PALADINO	DESTRUIR O MAL
DE	INIMIGOS Nível de Inimigos hoje POR DIA Paladino Outros
Nível de Paladino	- (÷ 2) + 000
Nível de Paladino - 3 = Nível de Conjurador	(Arredonda para Cima)
DETECTAR O MAL	ATAQUE DEFLEXÃO
Como uma ação de movimento, detectar o mal em uma criatura ou	BÖNUS Outros BÖNUS Outros
Não detectar quaisquer outras auras malignas nas proximidades.	+ = CAR + + CA = CAR +
GRAÇA DIVINA	Um galna ham quadida com punir o mal
Nível CAR Bônus para todos os testes de resistênci	Um golpe bem sucedido com punir o mal Dano punitivo bônus é aplicado dobrado para o cia ultrapassa redução de dano. primeiro golpe bem sucedido contra extraplanares malígno dragões malígnos e mortos-vivos.
AURA DE CORAGEM	DANO Nível de BÔNUS Polodino Outros BÔNUS Polodino Outros
Imune a efeitos do medo incluindo magiacos	raidulilo outros raidulilo outros
Anados dentro de 3 metros gannam +4 em para testes con	ntra efeitos de medo. =
Nível AURA DE DETERMINAÇÃO Imune à efeitos de encantamento incluindo magia.	Cura Pelas Mãos
8 Imune a ereitos de encantamento incluindo magia. Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encanta	tamento USOS Nível de POR DIA Paladino Outros Usado Hoje
AURA DE JUSTIÇA Nível Conta de la punit o Mal para dar con eliados a babi	
punir o mal. O bônus dura 1 minuto, mas deve ser usado	oilidade de la
na primeira rodada. Nível AURA DE FÉ	Nível (Arredonda para Baixo) 2 CURA Nível de
14 Armas consideradas de tendência Boa para superar RD.	PONTOS DE VIDA Paladino Outros
AURA DE JUSTIÇA	$_{d6} = (\div 2) +$
Nível Ganha de redução de dano 5/mal. 17 Imune à efeitos de compulsão incluindo magicos.	(Arredonda para Baixo)
Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encanta	tam M16SERICÓRDIAS
CURA DIVINA	Nível 3
Nível Imune a todas as doenças incluíndo magicas.	3
3 CANALIZAR ENERGIA POSITIVA	6
Nível Canalizar energia positiva usa até dois dias	9
4 de usos de Curar pelas mãos. ENERGIA Nível de	12
ROLAGEM Paladino Outros	15
d6 = (÷ 2) +	
(Arredonda para Cima)	
VONTADE Nível de CD DE RESISTÊNCIA Paladino	MAGIAS PREPARADAS
$= 10 + (\div 2) + CAR$	
(Arredonda para Baixo)	·
ligação divina	
Nível MONTARIA ESPECIAL ARMA VINCULADA	
5 Nome	2 000
Tipo Invocado	
☐ Hoje	
Melhorias	3
	4
MAGIAS .	CAMPEÃO SAGRADO
este de Resistência CD Magias por dia Base Hagia Bônus CAR	Aumente a redução de dano de 10/mal. Nível Ao usar Punir o Mal para atingir com sucesso um extraplanar, este extraplanar é submetido à Banimento. 20 O efeito de Punir o Mal acaba após esse ataque.
1	Ao usar Canalizar Energia Positiva ou Curar Pelas Mãos, cure a quantidade máxima possível.
2 0000	
3	
4 6666	
Resistência a Magia CD = 10 + CAR + Nível da Magia	