

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.

HOLY REACH

Nível 2 Spend one use of Smite Evil to extend the reach of your weapon by 5ft for 1 minute.

AURA

AURA DE CORAGEM

Nível 3 Imune a efeitos do medo incluindo magiacos
Aliados dentro de 3 metros ganham +4 em para testes contra efeitos de medo.

AURA DE DETERMINAÇÃO

Nível 8 Imune à efeitos de encantamento incluindo magia.
Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encantamento

AURA DE FÉ

Nível 14 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
 $\boxed{} d6 = \left(\frac{}{} \div 2 \right) + $
(Arredonda para Cima)

VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de Paladino
 $\boxed{} = 10 + \left(\frac{}{} \div 2 \right) + CAR$
(Arredonda para Baixo)

ligação divina

Nível ☐ MONTARIA ESPECIAL ☐ ARMA VINCULADA
5

Tipo ☐ Invocado Hoje

Melhorias

HORDEBREAKER

Nível 11 When you hit an evil creature with an attack of opportunity, deal an extra 1d6 damage.

When using Holy Reach, make extra attacks of opportunity equal to **CHA**.

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

Concentração $\boxed{} = CAR + $ Nível de Conjurador

Oath against Savagery

VOTO

CÓDIGO DE CONDUTA

Always heed the call of a community in danger from savages.
Be the first in line to defend a settlement and the last to retreat.

DESTRUIR O MAL

INIMIGOS POR DIA

Nível de Paladino Outros Inimigos hoje
 $\boxed{} = \left(\frac{}{} \div 3 \right) + $ (Arredonda para Cima) $\boxed{}\boxed{}\boxed{}$

ATAQUE BÔNUS

Nível de Paladino Outros
 $+ \boxed{} = CAR + $

DEFLEXÃO BÔNUS

Nível de Paladino Outros
 $+ CA \boxed{} = 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) + CAR + $
(Arredonda para Baixo) $\boxed{}\boxed{}\boxed{}\boxed{}\boxed{}\boxed{}$

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

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Deathwatch	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Proteção contra Flechas	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Haste	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Divine power	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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.