

Senso Divino (Divine Sense)

La presenza di un male potente si registra sui tuoi sensi come un odore nauseante, e il bene potente suona come musica celestiale nelle tue orecchie. Come azione, puoi aprire la tua consapevolezza per rilevare tali forze. Fino alla fine del tuo prossimo turno, conosci la posizione di qualsiasi celestiale, demone o non morto entro 18 metri da te che non sia dietro una copertura totale. Conosci il tipo (celestiale, demone o non morto) di qualsiasi essere la cui presenza percepisci, ma non la sua identità (come il conte vampiro Strahd von Zarovich, ad esempio). Entro lo stesso raggio, rilevi anche la presenza di qualsiasi luogo o oggetto che sia stato consacrato o profanato, come con l'incantesimo Hallow.. Puoi usare questa caratteristica un numero di volte pari a 1 + il tuo modificatore di Carisma. Quando termini un riposo lungo, recuperi tutti gli usi spesi.

Imposizione delle Mani (Lay on Hands)

Il tuo tocco benedetto può guarire le ferite. Hai una riserva di potere curativo che si rigenera quando fai un riposo lungo. Con quella riserva, puoi ripristinare un numero di punti ferita pari al tuo livello da paladino x 5. Come azione, puoi toccare una creatura e attingere al potere della riserva per ripristinare un numero di punti ferita a quella creatura, fino alla quantità massima rimanente nella tua riserva. In alternativa, puoi spendere 5 punti ferita dalla tua riserva per curare la creatura da una malattia o neutralizzare un veleno che la sta influenzando. Puoi curare più malattie e neutralizzare più veleni con un singolo utilizzo di Imposizione delle Mani, spendendo punti ferita separatamente per ciascuno. Questa caratteristica non ha effetto su non morti e costrutti.

Imposizione delle Mani (Lay on Hands)

Il tuo tocco benedetto può guarire le ferite. Hai una riserva di potere curativo che si rigenera quando fai un riposo lungo. Con quella riserva, puoi ripristinare un numero di punti ferita pari al tuo livello da paladino x 5. Come azione, puoi toccare una creatura e attingere al potere della riserva per ripristinare un numero di punti ferita a quella creatura, fino alla quantità massima rimanente nella tua riserva. In alternativa, puoi spendere 5 punti ferita dalla tua riserva per curare la creatura da una malattia o neutralizzare un veleno che la sta influenzando. Puoi curare più malattie e neutralizzare più veleni con un singolo utilizzo di Imposizione delle Mani, spendendo punti ferita separatamente per ciascuno. Questa caratteristica non ha effetto su non morti e costrutti.

Incantesimi (Spellcasting)

A partire dal 2° livello, hai imparato ad attingere alla magia divina attraverso la meditazione e la preghiera per lanciare incantesimi come un chierico. Preparare e lanciare incantesimi La tabella del paladino mostra quanti slot incantesimo hai per lanciare i tuoi incantesimi da paladino. Per lanciare uno dei tuoi incantesimi da paladino di 1° livello o superiore, devi spendere uno slot di incantesimo di quel livello o superiore. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi quando termini un riposo lungo. Prepari la lista degli incantesimi da paladino che puoi lanciare, scegliendo dalla lista degli incantesimi da paladino. Quando lo fai, scegli un numero di incantesimi da paladino pari al tuo modificatore di Carisma + metà del tuo livello da paladino, arrotondato per difetto (minimo uno). Gli incantesimi devono essere di un livello per cui hai slot incantesimo.



By Loremodder

cheatography.com/loremodder/

Not published yet.

Last updated 18th October, 2024.

Page 1 of 2.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>

Incantesimi (Spellcasting) (cont)

Ad esempio, se sei un paladino di 5° livello, hai quattro slot incantesimo di 1° livello e due di 2° livello. Con un Carisma di 14, la tua lista di incantesimi preparati può includere quattro incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione. Se prepari l'incantesimo di 1° livello Cure Wounds, puoi lanciarlo utilizzando uno slot di 1° o 2° livello. Lanciare l'incantesimo non lo rimuove dalla tua lista di incantesimi preparati.

Puoi cambiare la tua lista di incantesimi preparati quando termini un riposo lungo.

Preparare una nuova lista di incantesimi da paladino richiede del tempo trascorso in preghiera e meditazione: almeno 1 minuto per ogni livello dell'incantesimo nella tua lista.

Abilità di incantesimo (Spellcasting Ability)

Il Carisma è la tua abilità di incantesimo per gli incantesimi da paladino, poiché il loro potere deriva dalla forza delle tue convinzioni. Usi il tuo modificatore di Carisma ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla tua abilità di incantesimo. Inoltre, usi il tuo modificatore di Carisma quando imposti la CD del tiro salvezza per un incantesimo da paladino che lanci e quando effettui un tiro per colpire con un incantesimo.

Abilità di incantesimo (Spellcasting Ability) (cont)

CD tiro salvezza incantesimo = 8
+ il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Carisma
Modificatore tiro per colpire con incantesimo = il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Carisma

Colpo Divino (Divine Smite)

A partire dal 2° livello, quando colpisci una creatura con un attacco in mischia con arma, puoi spendere uno slot incantesimo per infliggere danni radiosi al bersaglio, in aggiunta ai danni dell'arma. Il danno extra è 2d8 per uno slot incantesimo di 1° livello, più 1d8 per ogni livello di incantesimo superiore al 1°, fino a un massimo di 5d8. Il danno aumenta di 1d8 se il bersaglio è un non morto o un demone, fino a un massimo di 6d8.

Salute Divina (Divine Health)

A partire dal 3° livello, la magia divina che scorre attraverso di te ti rende immune alle malattie.



By Loremodder

cheatography.com/loremodder/

Not published yet.

Last updated 18th October, 2024.

Page 2 of 2.

Sponsored by [Readable.com](https://readable.com)

Measure your website readability!

<https://readable.com>