

# HOSPITALER



(PALADINO)

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.

## 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 RESOLVE

Immune to charm effects including magic.  
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

### AURA DE CURA

Nível  
11

Spend one use of Channel Energy to create a 30ft aura.  
Allies automatically stabilise and are immune to bleed.  
Each round allies are healed 1hp per hit die, and may make an extra saving throw against curses, disease or poison.

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

Nível de  
Clérigo

Nível de  
Paladino - 3

### CANALIZAR POR DIA

$\square = 3 + \text{CAR} +$

Outros

Hoje  
 $\square \square \square$   
 $\square \square \square$

### ENERGIA ROLAGEM

$\square d6 = \left( \frac{\text{Nível de Clérigo}}{2} \right) +$

Nível de  
Clérigo

Outros

(Arredonda para Cima)

### VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

$\square = 10 + \left( \frac{\text{Nível de Clérigo}}{2} \right) + \text{CAR}$

Nível de  
Clérigo

(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
$\square$	1		$\square \square \square \square$
$\square$	2		$\square \square \square \square$
$\square$	3		$\square \square \square \square$
$\square$	4		$\square \square \square \square$

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

## DESTRUIR O MAL

### INIMIGO POR DIA

$\square = \left( \frac{\text{Nível de Paladino}}{6} \right) +$

Nível de  
Paladino

Outros

Inimigos hoje

$\square \square$   
 $\square \square$

(Arredonda para Cima)

### ATAQUE BÔNUS

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

Outros

### DEFLEXÃO BÔNUS

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

Outros

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

$+ \square =$

Nível de  
Paladino

Outros

### DANO MALIGNO BÔNUS

$+ \square = \left( \frac{\text{Nível de Paladino}}{2} \right) +$

Nível de  
Paladino

Outros

## LAY ON HANDS

### USOS POR DIA

$\square = \left( \frac{\text{Nível de Paladino}}{2} \right) + \text{CAR} +$

Nível de  
Paladino

Outros

Usado Hoje

$\square \square \square$   $\square \square \square$   
 $\square \square \square$   $\square \square \square$   
 $\square \square \square$   $\square \square \square$

(Arredonda para Baixo)

Nível  
2

### CURA PONTOS DE VIDA

$\square d6 = \left( \frac{\text{Nível de Paladino}}{2} \right) +$

Nível de  
Paladino

Outros

(Arredonda para Baixo)

### MERCIES

Nível  
3

6

9

12

15

18

## MAGIAS PREPARADAS

$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	1	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	2	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	3	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	4	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$

## 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.