

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

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

Nivel
8

AURA DE RESOLUCIÓN

Immune 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.

Nivel
17

AURA DE RECTITUD

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

SALUD DIVINA

Nivel
3

Immune a efectos y conjuros de enfermedad.

CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA

Nivel
4

Nivel de
Clérigo

Nivel de
Paladín - 3

CANALIZAR AL DÍA

Misc

Hoy
□□□
□□□
□□□

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

TIRADA DE ENERGÍA

Nivel de
Clérigo

Misc

$\square d6 = (\square \div 2) + \square$

(Redondear arriba)

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de
Clérigo

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

(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

Enemigos
Hoy

□□
□□

$\square = (\square \div 6) + \square$

(Redondear arriba)

BONUS ATAQUE

Misc

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

BON DESvíO

Misc

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

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

$+ \square = \square + \square$

BONUS DAÑO MALIGNO

Nivel de
Paladín

Misc

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

IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS AL DÍA

Nivel de
Paladín

Misc

Usos Hoy

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

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

(Redondear abajo)

Nivel
2

CURACIÓN PUNTOS GOLPE

Nivel de
Paladín

Misc

$\square d6 = (\square \div 2) + \square$

(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.