

# WARRIOR OF THE HOLY LIGHT



DE

(PALADINO)

Nível de  
Paladino

## 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  
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

$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{000}}{\div 2} \right) + \phantom{000}$$

(Arredonda para Cima)

### VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de  
Paladino

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \frac{\phantom{000}}{\div 2} \right) + \text{CAR}$$

(Arredonda para Baixo)

## ligação divina

Nível  
5

☐ MONTARIA ESPECIAL ☐ ARMA VINCULADA

Nome

Tipo

☐ Summoned  
Today

Melhorias

## SHINING LIGHT

Nível  
14

Once per day, unleash a 30ft burst of pure white light, damaging evil creatures while healing good creatures.

Evil creatures are blinded for one round; evil dragons, outsiders and undead are blinded for 1d4 rounds.

A reflex save negates the blindness and halves the damage.

### DAMAGE / HEALING

Nível de  
Paladino

$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \frac{\phantom{000}}{\div 2}$$

(Arredonda para Baixo)

### REFLEXO TESTE CD

Nível de  
Paladino

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \frac{\phantom{000}}{\div 2} \right) + \text{CAR}$$

(Arredonda para Baixo)

Nível  
17

Twice per day

Nível  
20

Thrice per day

## DESTRUIR O MAL

### INIMIGO POR DIA

Nível de  
Paladino

Outros

Inimigos hoje

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \frac{\phantom{000}}{\div 3} \right) + \phantom{000}$$

(Arredonda para Cima)

☐☐☐  
☐☐☐

### ATAQUE BÔNUS

Outros

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \text{CAR} + \phantom{000}$$

### DEFLEXÃO BÔNUS

Outros

$$+ \text{CA} = \text{CAR} + \phantom{000}$$

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

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \phantom{000} + \phantom{000}$$

### DANO MALIGNO BÔNUS

Nível de  
Paladino

Outros

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \times 2 \right) + \phantom{000}$$

## LAY ON HANDS

### USOS POR DIA

Nível de  
Paladino

Nível de  
Paladino

Outros

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \frac{\phantom{000}}{\div 2} \right) + \left( \frac{\phantom{000}}{\div 4} \right) + \text{CAR} + \phantom{000}$$

Nível  
2

(Arredonda para Baixo)

(Arredonda para Baixo)

### CURA PONTOS DE VIDA

Nível de  
Paladino

Outros

$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{000}}{\div 2} \right) + \phantom{000}$$

(Arredonda para Baixo)

Usado Hoje

☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

## MERCIES

Nível

3

6

9

12

15

18

## POWER OF FAITH

Nível  
4

Aura  
Radius

10m

Bônus Moral  
+1

Ability  
Damage  
Healing

1d4

Resistance to Energy  
Avoid Critical Hits

10

8

1d4

12

10

16

25%

20

18m

+2

2d4

20

50%

As a standard action create an aura affecting allies and yourself. This aura lasts for 1 minute  
From level 4, gain a morale bonus to AC, attack, damage and saving throws against fear.  
From level 8, heal ability damage once per day.  
From level 12, the aura has the effect of Daylight.  
A partir do nível 12, ganha resistência a um tipo de energia  
From level 16, gain a change to turn confirmed critical hits into normal hits.

## CAMPEÃO SAGRADO

Aumente a redução de dano de 10/mal.

Nível

20

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.