

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

Nível
8

AURA OF RESOLVE

Immune to charm effects including magic.

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

Nível
11

AURA DE CURA

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

Outros

Hoje

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

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

ENERGIA ROLAGEM

Nível de
Clérigo

Outros

$\square d6 = \left(\dots \div 2 \right) +$

(Arredonda para Cima)

VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de
Clérigo

$\square = 10 + \left(\dots \div 2 \right) + \text{CAR}$

(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

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

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

DESTRUIR O MAL

INIMIGO
POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Inimigos hoje

$\square = \left(\dots \div 6 \right) - 1 +$

(Arredonda para Cima)

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

ATAQUE
BÔNUS

Outros

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

DEFLEXÃO
BÔNUS

Outros

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

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

$+ \square = \dots +$

DANO MALIGNO
BÔNUS

Nível de
Paladino

Outros

$+ \square = \left(\dots \times 2 \right) +$

LAY ON HANDS

USOS
POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

Usado Hoje

$\square = \left(\dots \div 2 \right) + \text{CAR} +$

(Arredonda para Baixo)

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

Nível
2

CURA
PONTOS DE VIDA

Nível de
Paladino

Outros

$\square d6 = \left(\dots \div 2 \right) +$

(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

$\square \square \square$

$\square \square \square$

$\square \square \square$

$\square \square \square$

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.