

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 OF PURITY**
+4 to saves against spells and effects from aberrations.
Allies within 10ft get +1 to these saves.

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

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

**TIRO
ENERGIA**
Livello
da Paladino Varie
 $\square = \left(\square \div 2 \right) + \square$
(per eccesso)

**VOLONTÀ
CD SALVEZZA**
Livello
da Paladino Varie
 $\square = 10 + \left(\square \div 2 \right) + \text{CAR}$
(per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA
5

Tipo ☐ Evocazioni
Oggi

Potenziamenti

CLEANSING FLAME

Livello
11 Spend two uses of Smite Evil to ignite your weapon with a
cleansing flame for 1 minute, forcing aberrations within
20ft to take -4 to attack, and granting allies within 20ft
a +2 to saving throws against aberrations.

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 $\square = \text{CAR} + \square$ Livello
Incantatore

Oath against Corruption

VOTO

CODICE DI CONDOTTA

Hunt aberrations and do not allow them to roam freely or harm others.
Destroy them if you can, or banish them if you cannot.

PUNIRE IL MALE

**NEMICI
AL GIORNO** Livello
da Paladino Varie
 $\square = \left(\square \div 3 \right) + \square$ (per eccesso) Nemici
oggi ☐☐☐☐

**ATTACCO
BONUS** Varie **DEVIAZIONE
BONUS** Varie
 $+ \square = \text{CAR} + \square$ $+ \text{CA} = \text{CAR} + \square$

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
 $+ \square = \square + \square$ $+ \square = \left(\square \times 2 \right) + \square$

IMPOSIZIONE DELLE MANI

**USI
QUOTIDIANI** Livello
da Paladino Varie Usi oggi
 $\square = \left(\square \div 2 \right) + \text{CAR} + \square$ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(per difetto)
Livello
2 **GUARIRE
PUNTI FERITA** Livello
da Paladino Varie
 $\square \text{ d6} = \left(\square \div 2 \right) + \square$ (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"/>

CAST INTO THE VOID

Livello
20 On a successful strike with Smite Evil,
aberrations may be banished to a remote
place for at least a century.

On using Channel Positive Energy or Lay
On Hands, heal the maximum possible.

**VOLONTÀ
CD SALVEZZA** Livello
da Paladino
 $\square = 10 + \left(\square \div 2 \right) + \text{CAR}$