

# WARRIOR OF THE HOLY LIGHT



DE

(PALADIN)

Nivel de  
Paladín

## 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.

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  
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

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

### TIRADA DE ENERGÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

### CD SALV VOLUNTAD

Nivel de  
Paladín

(Redondear arriba)

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CAR}$$

(Redondear abajo)

## VÍNCULO DIVINO

Nivel  
5

☐ MONTURA DIVINA ☐ ARMA VINCULADA  
Nombre

Tipo ☐ Invocado Hoy

Mejoras

## SHINING LIGHT

Nivel  
14

Once per day, unleash a 30ft burst of pure white light, damaging evil creatures while healing good creatures.

Evil creatures are blinded for one round; evil dragons, outsiders and undead are blinded for 1d4 rounds.

A reflex save negates the blindness and halves the damage.

### DAMAGE / HEALING

Nivel de  
Paladín

$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \phantom{00} \div 2$$

(Redondear abajo)

### REFLEX SAVE DC

Nivel de  
Paladín

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CAR}$$

(Redondear abajo)

Nivel  
17

Dos veces al día

Nivel  
20

Thrice per day

## CASTIGAR AL MAL

### ENEMIGOS AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Enemigos  
Hoy

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{00} \div 3 \right) + \phantom{00}$$

(Redondear arriba)

### BONUS ATAQUE

Misc

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

### BON DESVÍO

Misc

$$+ \text{CA} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

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

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} + \phantom{00}$$

### BONUS DAÑO MALIGNO

Nivel de  
Paladín

Misc

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{00}$$

## IMPOSICIÓN DE MANOS

### USOS AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Nivel de  
Paladín

Misc

Nivel  
2

### CURACIÓN PUNTOS GOLPE

Nivel de  
Paladín

Misc

$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

(Redondear abajo)

Usos Hoy

☐☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐☐

## MISERICORDIAS

Nivel  
3

6

9

12

15

18

## POWER OF FAITH

Nivel  
4

Aura  
Radius

Bon de  
Moral

Ability  
Damage  
Healing

Energy  
Resistance

Avoid  
Critical  
Hits

As a standard action create an aura affecting allies and yourself. This aura lasts for 1 minute

From level 4, gain a morale bonus to AC, attack, damage and saving throws against fear.

From level 8, heal ability damage once per day.

From level 12, the aura has the effect of Daylight.

From level 12, gain resistance to one energy type.

From level 16, gain a change to turn confirmed critical hits into normal hits.

30'

+1

1d4

10

25%

20

60'

+2

2d4

20

50%

## 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.