

HOSPITALER



(PALADINO)

Nível de
Paladino

Nível de
Paladino

- 3 =

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 DE DETERMINAÇÃO

Imune à efeitos de encantamento incluindo magia.

Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encantamento

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

Armas consideradas de tendência Boa para superar RD.

AURA DE JUSTIÇA

Nível
17

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

Nível de
Clérigo

=

Nível de
Paladino

- 3

CANALIZAR POR DIA

Outros

Hoje

= 3 + CAR +

ENERGIA ROLAGEM

Nível de
Clérigo

Outros

d6 = (÷ 2) +

(Arredonda para Cima)

VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de
Clérigo

= 10 + (÷ 2) + 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

<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

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

DESTRUIR O MAL

INIMIGOS POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Inimigos hoje

= (÷ 6) +

(Arredonda para Cima)

ATAQUE BÔNUS

Outros

+ = CAR +

DEFLEXÃO BÔNUS

Outros

+ CA = CAR +

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

Dano punitivo bônus é aplicado dobrado para o primeiro golpe bem sucedido contra extraplanares malignos, dragões malignos e mortos-vivos.

DANO BÔNUS

Nível de
Paladino

Outros

+ = +

DANO MALIGNO BÔNUS

Nível de
Paladino

Outros

+ = (× 2) +

Cura Pelas Mãos

USOS POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

= (÷ 2) + CAR +

(Arredonda para Baixo)

Usado Hoje

Nível
2

CURA PONTOS DE VIDA

Nível de
Paladino

Outros

d6 = (÷ 2) +

(Arredonda para Baixo)

MISERICÓRDIAS

Nível
3

6

9

12

15

18

MAGIAS PREPARADAS

1

2

3

4

CAMPEÃO SAGRADO

Aumente a redução de dano de 10/mal.

Nível
20

Ao usar Punir o Mal para atingir com sucesso um extraplanar, este extraplanar 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.