

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

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

TIRO
ENERGIA

Livello
da Paladino

Varie

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

VOLONTÀ
CD SALVEZZA

Livello
da Paladino

(per difetto)

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

LEGAME DIVINO

Livello
5

☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA

Nome

Tipo

☐ Evocazioni
Oggi

Potenzianti

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 Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione

$$\boxed{} = \text{CAR} + \quad \text{Livello incantatore}$$

Oath of Charity

VOTO

CODICE DI CONDOTTA

*Always offer help to good creatures who need it.
Always offer help to the poor and destitute.*

PUNIRE IL MALE

NEMICI
AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

Nemici
oggi

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

ATTACCO
BONUS

Varie

DEVIAZIONE
BONUS

Varie

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

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

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

CHARITABLE HANDS

USI
QUOTIDIANI

Livello
da Paladino

Varie

Usi oggi

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

Livello
2

GUARIRE
PUNTI FERITA

Livello
da Paladino

Varie

Heal 50% less when used on yourself
Heal 50% more when used on others
(per difetto)

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

Livello **CHARITABLE MERCIES** (Selected each day)

3	12
6	15
9	18

INCANTESIMI PREPARATI

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Magic stone	<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"/> Make whole	<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"/> Magic vestment	<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"/> Imbue with spell ability	<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"/>

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.