HOSPITALER	DESTRUIR O MAL
(5.2.15.20)	INIMIGO Nível de Inimigos hoje POR DIA Paladino Outros
(PALADINO) Nível de Paladino	POR DIA Paladino Outros
Nível de Nível do Conjurador Paladino	(Arredonda para Cima)
DETECTAR O MAL	ATAQUE DEFLEXÃO
Como uma ação de movimento, detectar o mal em uma criatura o	
Não detectar quaisquer outras auras malignas nas proximidades.	+ CA = CAR +
GRAÇA DIVINA	. A successful strike with smite evil Smiting damage bonus applies double for the
Nível CAR Bônus para todos os testes de resistêr	bypasses damage reduction. first successful strike against evil outsiders, evil dragons and the undead.
AURA	
Nível Imune a efeitos do medo incluindo magiacos	BÔNUS Paladino Outros BÔNUS Paladino Outros
Aliados dentro de 3 metros ganham +4 em para testes co	ntra e † : : : : : : : : : : : : : : : : : :
Nível Immune to charm effects including magic.	Cura Pelas Mãos
8 Immune to charm effects including magic. Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encai	ntamento USOS Nível de POR DIA Paladino Outros Usado Hoje
AURA DE CURA	$= (\div 2) + CAR +$
Nível Spend one use of Channel Energy to create a 30ft aura. 11 Allies automatically stabilise and are immune to bleed.	
Each round allies are healed 1hp per hit die, and may mal an extra saving throw against curses, disease or poison.	ce Nível (Arredonda para Baixo) CURA Nível de
Nível AURA DE FÉ	PONTOS DE VIDA Paladino Outros
Weapons considered Good aligned for overcoming DR. AURA DE JUSTIÇA	$_{d6} = (\div 2) +$
Nível Ganha de redução de dano 5/mal.	(Arredonda para Baixo)
17 Imune à efeitos de compulsão incluindo magicos. Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encai	MERCIES
CURA DIVINA	3
Nível Imune a todas as doenças incluíndo magicas.	6
3 CANALIZAR ENERGIA POSITIVA	
Ninel -	9
1 Nível de Clérigo = Nível de Paladino - 3	12
CANALIZAR POR DIA Outros Hoje	15
= 3 + CAR +	18
ENERGIA Nível de	MAGIAS PREPARADAS
ROLAGEM Clérigo Outros	
d6 = (÷ 2) +	<u> </u>
VONTADE Nível de CD DE RESISTÊNCIA Clérigo (Arredonda para Cima	
$= 10 + (\div 2) + CAR$	
(Arredonda para Baixo	2
ligação divina	
Nível Nome MONTARIA ESPECIA ARMA VINCULADA	
5	3
Tipo Summoned Today	
Melhorias	
	<u> </u>
	CAMPEÃO CACRADO
MAGIAS	CAMPEÃO SAGRADO Aumente a redução de dano de 10/mal.
Teste de Magias = Base + Magia Bônus CAR	Nível On using Smite Evil to successfully hit an outsider, that outsider is subject to Banishment.
1	20 The effect of Smite Evil ends after this attack. On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.
2 0000	
3	
4	
Resistência a Magia CD = 10 + CAR + Nível da Magia	