

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

$d6 = (\dots \div 2) + \dots$
(per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino

$= 10 + (\dots \div 2) + \text{CAR}$
(per difetto)

LEGAME DIVINO

CAVALCATURA SPECIALE

Livello 5 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

$(\dots \div 3) + \dots$
(per eccesso)

ATTACCO BONUS

Varie

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

DEVIAZIONE BONUS

Varie

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

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

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS

Livello da Paladino

Varie

$+ \dots = \dots + \dots$

DANNI MALVAGI BONUS

Livello da Paladino

Varie

$+ \dots = (\dots \times 2) + \dots$

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello da Paladino

Varie

Usi oggi

$(\dots \div 2) + \text{CAR} + \dots$
(per difetto)

2 GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino

Varie

$d6 = (\dots \div 2) + \dots$
(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 $= 10 + (\dots \div 2) + \text{CAR}$

DURATA

Livello da Paladino

$\text{rd} = \dots \div 2$

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.