

SACRED SERVANT



(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

Nivel

Obtiene RD 5/maligno.

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

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

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de
Paladín

(Redondear arriba)

$$= 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{CAR}$$

(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			

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

$$\text{ENEMIGOS AL DÍA} = \left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{3} \right) + \left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{6} \right) - 1 + \text{Misc}$$

(Redondear arriba)

BONUS
ATAQUE

Misc

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

BONUS
DESVÍO

Misc

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

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

Nivel de
Paladín

Misc

$$+ = \text{Nivel de Paladín} + \text{Misc}$$

BONUS DAÑO
MALIGNO

Nivel de
Paladín

Misc

$$+ = \left(\text{Nivel de Paladín} \times 2 \right) + \text{Misc}$$

IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS
AL DÍA

Nivel de
Paladín

Misc

Usos Hoy

$$\text{USOS AL DÍA} = \left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Misc}$$

(Redondear abajo)

CURACIÓN
PUNTOS GOLPE

Nivel de
Paladín

Misc

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

(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

$$\text{mins} = \text{Nivel de Paladín}$$

☐ 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.