

HOSPITALER



(PALADINO)

Nível de
Paladino

Nível de
Paladino

Nível do 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 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

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

Outros

Hoje
 $\square \square \square$
 $\square \square \square$

ENERGIA ROLAGEM

$\square d6 = \left(\frac{\square}{2} \right) +$

Nível de
Clérigo

Outros

(Arredonda para Cima)

VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

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

Nível de
Clérigo

(Arredonda para Baixo)

ligação divina

Nível
5

☐ MONTARIA ESPECIAL ☐ ARMA VINCULADA

Nome

Tipo

☐ Summoned
Today

Melhorias

MAGIAS

Teste de Resistência CD Magias por dia Magias Base Magia Bônus CAR

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

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

DESTRUIR O MAL

INIMIGO POR DIA

$\square = \left(\frac{\square}{6} \right) - 1 +$

Nível de
Paladino

Outros

Inimigos hoje

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

ATAQUE BÔNUS

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

Outros

DEFLEXÃO BÔNUS

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

Outros

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

$+ \square =$

Nível de
Paladino

Outros

DANO MALIGNO BÔNUS

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

Nível de
Paladino

Outros

LAY ON HANDS

USOS POR DIA

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

Nível de
Paladino

Outros

Hoje

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

Nível
2

(Arredonda para Baixo)

CURA PONTOS DE VIDA

$\square d6 = \left(\frac{\square}{2} \right) +$

Nível de
Paladino

Outros

(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.