

UNDEAD SCOURGE



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.

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.

Nível 17 **AURA DE JUSTIÇA**
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

Nível 5 ☐ MONTARIA ESPECIAL ☐ ARMA VINCULADA
Nome

Tipo ☐ Summoned Today

Melhorias

MAGIAS

Teste de Resistência CD	Magias por dia	= Base Magia	+ Magia Bônus CAR
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

DESTRUIR O MAL

INIMIGO POR DIA
Nível de Paladino Outros
 $\boxed{} = \left(\frac{}{} \div 3 \right) + $
(Arredonda para Cima)

ATAQUE BÔNUS
Outros
 $+ \boxed{} = \text{CAR} + $

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

DANO MALIGNO BÔNUS
Nível de Paladino Outros
 $+ \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

<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"/>	2 <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"/>	4 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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.