

# HOSPITALER



(PALADINO)

Nível de  
Paladino

Nível de  
Paladino - 3 =

## 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.

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

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.

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 do Clérigo

=

Nível de  
Paladino - 3

### CANALIZAR POR DIA

Outros

Hoje

= 3 + CAR +

### ENERGIA ROLAGEM

Nível do Clérigo

Outros

d6 = ( ÷ 2 ) +

(Arredonda para Cima)

### VONTADE

### CD DE RESISTÊNCIA

Nível do Clérigo

= 10 + ( ÷ 2 ) + 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

	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

= ( ÷ 6 ) +

(Arredonda para Cima)

### ATAQUE BÔNUS

Outros

+ = CAR +

### DEFLEXÃO BÔNUS

Outros

+ CA = CAR +

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

Nível de  
Paladino

Outros

+ = +

### DANO MALIGNO BÔNUS

Nível de  
Paladino

Outros

+ = ( × 2 ) +

## Cura Pelas Mãos

### USOS POR DIA

Nível de  
Paladino

Outros

Hoje

= ( ÷ 2 ) + CAR +

(Arredonda para Baixo)

Nível  
2

### CURA PONTOS DE VIDA

Nível de  
Paladino

Outros

d6 = ( ÷ 2 ) +

(Arredonda para Baixo)

## MERCIES

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

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.