

PALADINO PRESO AO JURAMEN



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

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

ENERGIA
ROLAGEM

Nível de
Paladino

Outros

$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{Arredonda para Cima})$$

VONTADE
CD DE RESISTÊNCIA

Nível de
Paladino

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

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			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	2			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	4			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

Concentração

$$\boxed{} = \text{CAR} + \quad \text{Nível de Conjurador}$$

Oath of Loyalty

VOTO

CÓDIGO DE CONDUTA

Keep all promises. Never make an oath or promise lightly.

Never go back on an oath.

LOYAL OATH

ALIADOS

Pontos de

Nível de
Paladino

Outros

Aliados
Hoje

$$\boxed{} = \left(\div 3 \right) + \quad (\text{Arredonda para Cima})$$

☐☐☐
☐☐☐

CAR

Bonus on all saving throws and armour class granted to chosen ally when adjacent. Lasts for one minute or until dismissed or discharged.

If the chosen ally is struck by an enemy while adjacent, discharge the effect to make an immediate attack.

Nível
8

When a chosen ally is struck by an enemy while adjacent, discharge the effect to make the attack hit yourself instead.

Cura Pelas Mãos

USOS
POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Usado Hoje

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \text{CAR} + \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

☐☐☐☐
☐☐☐☐

CURA
PONTOS DE VIDA

Nível de
Paladino

Outros

$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

Nível
3

MISERICÓRDIAS

12

6

15

9

18

MAGIAS PREPARADAS

☐☐☐ Wrath

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Ajuda

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Helping hand

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Sending

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

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.