

# 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

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

TIRO  
ENERGIA

Livello  
da Paladino

Varie

$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000}$$

(per eccesso)

VOLONTÀ  
CD SALVEZZA

Livello  
da Paladino

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{CAR}$$

(per difetto)

## INCANTESIMI

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

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

## CAMPIONE DIVINO

Aumenta la riduzione al danno fino a 10/Male

Livello  
20

On using Smite Evil to successfully hit an outsider, that outsider is subject to Banishment. The effect of Smite Evil ends after this attack.

On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.

# 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

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 3 \right) + \phantom{000} \text{ (per eccesso)}$$

□ □ □  
□ □ □

ATTACCO  
BONUS

Varie

DEVIAZIONE  
BONUS

Varie

$$\boxed{\phantom{000}}_{+} = \text{CAR} + \phantom{000}$$

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

$$\boxed{\phantom{000}}_{+} = \phantom{000} + \phantom{000}$$

$$\boxed{\phantom{000}}_{+} = \left( \phantom{000} \times 2 \right) + \phantom{000}$$

## CHARITABLE HANDS

USI  
AL GIORNO

Livello  
da Paladino

Varie

Usi oggi

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{CAR} + \phantom{000}$$

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)

$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000}$$

Livello  
5

Select new mercies each day

## CHARITABLE MERCIES

Livello

3

12

6

15

9

18

## INCANTESIMI PREPARATI

□ □ □	Magic stone	□ □ □
□ □ □		1 □ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □	Make whole	□ □ □
□ □ □		2 □ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □	Magic vestment	□ □ □
□ □ □		3 □ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □	Imbue with spell ability	□ □ □
□ □ □		4 □ □ □
□ □ □		□ □ □