

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

PURE OF MIND

Livello +4 bonus to saves against charm effects and figments.

Livello

2

CAR

Bonus to
Will saves

AURA

AURA DI CORAGGIO

Livello

3

Immune alla paura, anche magica.

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

AURA DI GIUSTIZIA

Livello

11

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.

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

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

(per eccesso)

VOLONTÀ
CD SALVEZZA

Livello
da Paladino

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

(per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello

5

☐ CAVALCATURA SPECIALE

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"/>	2		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione

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

Livello
Incantatore

Oath of Chastity

VOTO

CODICE DI CONDOTTA

Never engage in a romantic relationship or a sexual act.

PUNIRE IL MALE

NEMICI
AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

Nemici
oggi

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

☐
☐
☐

ATTACCO
BONUS

Varie

DEVIAZIONE
BONUS

Varie

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

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

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

$$+ \boxed{} = + $$

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI
AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

Usi oggi

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

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

Livello

2

GUARIRE
PUNTI FERITA

Livello
da Paladino

Varie

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

Livello

3

INDULGENZE

12

6

15

9

18

INCANTESIMI PREPARATI

☐☐☐ True strike

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Acute sense

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Touch of idiocy

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Spell immunity

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

PURE OF BODY

Livello

8

50% chance of reducing any sneak attack or critical hit to a normal hit.

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.