

SHINING KNIGHT

DEL



(PALADIN)

Livello da Paladino - 3 = Livello Incantatore

Livello da Paladino

Livello Incantatore

DETECT EVIL

As a move action, detect evil in one creature or item within 60ft.
Does not detect any other evil auras nearby.

DIVINE GRACE

Livello 2

CAR

Bonus to all saving throws

AURA

Livello 3

AURA OF COURAGE

Immune to fear effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against fear effects.

Livello 8

AURA OF RESOLVE

Immune to charm effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

Livello 11

AURA OF JUSTICE

Spend two uses of Smite Evil to grant allies the ability to smite evil. The bonus lasts 1 minute, but must be used in the first round.

Livello 14

AURA OF FAITH

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Livello 17

AURA OF RIGHTEOUSNESS

Gain damage reduction 5/evil.
Immune to compulsion effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

SKILLED RIDER

Livello 3

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

CHANNEL POSITIVE ENERGY

Livello 4

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

TIRO ROLL

Livello da Paladino

Varie

$$\boxed{}_{d6} = \left(\frac{}{} \div 2 \right) + $$

(Arrotond.per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino

$$\boxed{} = 10 + \left(\frac{}{} \div 2 \right) + \text{CAR}$$

(Arrotondato per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello 5

CAVALCATURA SPECIALE

Nome

Tipo

☐ Evocati oggi

Potenzianti

INCANTESIMI

CD salvezza incantesimi	Incantesimi al giorno	Incantesimi Base	Inc. bonus CHA
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 Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione $\boxed{} = \text{CAR} + \text{Livello incantatore}$

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

Livello da Paladino

Varie

Nemici oggi

$$\boxed{} = \left(\frac{}{} \div 3 \right) + $$

(Arrotond.per eccesso)

ATTACCO BONUS

Varie

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

DEVIAZIONE BONUS

Varie

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

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 al primo attacco riuscito

DANNI BONUS

Livello da Paladino

Varie

$$+ \boxed{} = + $$

DANNI ai MALVAGI BONUS

Livello da Paladino

Varie

$$+ \boxed{} = \left(\times 2 \right) + $$

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI PER DAY

Livello da Paladino

Varie

Usi oggi

$$\boxed{} = \left(\frac{}{} \div 2 \right) + \text{CAR} + $$

(Arrotondato per difetto)

Livello 2

GUARIRE HIT POINTS

Livello da Paladino

Varie

$$\boxed{}_{d6} = \left(\frac{}{} \div 2 \right) + $$

(Arrotondato per difetto)

INDULGENZE

Livello

3

12

6

15

9

18

INCANTESIMI PREPARATI

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

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

$$\boxed{} = 10 + \left(\frac{}{} \div 2 \right) + \text{CAR}$$

DURATION

Livello da Paladino

$$\boxed{}_r = \div 2$$

HOLY CHAMPION

Increase damage reduction to 10/evil.

Livello 20

On using Smite Evil to successfully hit an outsider, that outsider is subject to Banishment. The effect of Smite Evil ends after this attack.

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