

OATHBOUND PALADIN



DE

Nível 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 magias.

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.

Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encantamento.

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 magias.

Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encantamento.

CURA DIVINA

Nível
3

Imune a todas as doenças incluindo magias.

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 ARMA VINCULADA

Nome

Tipo

☐ Summoned
Today

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

Concentração

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

Nível do Conjurador

Oathbound Paladin

VOW

CODE OF CONDUCT

DESTRUIR O MAL

INIMIGO

Por dia

Nível de
Paladino

Outros

Inimigos hoje

$$\boxed{} = \left(\div 3 \right) + \text{ (Arredonda para Cima)}$$

□□□

ATAQUE

BÔNUS

Outros

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

DEFLEXÃO

BÔNUS

Outros

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

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

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

Cura Pelas Mãos

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

$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + \text{ (Arredonda para Baixo)}$$

Nível
3

MERCIES

12

6

15

9

18

MAGIAS PREPARADAS

□□□

True strike

□□□

□□□

1

□□□

□□□

□□□

□□□

Acute sense

□□□

□□□

2

□□□

□□□

□□□

□□□

Touch of idiocy

□□□

□□□

3

□□□

□□□

□□□

□□□

Imune a magia

□□□

□□□

4

□□□

□□□

□□□

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.