

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.

HOLY REACH

Nível 2 Spend one use of Smite Evil to extend the reach of your weapon by 5ft for 1 minute.

AURA

AURA DE CORAGEM

Nível 3 Imune a efeitos do medo incluindo magiacos
Aliados dentro de 3 metros ganham +4 em para testes contra efeitos de medo.

AURA OF RESOLVE

Nível 8 Immune to charm effects including magic.
Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encantamento

AURA DE FÉ

Nível 14 Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

AURA DE JUSTIÇA

Nível 17 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
d6 = ($\div 2$) + (Arredonda para Cima)

VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de Paladino
= 10 + ($\div 2$) + CAR (Arredonda para Baixo)

ligação divina

Nível ☐ MONTARIA ESPECIAL ARMA VINCULADA
5

Tipo ☐ Summoned Today

Melhorias

HORDEBREAKER

Nível 11 When you hit an evil creature with an attack of opportunity, deal an extra 1d6 damage.

When using Holy Reach, make extra attacks of opportunity equal to CHA.

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 against Savagery

VOW

CODE OF CONDUCT

Always heed the call of a community in danger from savages.
Be the first in line to defend a settlement and the last to retreat.

DESTRUIR O MAL

INIMIGO POR DIA

Nível de Paladino Outros Inimigos hoje
= ($\div 3$) + (Arredonda para Cima)

ATAQUE BÔNUS

Outros
+ = CAR +

DEFLEXÃO BÔNUS

Outros
+ 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
+ = ($\times 2$) +

Cura Pelas Mãos

USOS POR DIA

Nível de Paladino Outros Usado Hoje
= ($\div 2$) + CAR +

CURA PONTOS DE VIDA

Nível de Paladino Outros
d6 = ($\div 2$) + (Arredonda para Baixo)

MERCIES

Nível 3 12

6 15

9 18

MAGIAS PREPARADAS

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Deathwatch	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Proteção contra Flechas	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Haste	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Divine power	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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.