

OATHBOUND PALADIN

DEL

BUONO

NEUTRO

CAOTICO

EGALE

MALE

MALVAGIO

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

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

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.

LEGAME DIVINO

Livello

5

☐ CAVALCATURA SPECIALE

☐ TEMA LEGATA

Nome

Tipo

☐ Evocazioni Oggi

Potenzianti

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 of Vengeance

VOTO

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

Livello da Paladino

Varie

= (

÷ 3

) +

(per eccesso)

Nemici oggi

☐☐☐

ATTACCO BONUS

Varie

+ = CAR +

DEVIAZIONE BONUS

Varie

+ 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

) +

Livello

11

POWERFUL JUSTICE

Spend one use of Smite Evil to grant allies within 10ft the ability to smite evil.

Allies gain the damage bonus, not the attack bonus.

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello da Paladino

Varie

= (

÷ 2

) + CAR +

(per difetto)

Usi oggi

☐☐☐☐☐☐

Livello

2

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino

Varie

d6 = (

÷ 2

) +

(per difetto)

Livello	INDULGENZE
3	12
6	15
9	18

Livello

4

CHANNEL WRATH

Spend two uses of Lay On Hands to gain one extra use of Smite Evil.

INCANTESIMI PREPARATI

☐☐☐ Wrath

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Confess

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Blessing of fervour

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Order's wrath

☐☐☐

☐☐☐

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, garantisce l'ammontare massimo possibile.