

PALADÍN

DE



(PALADIN)

Nivel de
Paladín - 3 = Nivel de
Lanzador

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

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

(Redondear arriba)

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de
Paladín

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

(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
CAR

	1			<input type="checkbox"/>
	2			<input type="checkbox"/>
	3			<input type="checkbox"/>
	4			<input type="checkbox"/>

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

Concentración

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

Nivel de
Lanzador

CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS AL DÍA

Nivel de
Paladín

Misc

Enemigos
Hoy

$$\boxed{} = \left(\frac{}{\div 3} \right) + $$

(Redondear arriba)

BONUS ATAQUE

Misc

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

BON 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

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

(Redondear abajo)

Nivel
2

CURACIÓN PUNTOS GOLPE

Nivel de
Paladín

Misc

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

(Redondear abajo)

MISERICORDIAS

Nivel
3

6

9

12

15

18

CONJUROS PREPARADOS

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

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.