

SHINING KNIGHT

DE



(PALADINO)

Nível de Paladino
Nível de Conjurador
Paladino 3

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 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.

SKILLED RIDER

Nível 3

Take no armour check penalty when riding.

Mount gains the Divine Grace bonus to saving throws.

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 ESPECIAL

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"/>
	2			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	3			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	4			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

Concentração

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

Nível do Conjurador

DESTRUIR O MAL

INIMIGO POR DIA

Nível de Paladino

Outros

Inimigos hoje

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

(Arredonda para Cima)

ATAQUE BÔNUS

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

DEFLEXÃO BÔNUS

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

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)

MERCIES

Nível

3

12

6

15

9

18

MAGIAS PREPARADAS

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

5

☐☐☐

☐☐☐

6

☐☐☐

☐☐☐

7

☐☐☐

☐☐☐

8

☐☐☐

☐☐☐

9

☐☐☐

☐☐☐

10

☐☐☐

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

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

DURACAÇÃO

Nível de Paladino

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

CAMPEÃO SAGRADO

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.

Nível

20