

# HOSPITALER



(PALADIN)

Nivel de  
Paladín

Nivel de  
Paladín - 3 =

Nivel de  
Lanzador

## DETECTAR EL MAL

Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o ítem a 60'.  
No afecta a ninguna otra aura cercana.

## GRACIA DIVINA

Nivel  
2

CAR

Bonificador a todo  
Salvaciones

## Aura

Nivel  
3

### AURA DE CORAJE

Inmune a efectos y conjuros de miedo.  
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo.

Nivel  
8

### AURA DE RESOLUCIÓN

Inmune a efectos y conjuros de encantamiento.  
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.

### AURA OF HEALING

Nivel  
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.

Nivel  
14

### AURA DE FÉ

Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD.

### AURA DE RECTITUD

Nivel  
17

Obtiene RD 5/maligno.  
Inmune a efectos y conjuros de compulsión.  
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.

## SALUD DIVINA

Nivel  
3

Inmune a efectos y conjuros de enfermedad.

## CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA

Nivel  
4

Nivel de  
Clérigo

= Nivel de  
Paladín - 3

### CANALIZAR AL DÍA

Misc

Hoy  
□□□  
□□□  
□□□

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

### TIRADA DE ENERGÍA

Nivel de  
Clérigo

Misc

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

(Redondear arriba)

### CD SALV VOLUNTAD

Nivel de  
Clérigo

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

(Redondear abajo)

## VÍNCULO DIVINO

Nivel  
5

☐ MONTURA DIVINA ☐ ARMA VINCULADA  
Nombre

Tipo

☐ Invocado  
Hoy

Mejoras

## CONJUROS

CD Salv  
de Conjuros

Conjuros  
al Día

= Conjuro Base + Conjuros Adicionales  
CAR

	1			□□□□
	2			□□□□
	3			□□□□
	4			□□□□

CD Salv de Conjuero = 10 + CAR + Nivel de Conjuero

## CASTIGAR AL MAL

### ENEMIGOS AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

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

(Redondear arriba)

Enemigos  
Hoy

□□  
□□

### BONUS ATAQUE

Misc

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

### BONUS DEFLECCIÓN

Misc

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

Un golpe que acierta con Castigar el Mal  
sobrepasa la reducción del daño

El bon de daño por castigo se aplica el doble  
para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos,  
dragones malignos y muertos vivientes.

### BON DAÑO

Nivel de  
Paladín

Misc

$+ \square =$

### BONUS DAÑO MALIGNO

Nivel de  
Paladín

Misc

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

## IMPOSICIÓN DE MANOS

### USOS AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

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

(Redondear abajo)

Usos Hoy

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

Nivel  
2

### CURACIÓN PUNTOS GOLPE

Nivel de  
Paladín

Misc

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

(Redondear abajo)

## MISERICORDIAS

Nivel

3

6

9

12

15

18

## CONJUROS PREPARADOS

□□□

□□□

□□□

1

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

2

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

3

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

4

□□□

□□□

□□□

## CAMPEÓN DIVINO

Aumenta RD a 10/maligno.

Nivel

20

Cada vez que usa castigar el mal y acierta a un ajeno maligno, éste queda  
también sujeto a un destierro. El efecto finaliza después del ataque  
Cuando use Canalizar energía o Imposición de manos, cura lo máximo posible.