

OATHBOUND PALADIN



DEL

Livello
da Paladino

Livello
da Paladino - 3 = Livello
Incantatore

DETECT UNDEAD

As a move action, detect undeath in one creature within 60ft.
Does not detect any other undead creatures nearby.

GRAZIA DIVINA

Livello
2 Bonus a tutti
i tiri salvezza

AURA

AURA DI CORAGGIO

Immune alla paura, anche magica.

Livello Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro paura.

3 GHOST TOUCH AURA

Armour gains the ghost touch property.
From level 9, apply to shield as well.

Livello AURA OF LIFE

+4 to save against negative levels. Allies within 10ft get
+2 against these saves.

Livello AURA DI FEDE

Armi considerate allineate al bene allo scopo di
superare la Riduzione del Danno.

AURA DI GIUSTIZIA

Livello Guadagna riduzione del danno 5/Male
17 Immune ad effetti di compulsione, anche magici.
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

SALUTE DIVINA

Livello Immune a tutte le malattie, anche magiche.

INCANALARE ENERGIA POSITIVA

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

TIRO ENERGIA

Livello
da Paladino Varie
d6 = ($\div 2$) + (per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello
da Paladino Varie
= 10 + ($\div 2$) + CAR (per difetto)

Livello Channelling positive energy against the undead for
11 just one use of Lay On Hands.

LEGAME DIVINO

Livello CAVALCATURA SPECIALE LEGATA
5

Tipo Evocazioni
Oggi

Potenziamenti

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	Inc. Base	Inc. bonus CAR
1			
2			
3			
4			

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione = CAR + Livello
Incantatore

Oath against Undeath

VOTO

CODICE DI CONDOTTA

Destroy all undead. Put to rest the poor souls turned against their will.
Prevent the taint of undeath from spreading to the newly dead,
blessing or burning the corpses as necessary.

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

Livello
da Paladino Varie
= ($\div 3$) + (per eccesso)

Nemici
oggi
□□
□□

ATTACCO BONUS

Varie
+ = CAR +

DEVIAZIONE BONUS

Varie
+ CA = CAR +

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

Il danno bonus contro esterni malvagi, draghi malvagi e non morti
si applica doppio al primo attacco riuscito

DANNI BONUS

Livello
da Paladino Varie
+ = +

DANNI MALVAGI BONUS

Livello
da Paladino Varie
+ = ($\times 2$) +

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello
da Paladino Varie
= ($\div 2$) + CAR + (per difetto)

Usi oggi
□□□ □□□
□□□ □□□

Livello
2

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello
da Paladino Varie
d6 = ($\div 2$) + (per difetto)

Livello INDULGENZE

6 15
12 18

INCANTESIMI PREPARATI

□□□ Sanctify corpse	□□□
□□□	1 □□□
□□□	□□□
□□□ Scurovisione	□□□
□□□	2 □□□
□□□	□□□
□□□ Searing light	□□□
□□□	3 □□□
□□□	□□□
□□□ Halt undead	□□□
□□□	4 □□□
□□□	□□□

CAMPIONE DIVINO

Aumenta la riduzione al danno fino a 10/Male

Livello Quando si usa Punire il Male per colpire con successo un Esterno,
20 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.