

# DIVINE DEFENDER



(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

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

(Redondear arriba)

### CD SALV VOLUNTAD

Nivel de  
Paladín

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CAR}$$

(Redondear abajo)

## VÍNCULO DIVINO

Nivel  
5

☐ MONTURA ☐ ARMA ☐ ARMADURA

Nombre

Tipo

☐ Invocado  
Hoy

Mejoras

## CONJUROS

CD Salv  
de Conjuros

Conjuros  
al Día

= Conjuros Base + Conjuros Adicionales  
CAR

	1			
	2			
	3			
	4			

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

Concentración

$$\boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \text{Nivel de Lanzador}$$

## CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS  
AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Enemigos  
Hoy

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 3 \right) + \phantom{00}$$

(Redondear arriba)

BONUS  
ATAQUE

Misc

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

BONUS  
DEFLECCIÓN

Misc

$$+ \text{CA} \boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

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

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} + \phantom{00}$$

BONUS DAÑO  
MALIGNO

Nivel de  
Paladín

Misc

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{00}$$

## IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS  
AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Usos Hoy

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CAR} + \phantom{00}$$

(Redondear abajo)

Nivel  
2

CURACIÓN  
PUNTOS GOLPE

Nivel de  
Paladín

Misc

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

(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.