

OATHBOUND PALADIN



DE

Nível de
Paladino

Nível de
Paladino

Nível do Conjurador

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

CURA DIVINA

Nível
3

Imune a todas as doenças incluindo mágicas.

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

	1			
	2			
	3			
	4			

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

Concentração = CAR + Nível do Conjurador

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) + CAR + (Arredonda para Baixo)

Nível
2

CURA

PONTOS DE VIDA

Nível de
Paladino

Outros

d6 = (÷ 2) + (Arredonda para Baixo)

Nível
3

MERCIES

12

6

15

9

18

Nível
8

CHANNEL WRATH

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

MAGIAS PREPARADAS

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Wrath	<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"/> Confess	<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"/> Blessing of fervour	<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"/> Order's wrath	<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.