

# 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

## HOLY REACH

Livello 2 Spend one use of Smite Evil to extend the reach of your weapon by 5ft for 1 minute.

## AURA

### AURA DI CORAGGIO

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

### Aura di Fermezza

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

### AURA DI FEDE

Livello 14 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  
 $\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00}$  (per eccesso)

### VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino Varie  
 $\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CAR}$  (per difetto)

## LEGAME DIVINO

Livello ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ANIMA LEGATA

5

Tipo ☐ Evocazioni Oggi

Potenzianti

## HORDEBREAKER

Livello 11 When you hit an evil creature with an attack of opportunity, deal an extra 1d6 damage.

When using Holy Reach, make extra attacks of opportunity equal to **CHA**.

## 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  $\boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$  Livello Incantatore

# Oath against Savagery

VOTO

## CODICE DI CONDOTTA

Always heed the call of a community in danger from savages.  
Be the first in line to defend a settlement and the last to retreat.

## PUNIRE IL MALE

### NEMICI AL GIORNO

Livello da Paladino Varie  
 $\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 3 \right) + \phantom{00}$  (per eccesso)

Nemici oggi  
☐☐☐  
☐☐☐

### ATTACCO BONUS

Varie  
 $\boxed{+ \phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$

### DEVIAZIONE BONUS

Varie  
 $\boxed{+ \text{CA}} = \text{CAR} + \phantom{00}$

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

oltrepassa la riduz dei danni.

### DANNI BONUS

Livello da Paladino Varie  
 $\boxed{+ \phantom{00}} = \phantom{00} + \phantom{00}$

### DANNI MALVAGI BONUS

Livello da Paladino Varie  
 $\boxed{+ \phantom{00}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{00}$

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

### USI AL GIORNO

Livello da Paladino Varie  
 $\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CAR} + \phantom{00}$  (per difetto)

Usi oggi  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

Livello 2

### GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino Varie  
 $\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00}$  (per difetto)

### Livello INDULGENZE

3 12

6 15

9 18

## INCANTESIMI PREPARATI

☐☐ Deathwatch ☐☐☐

☐☐☐ 1 ☐☐☐

☐☐☐ ☐☐☐

☐☐☐ Protection from arrows ☐☐☐

☐☐☐ 2 ☐☐☐

☐☐☐ ☐☐☐

☐☐☐ Velocità ☐☐☐

☐☐☐ 3 ☐☐☐

☐☐☐ ☐☐☐

☐☐☐ Divine power ☐☐☐

☐☐☐ 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, garantisce l'ammontare massimo possibile.