

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.

PURE OF MIND

Nível +4 bonus to saves against charm effects and figments.

Nível

2

CAR

Bonus to
Will saves

AURA

Nível AURA DE CORAGEM

3

Imune a efeitos do medo incluindo magiacos

Aliados dentro de 3 metros ganham +4 em para testes contra efeitos de medo.

Nível AURA DE JUSTIÇA

11

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 AURA DE FÉ

14

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

AURA DE JUSTIÇA

Nível Ganha de redução de dano 5/mal.

17

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.

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

Magias Base

Magia Bônus
CAR

	1				
	2				
	3				
	4				

Resistência a Magia CD = 10 + CAR + Nível da Magia

Concentração

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

Conjurador
Nível

Oath of Chastity

VOW

CODE OF CONDUCT

Never engage in a romantic relationship or a sexual act.

DESTRUIR O MAL

INIMIGO
POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Inimigos hoje

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

☐☐
☐☐

ATAQUE
BÔNUS

Outros

DEFLEXÃO
BÔNUS

Outros

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

$$+ \text{CA} = \text{CAR} + $$

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

$$+ \boxed{} = + $$

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

LAY ON HANDS

USOS
POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Hoje

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

☐☐☐☐
☐☐☐☐

Nível

2

(Arredonda para Baixo)

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

☐☐☐ True strike

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Acute sense

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Touch of idiocy

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Imune a magia

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

PURE OF BODY

Nível

8

50% chance of reducing any sneak attack or critical hit to a normal hit.

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.