

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

ANCHORING AURA

Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel.
Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft.

Livello
11

AURA DI GIUSTIZIA

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.

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

$\text{d6} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$
(per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

$\text{CD} = 10 + \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR}$
(per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello
5

CAVALCATURA SPECIALE LEGATA

Tipo ☐ Evocazioni Oggi

Potenziamenti

INCANTESIMI

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

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione $\text{CD} = \text{CAR} + \text{Livello Incantatore}$

Oath against fiends

VOTO

CODICE DI CONDOTTA

Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it.
Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends.

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

$\text{Nemici} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{3} \right) + \text{Varie}$
(per eccesso)

Nemici oggi
☐☐☐☐

ATTACCO BONUS

$\text{Attacco} = \text{CAR} + \text{Varie}$

DEVIAZIONE BONUS

$\text{Deviazione} = \text{CAR} + \text{Varie}$

Un attacco riuscito con punire il male oltrepassa la Riduzione del Danno

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS

$\text{Danni} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$

DANNI MALVAGI BONUS

$\text{Danni Malvagi} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) \times 2 + \text{Varie}$

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

$\text{Usi} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Varie}$
(per difetto)

Usi oggi
☐☐☐☐☐☐☐☐

GUARIRE PUNTI FERITA

$\text{Guarire} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$
(per difetto)

Livello INDULGENZE

3 15
6 18
12

INCANTESIMI PREPARATI

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Resist energy	<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"/> <input type="checkbox"/> Detect thoughts	<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"/> <input type="checkbox"/> Invisibility purge	<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"/> <input type="checkbox"/> Plane shift	<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"/>

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.