

# 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

Potenzianti

## 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

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

(per difetto)

Livello 2

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.