

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.

AURA DE RECTITUD

Nivel
17

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

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

Misc

Hoy
 $\square \square \square$
 $\square \square \square$

TIRADA DE ENERGÍA

$\square d6 = \left(\frac{\text{Nivel de Clérigo}}{2} \right) +$
(Redondear arriba)

CD SALV VOLUNTAD

$\square = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Clérigo}}{2} \right) + \text{CAR}$
(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
\square	1	\square	$\square \square \square$
\square	2	\square	$\square \square \square$
\square	3	\square	$\square \square \square$
\square	4	\square	$\square \square \square$

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

CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS AL DÍA

$\square = \left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{6} \right) - 1 +$
(Redondear arriba)

Misc

Enemigos
Hoy
 $\square \square \square$
 $\square \square \square$

BONUS ATAQUE

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

Misc

BONUS DEFLECCIÓN

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

Misc

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

$+ \square =$

Nivel de
Paladín

Misc

BON DAÑO MALIGNO

$+ \square = \left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) +$

Nivel de
Paladín

Misc

IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS AL DÍA

$\square = \left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{CAR} +$
(Redondear abajo)

Misc

Usos Hoy

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

Nivel
2

CURACIÓN PUNTOS GOLPE

$\square d6 = \left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) +$
(Redondear abajo)

Nivel de
Paladín

Misc

MISERICORDIAS

Nivel
3

6

9

12

15

18

CONJUROS PREPARADOS

$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	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	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	4	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$

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.