

UNDEAD SCOURGE

DE



(PALADINO)

Nível de
Paladino

- 3 Conjurador
Nível

Nível de
Paladino

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

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.

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

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

(Arredonda para Cima)

VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de
Paladino

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

(Arredonda para Baixo)

ligação divina

☐ MONTARIA ESPECIAL

☐ ARMA VINCULADA

Nível

5

Nome

Tipo

☐ Summoned
Today

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

INIMIGO POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Inimigos hoje

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

(Arredonda para Cima)

☐☐
☐☐

ATAQUE BÔNUS

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

DEFLEXÃO BÔNUS

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

A successful strike with smite evil bypasses damage reduction.

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

DANO BÔNUS

$$+ \boxed{} = + $$

DANO MALIGNO BÔNUS

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

LAY ON HANDS

USOS POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Usado Hoje

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

(Arredonda para Baixo)

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

Nível

2

CURA PONTOS DE VIDA

Nível de
Paladino

Outros

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

(Arredonda para Baixo)

MERCIES

Nível

3

12

6

15

9

18

MAGIAS PREPARADAS

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

5

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

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

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

Undead with twice as many hit dice are unaffected.

CAMPEÃO SAGRADO

Aumente a redução de dano de 10/mal.

Nível

20

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.