

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

ANCHORING AURA

Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel.

Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft.

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 ESPECIAL ARMA VINCULADA

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

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

Nível de
Conjurador

Oath against fiends

VOTO

CÓDIGO DE CONDUTA

Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it.
Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends.

DESTRUIR O MAL

INIMIGOS

Por dia

Nível de
Paladino

Outros

Inimigos hoje

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

☐☐☐☐

ATAQUE

BÔNUS

Outros

DEFLEXÃO

BÔNUS

Outros

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

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

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

DANO MALIGNO

BÔNUS

Nível de
Paladino

Outros

$$+ \boxed{} = + $$

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

Cura Pelas Mãos

USOS
POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Usado Hoje

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

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

Nível
2

(Arredonda para Baixo)

CURA
PONTOS DE VIDA

Nível de
Paladino

Outros

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

Nível
3

MISERICÓRDIAS

15

6

18

12

MAGIAS PREPARADAS

☐☐☐ Resist energy

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Detectar pensamentos

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Invisibility purge

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Plane shift

☐☐☐

☐☐☐

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.