

WARRIOR OF THE HOLY LIGHT



DE

(PALADINO)

Nível de
Paladino

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 OF RESOLVE

Immune to charm effects including magic.
Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encantamento

Nível
11

AURA DE JUSTIÇA

Spend two uses of Smite Evil to grant allies the ability to smite evil. The bonus lasts 1 minute, but must be used in the first round.

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

Channelling positive energy uses up two of today's uses of Lay On Hands.

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
Nome

Tipo ☐ Summoned Today

Melhorias

SHINING LIGHT

Nível
14

Once per day, unleash a 30ft burst of pure white light, damaging evil creatures while healing good creatures.

Evil creatures are blinded for one round; evil dragons, outsiders and undead are blinded for 1d4 rounds.

A reflex save negates the blindness and halves the damage.

DAMAGE / HEALING

Nível de
Paladino

$$\boxed{} d6 = \div 2$$

(Arredonda para Baixo)

REFLEXO TESTE CD

Nível de
Paladino

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

(Arredonda para Baixo)

Nível
17

Twice per day

Nível
20

Thrice per day

DESTRUIR O MAL

INIMIGO 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

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

A successful strike with smite evil bypasses damage reduction.

Smiting damage bonus applies double for the first successful strike against evil outsiders, evil dragons and the undead.

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

Nível de
Paladino

Outros

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \left(\div 4 \right) + \text{CAR} + $$

(Arredonda para Baixo)

(Arredonda para Baixo)

Nível
2

CURA PONTOS DE VIDA

Nível de
Paladino

Outros

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

(Arredonda para Baixo)

Hoje
☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

MERCIES

Nível
3

6

9

12

15

18

POWER OF FAITH

Nível
4

Aura
Radius

Bônus Moral
+1

Ability
Damage
Healing

Resistance
a Energy

Avoid
Critical
Hits

8

10m

+1

1d4

4

12

10

16

25%

20

18m

+2

2d4

20

50%

As a standard action create an aura affecting allies and yourself. This aura lasts for 1 minute
From level 4, gain a morale bonus to AC, attack, damage and saving throws against fear.
From level 8, heal ability damage once per day.
From level 12, the aura has the effect of Daylight.
A partir do nível 12, ganha resistência a um tipo de energia
From level 16, gain a change to turn confirmed critical hits into normal hits.

CAMPEÃO SAGRADO

Aumente a redução de dano de 10/mal.

Nível
20

On using Smite Evil to successfully hit an outsider, that outsider is subject to Banishment. The effect of Smite Evil ends after this attack.

On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.