

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

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

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

(Arredonda para Cima)

VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de
Paladino

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

(Arredonda para Baixo)

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

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.

Oath of Charity

VOTO

CÓDIGO DE CONDUTA

Always offer help to good creatures who need it.

Always offer help to the poor and destitute.

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

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

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

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

CHARITABLE HANDS

USOS POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Usado Hoje

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

□□□ □□□
□□□ □□□

(Arredonda para Baixo)

Nível
2

CURA PONTOS DE VIDA

Nível de
Paladino

Outros

Heal 50% less when used on yourself
Heal 50% more when used on others

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

Nível
5

Escolha novas piedades a cada dia

CHARITABLE MERCIES

Nível

3

12

6

15

9

18

MAGIAS PREPARADAS

| | |
|------------------------------|-------|
| □□□ Magic stone | □□□ |
| □□□ | 1 □□□ |
| □□□ | □□□ |
| □□□ Make whole | □□□ |
| □□□ | 2 □□□ |
| □□□ | □□□ |
| □□□ Roupas Encantadas | □□□ |
| □□□ | 3 □□□ |
| □□□ | □□□ |
| □□□ Imbue with spell ability | □□□ |
| □□□ | 4 □□□ |
| □□□ | □□□ |