

SACRED SERVANT



DE

(PALADIN)

Nivel de
Paladín - 3 =

Nivel de

Paladín

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

11

AURA DE JUSTICIA

Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliados

Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno.

Nivel

14

AURA DE FÉ

Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD.

AURA DE RECTITUD

Obtiene RD 5/maligno.

Nivel

17

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

Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos.

TIRADA DE ENERGÍA

Nivel de

Paladín

Misc

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

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de

Paladín

(Redondear arriba)

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

(Redondear abajo)

DOMINIO

Nivel Dominio

4

Poder Concedido

Poder Concedido

	Nivel		Nivel
	CD		CD
Usos al día	□□□□	Usos al día	□□□□

CONJUROS

CD Salv de Conjuros

Conjuros al Día

= Conjuros Base + Conjuros Adicionales

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

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

CALL CELESTIAL ALLY

Nivel

8

Lesser Planar Ally

Nivel de

Paladín

- 3 = Nivel de

Lanzador

12

Planar Ally

16

Greater Planar Ally

Called this week

CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS

AL DÍA

Nivel de

Paladín

Nivel de

Paladín

Misc

Enemigos Hoy

□□□□

$$\boxed{} = \left(\frac{}{3} \right) + \left(\frac{}{6} \right) - 1 + $$

(Redondear arriba)

(Redondear arriba)

BONUS

ATAQUE

Misc

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

BONUS

DESVÍO

Misc

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

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

$$+ \boxed{} = + $$

BONUS DAÑO

MALIGNO

Nivel de

Paladín

Misc

$$+ \boxed{} = \left(\times 2 \right) + $$

IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS

AL DÍA

Nivel de

Paladín

Misc

Usos Hoy

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

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

(Redondear abajo)

Nivel

2

CURACIÓN

PUNTOS GOLPE

Nivel de

Paladín

Misc

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

(Redondear abajo)

MISERICORDIAS

Nivel

3

12

6

15

9

18

CONJUROS PREPARADOS

□□□	Conjuero de Dominio + 1	□□□
□□□		1 □□□
□□□		□□□
□□□	Conjuero de Dominio + 1	□□□
□□□		2 □□□
□□□		□□□
□□□	Conjuero de Dominio + 1	□□□
□□□		3 □□□
□□□		□□□
□□□	Conjuero de Dominio + 1	□□□
□□□		4 □□□
□□□		□□□

VÍNCULO DIVINO

HOLY SYMBOL OF

Duración

Nivel de

Paladín

$$\boxed{}_{\text{mins}} = $$

□□ Uses
□□ today

- +1 caster level on any Paladin spell
- +1 use /day of Lay On Hands
- +1 DC on Channel Positive Energy
- +1d6 Channel Energy damage

CAMPEÓN DIVINO

Nivel

20

Aumenta RD a 10/maligno.

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.