

SHINING KNIGHT

DE



(PALADINO)

Nível de
Paladino - 3 = Nível de
Conjurador

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

SKILLED RIDER

Nível
3

Não recebe penalidade em testes de armadura enquanto cavalga

Mount gains the Divine Grace bonus to saving throws.

CANALIZAR ENERGIA POSITIVA

Nível
4

Canalizar energia positiva usa até dois dias de usos de Curar pelas mãos.

ENERGIA ROLAGEM

Nível de
Paladino

Outros

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

(Arredonda para Cima)

VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de
Paladino

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

(Arredonda para Baixo)

ligação divina

Nível
5

MONTARIA ESPECIAL

Nome

Tipo

☐

Invocado
Hoje

Melhorias

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

DESTRUIR O MAL

INIMIGOS POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Inimigos hoje

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

(Arredonda para Cima)

☐
☐
☐

ATAQUE BÔNUS

Outros

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

DEFLEXÃO BÔNUS

Outros

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

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

$$+ \boxed{} = + $$

DANO MALIGNO BÔNUS

Nível de
Paladino

Outros

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

Cura Pelas Mãos

USOS POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Usado Hoje

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

(Arredonda para Baixo)

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

Nível
2

CURA PONTOS DE VIDA

Nível de
Paladino

Outros

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

(Arredonda para Baixo)

MISERICÓRDIAS

Nível
3

12

6

15

9

18

MAGIAS PREPARADAS

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

KNIGHT'S CHARGE

When charging a foe, do not provoke attacks of opportunity for you or your mount.

If the charge successfully hits the current target of Smite Evil, they must make a will save or be panicked.

VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de
Paladino

Nível
11

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

DURACAÇÃO

Nível de
Paladino

$$\boxed{}_{rds} = \frac{}{} \div 2$$

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.