

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

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
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 mágicos.

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

CURA DIVINA

Nível
3

Imune a todas as doenças incluindo mágicas.

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 = CAR + Nível de Conjurador

Oath of Vengeance

VOTO

DESTRUIR O MAL

INIMIGOS POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Inimigos hoje

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

☐☐
☐☐

ATAQUE BÔNUS

Outros

DEFLEXÃO BÔNUS

Outros

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

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

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

$$+ \boxed{} = \boxed{} + \boxed{}$$

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

POWERFUL JUSTICE

Spend one use of Smite Evil to grant allies within 10ft the ability to smite evil.
Allies gain the damage bonus, not the attack bonus.

Cura Pelas Mãos

USOS POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Usado Hoje

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

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

Nível
2

CURA PONTOS DE VIDA

Nível de
Paladino

Outros

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

MISERICÓRDIAS

Nível
3

12

6

15

9

18

CHANNEL WRATH

Spend two uses of Lay On Hands to gain one extra use of Smite Evil.

MAGIAS PREPARADAS

☐☐☐ Wrath

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Confess

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Blessing of fervour

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Order's wrath

☐☐☐

☐☐☐

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.