PALADÍN

Nivel de Paladín

Nivel de Lanzador

DEIDAD

CONJUROS

CD Salv de Conjuros		Conjuros al Día	= Conjuros Base	+ Conjuros Adicionales SAB
	1			
	2			
	3			
	4			

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

TURN UNDEAD

Good Paladin ☐

Turn, Halt, Rout and Destroy Undead

☐ Evil Paladin

Rebuke, Halt, Awe, Control, Dispel Turning and Bolster Undead

TURNOS POR DIA = 3 + CAR + Misc

Hoy

1 TURNING CHECK

= d20 + CAR + Sinergia

2 PARA CONVERTIR CRIATURA MAX HIT DICE

= (Turning Check ÷ 3) + Nivel de Paladín − 7

3 PARA DESTRUIR CRIATURA MAX HIT DICE

= (Nivel de Paladín − 3) ÷ 2 Round down

4 CRIATURAS AFECTADAS TOTAL HIT DICE

= 2d6 + CAR + Nivel de Paladín − 3

VARITAS

CARGAS #

CARGAS #

CARGAS #

CARGAS #

CARGAS #

MONTURA DIVINA

Nombre

Tipo de Montura

☐ Summoned Mount Today

CONJUROS PREPARADOS

1

2

3

4

CASTIGAR AL MAL

CASTIGOS POR DÍA

Smitings Today

SMITING ATTACK BONUS

= Bonus de Ataque del Arma + CAR

SMITING DAMAGE BONUS

+ = + Bonif. Daño del Arma + Nivel de Paladín

IMPOSICIÓN DE MANOS

PUNTOS DE CURACION POR DIA

pg = (CAR × Nivel de Paladín) + Misc

Puntos de Curacion

pg

PERGAMINOS

POCIONES