

# 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 la facilità 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

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

TIRO  
ENERGIA

Livello  
da Paladino

Varie

$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000} \quad (\text{per eccesso})$$

VOLONTÀ  
CD SALVEZZA

Livello  
da Paladino

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{CAR} \quad (\text{per difetto})$$

## LEGAME DIVINO

Livello  
5

☐ CAVALCATURA SPECIALE

Nome

Tipo

☐ Evocazioni  
Oggi

Potenzianti

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

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione

$$\boxed{\phantom{000}} = \text{CAR} + \phantom{000} \quad \text{Livello Incantatore}$$

# Oath of Loyalty

VOTO

## CODICE DI CONDOTTA

Keep all promises. Never make an oath or promise lightly.

Never go back on an oath.

## LOYAL OATH

ALLIES  
PER DAY

Livello  
da Paladino

Varie

Allies  
Today

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 3 \right) + \phantom{000} \quad (\text{per eccesso})$$

☐☐  
☐☐

CAR

Bonus on all saving throws and armour class granted to chosen ally when adjacent. Lasts for one minute or until dismissed or discharged.

Livello  
8

When a chosen ally is struck by an enemy while adjacent, discharge the effect to make the attack hit yourself instead.

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI  
AL GIORNO

Livello  
da Paladino

Varie

Usi oggi

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{CAR} + \phantom{000} \quad (\text{per difetto})$$

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

Livello  
2

GUARIRE  
PUNTI FERITA

Livello  
da Paladino

Varie

$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000} \quad (\text{per difetto})$$

Livello  
3

### INDULGENZE

12

6

15

9

18

## INCANTESIMI PREPARATI

☐☐☐ Wrath

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Aid

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Helping hand

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Inviare

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

## 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.