SHINING KNIGHT

DEL

(PALADIN)

BUONO LEGALE CAOTICO MALVAGIO

Livello da Paladino [ ]

Livello da Paladino - 3 = 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.

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**
Immene 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 [ ] d6 = (Livello da Paladino ÷ 2) + Varie [ ] (per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA [ ] = 10 + (Livello da Paladino ÷ 2) + CAR (per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello 5 — **CAVALCATURA SPECIALE**
Nome

Tipo — ☐ Evocazioni Oggi

Potenziamenti

INCANTESIMI

CD salvezza incantesimi		Incantesimi al giorno	= Incantesimi Base	+ Inc. bonus CAR
	1			☐☐☐☐
	2			☐☐☐☐
	3			☐☐☐☐
	4			☐☐☐☐

CD Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione [ ] = CAR + Livello incantatore

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO [ ] = (Livello da Paladino ÷ 3) + Varie [ ] (per eccesso) — Nemici oggi ☐☐☐ ☐☐☐

ATTACCO BONUS + [ ] = CAR + Varie [ ]

DEVIAZIONE BONUS + CA [ ] = CAR + Varie [ ]

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

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS + [ ] = Livello da Paladino + Varie [ ]

DANNI MALVAGI BONUS + [ ] = (Livello da Paladino × 2) + Varie [ ]

IMPOSIZIONE DELLE MANI

Livello 2

USI AL GIORNO [ ] = (Livello da Paladino ÷ 2) + CAR + Varie [ ] (per difetto) — Usi giornalieri ☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐

GUARIRE PUNTI FERITA [ ] d6 = (Livello da Paladino ÷ 2) + 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.

Livello 11

VOLONTÀ CD SALVEZZA [ ] = 10 + (Livello da Paladino ÷ 2) + CAR

DURATION [ ] r = Livello da Paladino ÷ 2

CAMPIONE DIVINO

Livello 20

Increase damage reduction to 10/evil.
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.