

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

HOLY REACH

Livello 2 Spend one use of Smite Evil to extend the reach of your weapon by 5ft for 1 minute.

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 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{} d6 = \left(\frac{}{2} \right) + $ (per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

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

LEGAME DIVINO

Livello ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ANIMA LEGATA

5

Tipo ☐ Evocazioni Oggi

Potenziamenti

HORDEBREAKER

Livello 11 When you hit an evil creature with an attack of opportunity, deal an extra 1d6 damage.

When using Holy Reach, make extra attacks of opportunity equal to **CHA**.

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

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione $\boxed{} = CAR + $ Livello Incantatore

Oath against Savagery

VOTO

CODICE DI CONDOTTA

Always heed the call of a community in danger from savages.
Be the first in line to defend a settlement and the last to retreat.

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

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

Nemici oggi
☐☐☐☐

ATTACCO BONUS

Varie
 $+ \boxed{} = CAR + $

DEVIAZIONE BONUS

Varie
 $+ CA \boxed{} = CAR + $

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

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS

Livello da Paladino Varie
 $+ \boxed{} = + $

DANNI MALVAGI BONUS

Livello da Paladino Varie
 $+ \boxed{} = \left(\times 2 \right) + $

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

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

Usi oggi
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

GUARIRE PUNTI FERITA

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

Livello INDULGENZE

3 12
6 15
9 18

INCANTESIMI PREPARATI

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Deathwatch	<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"/> Protection from arrows	<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"/> Velocità	<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"/> Divine power	<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.