

SACRED SERVANT

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 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.

AURA DE JUSTIÇA

Nível 17

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

$$d6 = \left(\frac{\text{Nível de Paladino}}{2} \right) + \text{Outros}$$

VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de Paladino

(Arredonda para Cima)

$$= 10 + \left(\frac{\text{Nível de Paladino}}{2} \right) + \text{CAR}$$

(Arredonda para Baixo)

DOMÍNIO

Nível 4 Domínio

Poder Garantido

Poder Garantido

Nível	CD	Usos Diários	Nível	CD	Usos Diários

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

CALL CELESTIAL ALLY

Nível 8

Lesser Planar Ally

Nível de Paladino

- 3 =

Nível de Conjurador

12

Planar Ally

16

Greater Planar Ally

☐ Called this week

DESTRUIR O MAL

INIMIGOS POR DIA

Nível de Paladino

Nível de Paladino

Outros

Inimigos hoje

$$\text{Inimigos} = \left(\frac{\text{Nível de Paladino}}{3} \right) + \left(\frac{\text{Nível de Paladino}}{6} \right) - 1 + \text{Outros}$$

(Arredonda para Cima) (Arredonda para Cima)

ATAQUE BÔNUS

Outros

DEFLEXÃO BÔNUS

Outros

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

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

$$+ \text{Dano} = \left(\frac{\text{Nível de Paladino}}{2} \right) + \text{Outros}$$

Cura Pelas Mãos

USOS POR DIA

Nível de Paladino

Outros

Usado Hoje

$$\text{Usos} = \left(\frac{\text{Nível de Paladino}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Outros}$$

(Arredonda para Baixo)

Nível 2

CURA PONTOS DE VIDA

Nível de Paladino

Outros

$$d6 = \left(\frac{\text{Nível de Paladino}}{2} \right) + \text{Outros}$$

(Arredonda para Baixo)

MISERICÓRDIAS

Nível

3

12

6

15

9

18

MAGIAS PREPARADAS

□ □ □	Magia do Domínio + 1	□ □ □
□ □ □		1 □ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □	Magia do Domínio + 1	□ □ □
□ □ □		2 □ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □	Magia do Domínio + 1	□ □ □
□ □ □		3 □ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □	Magia do Domínio + 1	□ □ □
□ □ □		4 □ □ □
□ □ □		□ □ □

ligação divina

HOLY SYMBOL OF

DURACAÇÃO

Nível de Paladino

$$\text{Mins.} = \left(\frac{\text{Nível de Paladino}}{2} \right) + \text{Outros}$$

- ☐ +1 nível de conjurador em qualquer magia de Curar Pelas Mãos
- ☐ +1 CD em Canalizar Energia Positiva ☐ +1d6 de Dano ao Canalizar Energia

CAMPEÃO SAGRADO

Nível

20

Aumente a redução de dano de 10/mal.

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.