

Diagrama de la Teoría de los Cuadrantes de la Moralidad:

- BUENO** (Top Left): Representado por un ángel.
- LEGAL** (Top Right): Representado por engranajes.
- CAÓTICO** (Bottom Left): Representado por una explosión.
- MALIGNO** (Bottom Right): Representado por un cráneo.

(PALADIN)
Nivel de
Paladín - 3

Nivel de
Paladín

Nivel de
Lanzador

Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o ítem a 60 pies.
No afecta a ninguna otra aura cercana.

Nivel 2	CAR	Bonificador a todo Salvaciones
-------------------	------------	-----------------------------------

Nivel 3 **AURA DE CORAJE**
 Inmune a efectos y conjuros de miedo.
 Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo.

Nivel 11 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 **AURA DE FÉ**

14 Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD. Nivel

Nivel 17 Obtiene RD 5/maligno.
Inmune a efectos y conjuros de compulsión.
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.

Nivel
3 Inmune a efectos y conjuros de enfermedad.

Nivel 4	Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos.	9
---------	---	---

TIRADA
ENERGÍA

d6 = (Nivel de Paladín ÷ 2) + Misc

CD SALV Nivel de (Redondear arriba)

CD SALV VOLUNTAD Nivel de Paladín (Redondear arriba)

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

(Redondear abajo)

Nivel		Dominio	
4			
Poder Concedido		Poder Concedido	
Nivel			Nivel
CD			CD
Usos al día	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Usos al día

Nivel 8	Lesser Planar Ally	Nivel de Paladín	- 3	Nivel de Lanzador	
12	Planar Ally		<input type="checkbox"/>	Called this week	
16	Greater Planar Ally				

CD Salv de Conjuros		Conjuros al Día	=	Conjuro Base	+	Conjuros Adicionales CAR
	1					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	2					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	3					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	4					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

$$\text{CD Salv de Conjuero} = 10 + \text{CAR} + \text{Nivel de Conjuero}$$

Concentración = **CAR** + Nivel de Lanzador

Enemigos
Hoy

$$\boxed{} = \left(\frac{}{\div 3} \right) + \left(\frac{}{\div 6} \right) - 1 + \underline{}$$

Misc

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

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.

Misc

$$\boxed{+} = + \qquad \boxed{+} = (\quad \times 2) +$$

Usos Hoy

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

(Redondear abajo)

Misc

$$\boxed{\text{d6}} = \left(\frac{\text{Valor}}{2} \right) + \text{mod}$$

(Redondear abajo)

3

3 12

6 15

9 18

9 18

<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>Conjuro de Dominio</div> <div>+ 1</div> </div> </div>	1	<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>		<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>		<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>Conjuro de Dominio</div> <div>+ 1</div> </div> </div>	2	<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>		<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>		<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>Conjuro de Dominio</div> <div>+ 1</div> </div> </div>	3	<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>		<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>		<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>Conjuro de Dominio</div> <div>+ 1</div> </div> </div>	4	<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>		<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>		<div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>

HOLY SYMBOL OF

Nivel	Bonuses	Usos al día
5	1	1
8	2	
9		2
11	3	
13		3
14	4	
17	5	4
20	6	

Nivel de
Paladín

mins = Uses today

- ☐ +1 caster level on any Paladin spell
- ☐ +1 use /day of Lay On Hands
- ☐ +1 DC on Channel Positive Energy
- ☐ +1d6 Channel Energy damage

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.