

OATHBOUND PALADIN



DE

Nível de
Paladino

Nível de
Paladino - 3 = 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 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 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

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

= CAR +

Conjurador
Nível

Oath of Loyalty

VOW

CODE OF CONDUCT

Keep all promises. Never make an oath or promise lightly.

Never go back on an oath.

LOYAL OATH

ALLIES

Por dia

Nível de
Paladino

Outros

Allies
Today

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

☐☐
☐☐

CAR

Bonus on all saving throws and armour class granted to chosen ally when adjacent. Lasts for one minute or until dismissed or discharged.

If the chosen ally is struck by an enemy while adjacent, discharge the effect to make an immediate attack.

Nível
8

When a chosen ally is struck by an enemy while adjacent, discharge the effect to make the attack hit yourself instead.

Cura Pelas Mãos

USOS
POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Usado 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

☐☐☐

Wrath

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

Ajuda

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

Helping hand

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

Sending

☐☐☐

☐☐☐

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.