

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

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

VOLONTÀ
CD SALVEZZA

Livello
da Paladino

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

LEGAME DIVINO

Livello
5

☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA

Nome

Tipo

☐ Evocazioni
Oggi

Potenziamenti

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. bonus CAR
	1					<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"/> <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"/> <input type="checkbox"/>

CD Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione

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

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

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

☐☐
☐☐

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
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

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

INDULGENZE

Livello
3

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.