

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

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

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.

CURA DIVINA

Nível

3

Imune a todas as doenças incluindo magicas.

ligação divina

Nível

5

☐ MONTARIA ESPECIAL

☐ ARMA VINCULADA

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

= CAR +

Conjurador Nível

Oath of Vengeance

VOW

DESTRUIR O MAL

INIMIGO POR DIA

Nível de Paladino

Outros

Inimigos hoje

= (÷ 3) + (Arredonda para Cima)

☐☐☐☐

ATAQUE BÔNUS

Outros

DEFLEXÃO BÔNUS

Outros

+ = CAR +

+ CA = 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

DANO MALIGNO BÔNUS

Nível de Paladino

Outros

+ = +

+ = (× 2) +

Nível

11

POWERFUL JUSTICE
Spend one use of Smite Evil to grant allies within 10ft the ability to smite evil.
Allies gain the damage bonus, not the attack bonus.

LAY ON HANDS

USOS POR DIA

Nível de Paladino

Outros

Hoje

Nível

2

CURA PONTOS DE VIDA

Nível de Paladino

Outros

d6 = (÷ 2) + (Arredonda para Baixo)

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nível

3

MERCIES

12

Nível

6

MERCIES

15

Nível

9

MERCIES

18

Nível

4

CHANNEL WRATH
Spend two uses of Lay On Hands to gain one extra use of Smite Evil.

MAGIAS PREPARADAS

☐☐☐ Wrath

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Confess

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Blessing of fervour

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Order's wrath

☐☐☐

☐☐☐

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.