

PALADÍN

DE



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 DIVINA ☐ ARMA VINCULADA

Nombre

Tipo

☐ Invocado
Hoy

Mejoras

CONJUROS

CD Salv
de Conjuros

Conjuros
al Día

= Conjuros Base + Conjuros Adicionales

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

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

BONUS DESVIÓ

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)

MISERICORDIAS

Nivel
3

6

9

12

15

18

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.