

DIVINE DEFENDER

DE



(PALADINO)

Nível de
Paladino - 3 =

Nível de
Paladino

Conjurador
Nível

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 OF RESOLVE

Immune to charm effects including magic.

Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

Nível

11

AURA DE JUSTIÇA

Spend two uses of Smite Evil to grant allies the ability to smite evil. The bonus lasts 1 minute, but must be used in the first round.

Nível

14

AURA DE FÉ

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Nível

17

AURA DE JUSTIÇA

Ganha de redução de dano 5/mal.

Imune à efeitos de compulsão incluindo magicos.

Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

CURA DIVINA

Nível

3

Imune a todas as doenças incluindo magicas.

CANALIZAR ENERGIA POSITIVA

Nível

4

Channelling positive energy uses up two of today's uses of Lay On Hands.

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)

ligação divina

Nível

5

☐ MONTARIA ☐ ARMA ☐ ARMOUR

Nome

Tipo

☐ Summoned
Today

Melhorias

MAGIAS

Teste de
Resistência CD

Magias
por dia

Magias Base

Magia Bônus
CAR

	1			<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"/>
	3			<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"/>

Resistência a Magia CD = 10 + CAR + Nível da Magia

DESTRUIR O MAL

INIMIGO
POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Inimigos hoje

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

(Arredonda para Cima)

☐☐
☐☐

ATAQUE
BÔNUS

Outros

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

DEFLEXÃO
BÔNUS

Outros

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

A successful strike with smite evil bypasses damage reduction.

Smiting damage bonus applies double for the first successful strike against evil outsiders, evil dragons and the undead.

DANO
BÔNUS

Nível de
Paladino

Outros

$$+ \boxed{} = + $$

DANO MALIGNO
BÔNUS

Nível de
Paladino

Outros

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

LAY ON HANDS

USOS
POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Hoje

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

(Arredonda para Baixo)

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

Nível

2

CURA
PONTOS DE VIDA

Nível de
Paladino

Outros

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

(Arredonda para Baixo)

SHARED DEFENCE

Nível

3

CA

+1

DMC

+1

Spend two uses of Lay On Hands to grant a bonus to all adjacent allies.

9

+2

+2

15

+3

+3

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

CAR

rds

Duração do bônus

Nível

6

Bonus granted to all allies within 10ft.

Allies within range who reach lower than 0hp automatically stabilise.

Nível

12

Bonus granted to all allies within 15ft.

Allies within range are immune to bleed damage

Nível

18

Bonus granted to all allies within 20ft.

Allies within range gain a 25% chance to negate sneak or critical hit damage.

MAGIAS PREPARADAS

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

CAMPEÃO SAGRADO

Nível

20

Aumente a redução de dano de 10/mal.

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.