

# UNDEAD SCOURGE

DE



(PALADINO)

Nível de  
Paladino - 3 =

Nível de  
Paladino

Nível de  
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

### AURA DE CORAGEM

Imune a efeitos do medo incluindo magiacos

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

Nível  
8

### AURA OF LIFE

Undead within 10ft take -4 penalty to will saves against positive energy, and do not heal from negative energy.

Nível  
14

### AURA DE FÉ

Armas consideradas de tendência Boa para superar RD.

Nível  
17

### AURA DE JUSTIÇA

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

Canalizar energia positiva usa até dois dias de usos de Curar pelas mãos.

### ENERGIA ROLAGEM

Nível de  
Paladino

Outros

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

(Arredonda para Cima)

### VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de  
Paladino

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CAR}$$

(Arredonda para Baixo)

## ligação divina

Nível  
5

☐ MONTARIA ESPECIAL ☐ ARMA VINCULADA

Nome

Tipo

☐ Invocado  
☐ Hoje

Melhorias

## 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

## DESTRUIR O MAL

### INIMIGOS POR DIA

Nível de  
Paladino

Outros

Inimigos hoje

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 3 \right) + \phantom{00}$$

(Arredonda para Cima)

### ATAQUE BÔNUS

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

### DEFLEXÃO BÔNUS

$$+ \boxed{\text{CA}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

Um golpe bem sucedido com punir o mal ultrapassa redução de dano.

Smiting damage bonus applies double for successful strikes against evil outsiders, evil dragons and the undead.

### DANO BÔNUS

Nível de  
Paladino

Outros

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} + \phantom{00}$$

### DANO MALIGNO BÔNUS

Nível de  
Paladino

Outros

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{00}$$

## Cura Pelas Mãos

### USOS POR DIA

Nível de  
Paladino

Outros

Usado Hoje

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CAR} + \phantom{00}$$

(Arredonda para Baixo)

Nível  
2

### CURA PONTOS DE VIDA

Nível de  
Paladino

Outros

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

(Arredonda para Baixo)

## MISERICÓRDIAS

Nível

3

12

6

15

9

18

## MAGIAS PREPARADAS

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

1

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

7

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

8

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

9

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

10

☐ ☐ ☐

## UNDEAD ANNIHILATION

Spend one use of Smite Evil when making a single melee attack against an undead creature. If successful, it must make a will save or be destroyed.

Nível  
11

### VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de  
Paladino

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CAR}$$

Undead with twice as many hit dice are unaffected.

## CAMPEÃO SAGRADO

Aumente a redução de dano de 10/mal.

Nível  
20

Ao usar Punir o Mal para atingir com sucesso um extraplano, este extraplano é submetido à Banimento. O efeito de Punir o Mal acaba após esse ataque.

Ao usar Canalizar Energia Positiva ou Curar Pelas Mãos, cure a quantidade máxima possível.