

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

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 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

Gain evasion, but only against the breath weapon of dragons.

LEGAME DIVINO

Livello
5

☐ CAVALCATURA SPECIALE
☐ 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"/>
	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"/> <input type="checkbox"/>

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione ☐ = CAR + Livello Incantatore

Oath against the Wyrms

VOTO

CODICE DI CONDOTTA

Slay evil dragons, as well as other dangerous dragons. Prevent the bloodlines of other creatures from being corrupted with draconic power. Protect the innocent against the predation of dragons.

PUNIRE IL MALE

NEMICI
AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

Nemici
oggi

☐ = (☐ ÷ 3) + ☐ (per eccesso)

ATTACCO
BONUS

Varie

DEVIAZIONE
BONUS

Varie

☐ = CAR + ☐ + 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

+ ☐ = ☐ + ☐ + ☐ = (☐ × 2) + ☐

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI
AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

Usi oggi

☐ = (☐ ÷ 2) + CAR + ☐ (per difetto)

GUARIRE
PUNTI FERITA

Livello
da Paladino

Varie

☐ d6 = (☐ ÷ 2) + ☐ (per difetto)

Livello INDULGENZE

3

12

6

15

9

18

INCANTESIMI PREPARATI

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Enlarge person	<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"/> Bear's endurance	<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"/> Volare	<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"/> Stoneskin	<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"/>

DRAGON-SLAYING STRIKE

Aumenta la riduzione al danno fino a 10/Male

Livello
20

On using Smite Evil to successfully hit a dragon, they are subject to a single-target Holy Word, after which the smite immediately end.

L'uso di Incanalare Energia Positiva o Imposizione delle mani, guarisce l'ammontare massimo possibile.