



CLOISTERED CLERIC

Nível de
Clérigo

Conjurador
Nível

DOMAIN

Domínio

Poder Garantido

Poder Garantido

Nível

Nível

CD

CD

Usos
Diários

Usos
Diários

Usos
Diários

Usos
Diários

MAGIAS

Teste de
Resistência CD

Magias
por dia

=

Base
Magia

+

Magias Bônus

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

SAB

SAB - 4

SAB - 8

SAB - 12

SAB

SAB

SAB

SAB

SAB

SAB

Teste de Resistência CD = 10 + SAB + Nível da Magia

Concentração

=

SAB

+

Conjurador
Nível

CURE / INFLECT

Light Wounds

1d8 + Nível

(1 - 5)

1

5

Moderate Wounds

2d8 + Nível

(3 - 10)

2

6

Serious Wounds

3d8 + Nível

(5 - 15)

3

7

Critical Wounds

4d8 + Nível

(7 - 20)

4

8

Heal / Harm

10 × Nível

6

9

BREADTH OF KNOWLEDGE

Cleric Level

Knowledge bonus

=

Knowledge bonus

÷ 2

Can make knowledge checks untrained.

CHANNEL ENERGY

Good Cleric



Evil Cleric

Canal de Energia Positiva
Cure Wounds

Channel Negative Energy
Inflict Wounds

CHANNEL PER DAY

Outros

Today

= 3 + CAR +

ENERGIA ROLAGEM

Nível de
Clérigo

Outros

d6 = ($\frac{\text{Nível de Clérigo}}{2}$) + (Arredonda para Cima)

VONTADE RESISTÊNCIA

Nível de
Clérigo

Outros

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

WELL-READ

Nível

2

+2 to skill checks, caster level checks and saving throws if pertaining to glyphs, runes and other writing.

VERBAL INSTRUCTIONS

Nível

3

ALLIES

Cleric Level

= $\frac{\text{Cleric Level}}{3}$

MAGIAS PREPARADAS

0

Magia do Domínio +1

1

Magia do Domínio +1

2

Magia do Domínio +1

3

Magia do Domínio +1

4

Magia do Domínio +1

5

Magia do Domínio +1

6

Magia do Domínio +1

7

Magia do Domínio +1

8

Magia do Domínio +1

9