

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 OF PURITY

+4 to saves against spells and effects from aberrations. Allies within 10ft get +1 to these saves.

Livello
8

Aura di Fermezza

Immenso 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.

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 ☐ ANIMA LEGATA

Tipo

☐ Evocazioni Oggi

Potenziamenti

CLEANSING FLAME

Livello
11

Spend two uses of Smite Evil to ignite your weapon with a cleansing flame for 1 minute, forcing aberrations within 20ft to take -4 to attack, and granting allies within 20ft a +2 to saving throws against aberrations.

INCANTESIMI

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

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione

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

Oath against Corruption

VOTO

CODICE DI CONDOTTA

Hunt aberrations and do not allow them to roam freely or harm others. Destroy them if you can, or banish them if you cannot.

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

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

DANNI BONUS

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

DANNI MALVAGI BONUS

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

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

Usi oggi
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Livello
2

GUARIRE PUNTI FERITA

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

Livello 3 INDULGENZE

3 12

6 15

9 18

INCANTESIMI PREPARATI

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> True strike	<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"/> Acute sense	<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"/> Touch of idiocy	<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"/> Spell immunity	<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"/>

CAST INTO THE VOID

Livello 20 On a successful strike with Smite Evil, aberrations may be banished to a remote place for at least a century.

On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible.

VOLONTÀ CD SALVEZZA

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