

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

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

CURA DIVINA

Nível 3 Imune a todas as doenças incluindo mágicas.

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(\frac{}{} \div 2 \right) + $
(Arredonda para Cima)

VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de Paladino
 $\boxed{} = 10 + \left(\frac{}{} \div 2 \right) + CAR$
(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

$\boxed{} = 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 = $\left(\frac{\text{Nível de Paladino}}{} \div 3 \right) + \text{Outros}$ Inimigos hoje $\boxed{} \boxed{} \boxed{}$

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

ATAQUE BÔNUS

$+ \boxed{} = CAR + $ Outros

DEFLEXÃO BÔNUS

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

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

$+ \boxed{} = + $ Nível de Paladino Outros

DANO MALIGNO BÔNUS

$+ \boxed{} = \left(\frac{}{} \times 2 \right) + $ Nível de Paladino Outros

LAY ON HANDS

USOS POR DIA

Nível de Paladino Outros Usado Hoje $\boxed{} \boxed{} \boxed{} \boxed{} \boxed{} \boxed{}$
 $\boxed{} = \left(\frac{}{} \div 2 \right) + CAR + $ (Arredonda para Baixo)

CURA PONTOS DE VIDA

Nível de Paladino Outros
 $\boxed{} d6 = \left(\frac{}{} \div 2 \right) + $ (Arredonda para Baixo)

Nível	MERCIES
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"/> <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"/> <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"/> <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"/> <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.