

SHINING KNIGHT

DE



(PALADIN)

Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Lanzador

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 14

AURA DE FÉ

Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD.

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.

SKILLED RIDER

Nivel 3

Take no armour check penalty when riding. Mount gains the Divine Grace bonus to saving throws.

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

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 Conjuero = 10 + CAR + Nivel de Conjuero

Concentración $= \text{CAR} + \text{Nivel de Lanzador}$

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

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

BONUS DEFLECCIÓN

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

$$+ \text{Nivel de Paladín} + \text{Misc}$$

BON DAÑO MALIGNO

Nivel de Paladín

Misc

$$+ \text{Nivel de Paladín} \times 2 + \text{Misc}$$

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

12

6

15

9

18

CONJUROS PREPARADOS

□ □ □		□ □ □
□ □ □	1	□ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □	2	□ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □	3	□ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □	4	□ □ □
□ □ □		□ □ □

KNIGHT'S CHARGE

When charging a foe, do not provoke attacks of opportunity for you or your mount.

If the charge successfully hits the current target of Smite Evil, they must make a will save or be panicked.

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de Paladín

Nivel

11

$$= 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{CAR}$$

Duración

Nivel de Paladín

$$\text{turnos} = \frac{\text{Nivel de Paladín}}{2}$$

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.