

SHINING KNIGHT

DEL



(PALADINO)

Livello da Paladino - 3 = Livello Incantatore

Livello da Paladino

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

Aura di Fermezza

Immune allo charme, anche magico.
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

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.

Livello 17

AURA DI GIUSTIZIA

Guadagna riduzione del danno 5/Male
Immune ad effetti di compulsione, anche magici.
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

SKILLED RIDER

Livello 3

Take no armour check penalty when riding.
Mount gains the Divine Grace bonus to saving throws.

INCANALARE ENERGIA POSITIVA

Livello 4

Incanalare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani

TIRO ENERGIA

Livello da Paladino

Varie

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

(per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino

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

(per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello 5

CAVALCATURA SPECIALE

Nome

Tipo

☐

Evocazioni Oggi

Potenziamenti

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. bonus CAR
1					
2					
3					
4					

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

Livello da Paladino

Varie

Nemici oggi

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

(per eccesso)

ATTACCO BONUS

Varie

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

DEVIAZIONE BONUS

Varie

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

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

Livello da Paladino

Varie

$$+ = +$$

DANNI MALVAGI BONUS

Livello da Paladino

Varie

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello da Paladino

Varie

Usi oggi

$$\text{USI AL GIORNO} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Usi oggi}$$

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino

Varie

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

(per difetto)

INDULGENZE

Livello

3

12

6

15

9

18

INCANTESIMI PREPARATI

□ □ □

□ □ □

□ □ □

1

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

2

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

3

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

4

□ □ □

□ □ □

□ □ □

KNIGHT'S CHARGE

When charging a foe, do not provoke attacks of opportunity for you or your mount.

If the charge successfully hits the current target of Smite Evil, they must make a will save or be panicked.

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino

Livello 11

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

DURATA

Livello da Paladino

$$\text{rd} = \frac{\text{Livello da Paladino}}{2}$$

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.