

# SHINING KNIGHT

DE



(PALADIN)

Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Lanzador

Nivel de Paladín

## 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

Nivel 2

CAR

Bonus to all saving throws

## AURA

Nivel 3

### AURA OF COURAGE

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

Nivel 8

### AURA OF RESOLVE

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

Nivel 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.

Nivel 14

### AURA OF FAITH

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Nivel 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

Nivel 3

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

## CHANNEL POSITIVE ENERGY

Nivel 4

Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos.

TIRADA DE ENERGÍA

Nivel de Paladín

Misc

$$d6 = \left( \frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{Misc}$$

(Redondear arriba)

VOL SAVE DC

Nivel de Paladín

$$= 10 + \left( \frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{CAR}$$

(Redondear abajo)

## VÍNCULO DIVINO

Nivel 5

### MONTURA DIVINA

Nombre

Tipo

☐ Invocado Hoy

Mejoras

## CONJUROS

CD Salv de Conjuros

Conjuros al Día

= Conjuros Base + Conjuros Adicionales CAR

	1			
	2			
	3			
	4			

CD Salv Conjuero = 10 + CAR + Nivel Conjuero

Concentración

$$= \text{CAR} + \text{Nivel de Lanzador}$$

## CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS AL DÍA

Nivel de Paladín

Misc

Enemigos Hoy

$$\text{ENEMIGOS AL DÍA} = \left( \frac{\text{Nivel de Paladín}}{3} \right) + \text{Misc}$$

(Redondear arriba)

BONUS BONUS

Misc

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

BONUS BONUS

Misc

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

Un golpe que acierta con Castigar el Mal sobrepasa la reducción del daño

El bon de daño por castigo se aplica el doble para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes.

BONUS BONUS

Nivel de Paladín

Misc

$$+ = +$$

BONUS DAÑO BONUS

Nivel de Paladín

Misc

$$+ = \left( \frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{Misc}$$

## IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS PER DAY

Nivel de Paladín

Misc

Usos Hoy

$$\text{USOS PER DAY} = \left( \frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Misc}$$

(Redondear abajo)

Nivel 2

CURACIÓN PUNTOS GOLPE

Nivel de Paladín

Misc

$$d6 = \left( \frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{Misc}$$

(Redondear abajo)

## MISERICORDIAS

Nivel

3

12

6

15

9

18

## CONJUROS PREPARADOS

<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"/>	1	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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"/>		<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"/>	<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"/>

## 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.

VOL SAVE DC

Nivel de Paladín

Nivel 11

$$= 10 + \left( \frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{CAR}$$

DURACIÓN

Nivel de Paladín

$$\text{turnos} = \frac{\text{Nivel de Paladín}}{2}$$

## HOLY CHAMPION

Increase damage reduction to 10/evil.

Nivel 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.