

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

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

(Redondear arriba)

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de
Paladín

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

(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

$$\boxed{}_{d6} = \div 2$$

(Redondear abajo)

REFLEX SAVE DC

Nivel de
Paladín

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

(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

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

(Redondear arriba)

BONUS ATAQUE

Misc

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

BONUS DEFLECCIÓN

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

Nivel de
Paladín

Misc

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \left(\div 4 \right) + \text{CAR} + $$

(Redondear abajo)

(Redondear abajo)

Nivel
2

CURACIÓN PUNTOS GOLPE

Nivel de
Paladín

Misc

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

(Redondear abajo)

Usos Hoy

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

MISERICORDIAS

Nivel
3

6

9

12

15

18

POWER OF FAITH

Nivel
4

Aura
Radius

30'

Bon de
Moral

+1

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.

8

1d4

12

10

16

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.