

# PALADINO PRESO AO JURAMENTO



DE

Nível de  
Paladino

Nível de  
Paladino - 3 =

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

Gain evasion, but only against the breath weapon of dragons.

## ligação divina

Nível

5

☐ MONTARIA ESPECIAL ☐ ARMA VINCULADA

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

Concentração

= CAR +

Nível de  
Conjurador

# Oath against the Wyrms

VOTO

## CÓDIGO DE CONDUTA

Slay evil dragons, as well as other dangerous dragons. Prevent the bloodlines of other creatures from being corrupted with draconic power. Protect the innocent against the predation of dragons.

## DESTRUIR O MAL

INIMIGOS

por dia

Nível de  
Paladino

Outros

Inimigos hoje

=

(

÷ 3

) +

(Arredonda para Cima)

ATAQUE

BÔNUS

de

=

CAR

+

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

DANO

BÔNUS

+

=

+

Nível de  
Paladino

Outros

## DESTRUIR O MAL

INIMIGOS

por dia

Nível de  
Paladino

Outros

Inimigos hoje

=

(

÷ 3

) +

(Arredonda para Cima)

ATAQUE

BÔNUS

de

=

CAR

+

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

DANO

BÔNUS

+

=

+

Nível de  
Paladino

Outros