

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.

PURE OF MIND

Nivel +4 bonus to saves against charm effects and figments.

Nivel

2

CAR

Bonus to
Will saves

Aura

Nivel
3

AURA DE CORAJE

Inmune a efectos y conjuros de miedo.
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo.

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 super-ND.

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

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

(Redondear arriba)

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de
Paladín

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

(Redondear abajo)

VÍNCULO DIVINO

Nivel
5

☐ MONTURA DIVINA ☐ ARMA VINCULADA

Nombre

Tipo

☐ Invocado
Hoy

Mejoras

CONJUROS

CD Salv
de Conjuros

Conjuros
al Día

=

Conjuro
Base

+ Conjuros Adicionales

CAR

	1			
	2			
	3			
	4			

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

Concentración

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

Nivel de
Lanzador

Oath of Chastity

VOW

CODE OF CONDUCT

Never engage in a romantic relationship or a sexual act.

CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS
AL DÍA

Nivel de
Paladín

Misc

Enemigos
Hoy

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

☐☐☐
☐☐☐

BONUS
ATAQUE

Misc

BON
DESVÍO

Misc

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

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.

BON
DAÑO

Nivel de
Paladín

Misc

BONUS DAÑO
MALIGNO

Nivel de
Paladín

Misc

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

IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS
AL DÍA

Nivel de
Paladín

Misc

Usos Hoy

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

☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐

Nivel

2

CURACIÓN

Nivel de
Paladín

Misc

PUNTOS GOLPE

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

Nivel

3

MISERICORDIAS

12

6

15

9

18

CONJUROS PREPARADOS

☐☐☐ True strike

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Acute sense

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Touch of idiocy

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Inmunidad a conjuros

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

PURE OF BODY

Nivel

8

50% chance of reducing any sneak attack or critical hit to a normal hit.

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.