

# 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.

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 magias.

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

## 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

$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{000}$$

(Arredonda para Cima)

VONTADE  
CD DE RESISTÊNCIA

Nível de  
Paladino

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CAR}$$

(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

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

Conjurador  
Nível

# Oathbound Paladin

VOW

CODE OF CONDUCT

## DESTRUIR O MAL

INIMIGO

Por dia

Nível de  
Paladino

Outros

Inimigos hoje

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{00} \div 3 \right) + \phantom{000} \text{ (Arredonda para Cima)}$$

☐☐  
☐☐

ATAQUE

BÔNUS

Outros

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

DEFLEXÃO

BÔNUS

Outros

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

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

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{000}$$

## LAY ON HANDS

USOS  
POR DIA

Nível de  
Paladino

Outros

Usado Hoje

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CAR} + \phantom{000}$$

☐☐☐☐  
☐☐☐☐

(Arredonda para Baixo)

Nível  
2

CURA  
PONTOS DE VIDA

Nível de  
Paladino

Outros

$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{000} \text{ (Arredonda para Baixo)}$$

Nível

MERCIES

3

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.