

DIVINE DEFENDER



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

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

Nivel
8

AURA DE RESOLUCIÓN

Inmune 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
14

AURA DE FÉ

Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD.

Nivel
17

AURA DE RECTITUD

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

SALUD DIVINA

Nivel
3

Inmune 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

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

(Redondear arriba)

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de
Paladín

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

(Redondear abajo)

VÍNCULO DIVINO

Nivel
5

☐ MONTURA ☐ ARMA ☐ ARMADURA
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 Conjuro = 10 + CAR + Nivel de Conjuro

CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS
AL DÍA

Nivel de
Paladín

Misc

Enemigos
Hoy

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

(Redondear arriba)

BONUS
ATAQUE

Misc

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

BON
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

$$+ = +$$

BONUS DAÑO
MALIGNO

Nivel de
Paladín

Misc

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

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)

Nivel
2

CURACIÓN
PUNTOS GOLPE

Nivel de
Paladín

Misc

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

(Redondear abajo)

SHARED DEFENCE

Nivel
3

CA
+1

DMC
+1

Spend two uses of Lay On Hands to grant a bonus to all adjacent allies.

9

+2

+2

CAR turnos
Duration of bonus

15

+3

+3

Nivel
6

Bonus granted to all allies within 10ft.

Allies within range who reach lower than 0hp automatically stabilise.

Nivel
12

Bonus granted to all allies within 15ft.

Allies within range are immune to bleed damage

Nivel
18

Bonus granted to all allies within 20ft.

Allies within range gain a 25% chance to negate sneak or critical hit damage.

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.