

DIVINE DEFENDER

DE



(PALADINO)

Nível de Paladino - 3 =

Nível de Paladino

Nível de Conjurador

DETECTAR O MAL

Como uma ação de movimento, detectar o mal em uma criatura ou item dentro de 18 metros. Não detectar quaisquer outras auras malignas nas proximidades.

GRAÇA DIVINA

Nível 2

CAR

Bônus para todos os testes de resistência

AURA

Nível 3

AURA DE CORAGEM

Imune a efeitos do medo incluindo magiacos

Aliados dentro de 3 metros ganham +4 em para testes contra efeitos de medo.

Nível 8

AURA DE DETERMINAÇÃO

Imune à efeitos de encantamento incluindo magia.

Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encantamento

Nível 11

AURA DE JUSTIÇA

Gasta dois usos de Punir o Mal para dar aos aliados a habilidade de punir o mal. O bônus dura 1 minuto, mas deve ser usado na primeira rodada.

Nível 14

AURA DE FÉ

Armas consideradas de tendência Boa para superar RD.

Nível 17

AURA DE JUSTIÇA

Ganha de redução de dano 5/mal.

Imune à efeitos de compulsão incluindo magicos.

Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encantamento

CURA DIVINA

Nível 3

Imune a todas as doenças incluindo magicas.

CANALIZAR ENERGIA POSITIVA

Nível 4

Canalizar energia positiva usa até dois dias de usos de Curar pelas mãos.

ENERGIA ROLAGEM

Nível de Paladino

Outros

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

(Arredonda para Cima)

VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de Paladino

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

(Arredonda para Baixo)

ligação divina

Nível 5

☐ MONTARIA ☐ ARMA

☐ Armadura

Nome

Tipo

☐ Invocado Hoje

Melhorias

MAGIAS

Teste de Resistência CD

Magias por dia

=

Base Magia

+

Magia Bônus CAR

	1				
	2				
	3				
	4				

Resistência a Magia CD = 10 + CAR + Nível da Magia

DESTRUIR O MAL

INIMIGOS POR DIA

Nível de Paladino

Outros

Inimigos hoje

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

(Arredonda para Cima)

ATAQUE BÔNUS

Outros

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

DEFLEXÃO BÔNUS

Outros

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

Um golpe bem sucedido com punir o mal ultrapassa redução de dano.

Dano punitivo bônus é aplicado dobrado para o primeiro golpe bem sucedido contra extraplanares malignos, dragões malignos e mortos-vivos.

DANO BÔNUS

Nível de Paladino

Outros

$$+ \boxed{} = + $$

DANO MALIGNO BÔNUS

Nível de Paladino

Outros

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

Cura Pelas Mãos

USOS POR DIA

Nível de Paladino

Outros

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

(Arredonda para Baixo)

Usado Hoje



Nível 2

CURA PONTOS DE VIDA

Nível de Paladino

Outros

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

(Arredonda para Baixo)

SHARED DEFENCE

Nível 3

CA +1

DMC +1

Spend two uses of Lay On Hands to grant a bonus to all adjacent allies.

9

+2

+2

CAR rds Duração do bônus

15

+3

+3

Nível 6

Bonus granted to all allies within 10ft.

Allies within range who reach lower than 0hp automatically stabilise.

Nível 12

Bonus granted to all allies within 15ft.

Allies within range are immune to bleed damage

Nível 18

Bonus granted to all allies within 20ft.

Allies within range gain a 25% chance to negate sneak or critical hit damage.

MAGIAS PREPARADAS

<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"/>

CAMPEÃO SAGRADO

Aumente a redução de dano de 10/mal.

Nível 20

Ao usar Punir o Mal para atingir com sucesso um extraplanar, este extraplanar é submetido à Banimento. O efeito de Punir o Mal acaba após esse ataque.

Ao usar Canalizar Energia Positiva ou Curar Pelas Mãos, cure a quantidade máxima possível.