

# 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 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

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

### CD SALV VOLUNTAD

Nivel de  
Paladín

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

## CONJUROS

CD Salv  
de Conjuros

Conjuros  
al Día

= Conjuro Base + Conjuros Adicionales  
CAR

	1				
	2				
	3				
	4				

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

## CAMPEÓN DIVINO

Aumenta RD a 10/maligno.

Nivel  
20

On using Smite Evil to successfully hit an outsider, that  
outsider is subject to Banishment. The effect of Smite Evil  
ends after this attack.

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

# Oath of Charity

## VOW

## CODE OF CONDUCT

Always offer help to good creatures who need it.  
Always offer help to the poor and destitute.

## 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  
DEFLECCIÓN

Misc

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

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

BONUS DAÑO  
MALIGNO

Nivel de  
Paladín

Misc

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

## CHARITABLE HANDS

USOS  
AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Usos Hoy

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

□□□ □□□  
□□□ □□□

CURACIÓN  
PUNTOS GOLPE

Nivel de  
Paladín

Misc

Heal 50% less when used on yourself  
Heal 50% more when used on others  
(Redondear abajo)

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

Nivel  
5

Select new mercies each day

## CHARITABLE MERCIES

Nivel  
3

12

6

15

9

18

## CONJUROS PREPARADOS

□□□ Piedra mágica	□□□
□□□	1 □□□
□□□	□□□
□□□ Make whole	□□□
□□□	2 □□□
□□□	□□□
□□□ Magic vestment	□□□
□□□	3 □□□
□□□	□□□
□□□ Imbue with spell ability	□□□
□□□	4 □□□
□□□	□□□