

SHINING KNIGHT

DEL



(PALADIN)

Livello da Paladino - 3 = Livello Incant.

Livello da Paladino

DETECT EVIL

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

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 OF RESOLVE

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

Livello 11

AURA DI GIUSTIZIA

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 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.

CHANNEL POSITIVE ENERGY

Livello 4

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

TIRO ENERGIA

Livello da Paladino

Altro

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

(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					<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

$$= \text{CAR} + \text{Livello Incant.}$$

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

Livello da Paladino

Altro

Nemici oggi

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

☐☐☐☐

ATTACCO BONUS

Altro

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

DEVIAZIONE BONUS

Altro

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

Un attacco riuscito con punire il male

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS

Livello da Paladino

Altro

$$+ = +$$

DANNI MALVAGI BONUS

Livello da Paladino

Altro

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello da Paladino

Altro

Usi oggi

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

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Livello 2

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino

Altro

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

(per difetto)

INDULGENZE

Livello

3

12

6

15

9

18

INCANTESIMI PREPARATI

<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"/>		<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"/>		<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.

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino

Livello 11

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

DURATION

Livello da Paladino

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

CAMPIONE DIVINO

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.