

# PALADINO

DE



(PALADINO)

Nível de  
Paladino - 3 =

Nível de  
Paladino

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

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

(Arredonda para Cima)

VONTADE  
CD DE RESISTÊNCIA

Nível de  
Paladino

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CAR}$$

(Arredonda para Baixo)

## 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

$$\boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

Nível de  
Conjurador

## DESTRUIR O MAL

INIMIGOS  
POR DIA

Nível de  
Paladino

Outros

Inimigos hoje

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 3 \right) + \phantom{00}$$

(Arredonda para Cima)

☐☐  
☐☐

ATAQUE  
BÔNUS

Outros

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

DEFLEXÃO  
BÔNUS

Outros

$$+ \boxed{\text{CA}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

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

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} + \phantom{00}$$

DANO MALIGNO  
BÔNUS

Nível de  
Paladino

Outros

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{00}$$

## Cura Pelas Mãos

USOS  
POR DIA

Nível de  
Paladino

Outros

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CAR} + \phantom{00}$$

(Arredonda para Baixo)

Usado Hoje

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

Nível  
2

CURA  
PONTOS DE VIDA

Nível de  
Paladino

Outros

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

(Arredonda para Baixo)

## MISERICÓRDIAS

Nível  
3

6

9

12

15

18

## MAGIAS PREPARADAS

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

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.