

# 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

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \text{ (per eccesso)}$$

## VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello  
da Paladino

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CAR} \text{ (per difetto)}$$

## LEGAME DIVINO

☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ LEGATA

Livello

5

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

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione  $\boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \text{Livello Incantatore}$

# 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

☐☐☐  
☐☐☐

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 3 \right) + \phantom{00} \text{ (per eccesso)}$$

ATTACCO  
BONUS

Varie

DEVIAZIONE  
BONUS

Varie

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

$$+ \text{CA} \boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

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

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} + \phantom{00}$$

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{00}$$

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI  
AL GIORNO

Livello  
da Paladino

Varie

Usi oggi

☐☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐☐

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CAR} + \phantom{00} \text{ (per difetto)}$$

GUARIRE  
PUNTI FERITA

Livello  
da Paladino

Varie

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \text{ (per difetto)}$$

## INDULGENZE

Livello

3

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.