

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

Immenso 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

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

TIRO ENERGIA

Livello
da Paladino

Varie

$\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 ☐ ALLEMA LEGATA

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
<input type="checkbox"/>	1	<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"/>	3	<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"/>

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione

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

Nemici
oggi

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

☐☐☐
☐☐☐

ATTACCO BONUS

Varie

DEVIAZIONE BONUS

Varie

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

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

Un attacco riuscito con punire il male
oltrepassa la Riduzione del Danno

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS

Livello
da Paladino

Varie

DANNI MALVAGI BONUS

Livello
da Paladino

Varie

$\boxed{+} = + $

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

Usi oggi

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

☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐

Livello
2

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello
da Paladino

Varie

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

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

CAST INTO THE VOID

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

Livello
20

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

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello
da Paladino

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