

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.

ANCHORING AURA

Livello
8 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.

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

VOLONTÀ CD SALVEZZA

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

LEGAME DIVINO

Livello ☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA
5

Tipo ☐ Evocazioni
Oggi

Potenziamenti

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"/>	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"/>

CD Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione $\boxed{} = \text{CAR} + \text{Livello incantatore}$

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

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

Nemici
oggi
☐☐☐
☐☐☐

ATTACCO BONUS

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

DEVIAZIONE BONUS

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

Un attacco riuscito con punire il male

Il danno bonus contro esterni malvagi,
draghi malvagi e non morti si applica
al primo attacco riuscito

DANNI BONUS

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

DANNI MALVAGI BONUS

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI QUOTIDIANI

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

Usi oggi
☐☐☐☐
☐☐☐☐

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello
da Paladino Varie
 $\boxed{} d6 = \left(\frac{}{} \div 2 \right) + $ (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,
guarisce l'ammontare massimo possibile