livello INDULGENZE

3

12

6

15

9

18

## INCANTESIMI PREPARATI

☐ ☐ Enlarge person

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

1

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Bear's endurance

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Volare

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Stoneskin

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

## DRAGON-SLAYING STRIKE

Aumenta la riduzione al danno fino a 10/Male

Livello

20

On using Smite Evil to successfully hit a dragon, they are subject to a single-target Holy Word, after which the smite immediately end.

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