

# PALADÍN JURAMENTADO



DE

Nivel de  
Paladín

Nivel de  
Paladín - 3 = 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 OF PURITY

+4 to saves against spells and effects from aberrations.  
Allies within 10ft get +1 to these saves.

Nivel  
8

### AURA DE RESOLUCIÓN

Immune a efectos y conjuros de encantamiento.  
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.

Nivel  
14

### AURA DE FÉ

Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de super RD.

### AURA DE RECTITUD

Nivel  
17

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

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \quad (\text{Redondear arriba})$$

### CD SALV VOLUNTAD

Nivel de  
Paladín

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

## VÍNCULO DIVINO

Nivel  
5

☐ MONTURA DIVINA ☐ ARMA VINCULADA

Tipo

☐ Invocado  
Hoy

Mejoras

## CLEANSING FLAME

Nivel  
11

Spend two uses of Smite Evil to ignite your weapon with a cleansing flame for 1 minute, forcing aberrations within 20ft to take -4 to attack, and granting allies within 20ft a +2 to saving throws against aberrations.

## 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

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

# Oath against Corruption

VOW

## CODIGO DE CONDUCTA

Hunt aberrations and do not allow them to roam freely or harm others.  
Destroy them if you can, or banish them if you cannot.

## CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS  
AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Enemigos  
Hoy

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 3 \right) + \phantom{00} \quad (\text{Redondear arriba})$$

☐☐☐  
☐☐☐

BONUS  
ATAQUE

Misc

BONUS  
DESVÍO

Misc

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

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

BONUS DAÑO  
MALIGNO

Nivel de  
Paladín

Misc

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

## IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS  
AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Usos Hoy

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

☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐

Nivel  
2

CURACIÓN  
PUNTOS GOLPE

Nivel de  
Paladín

Misc

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \quad (\text{Redondear abajo})$$

Nivel  
3

MISERICORDIAS

12

6

15

9

18

## CONJUROS PREPARADOS

☐☐☐ True strike

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Acute sense

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Touch of idiocy

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Inmunidad a conjuros

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

## CAST INTO THE VOID

On a successful strike with Smite Evil,  
aberrations may be banished to a remote  
place for at least a century.

Nivel  
20

On using Channel Positive Energy or Lay  
On Hands, heal the maximum possible.

CD SALV  
VOLUNTAD

Nivel de  
Paladín

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