

# 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.

## HOLY REACH

Nivel 2 Spend one use of Smite Evil to extend the reach of your weapon by 5ft for 1 minute.

## 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 14 **AURA DE FÉ**  
Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de super RD.

**AURA DE RECTITUD**  
Nivel Obtiene RD 5/maligno.  
17 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  
 $\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00}$   
(Redondear arriba)

## CD SALV VOLUNTAD

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

## VÍNCULO DIVINO

Nivel ☐ MONTURA DIVINA ☐ ARMA VINCULADA  
5

Tipo ☐ Invocado Hoy

Mejoras

## HORDEBREAKER

Nivel 11 When you hit an evil creature with an attack of opportunity, deal an extra 1d6 damage.  
When using Holy Reach, make extra attacks of opportunity equal to CHA.

## CONJUROS

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

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

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

# Oath against Savagery

VOW

## CODE OF CONDUCT

Always heed the call of a community in danger from savages.  
Be the first in line to defend a settlement and the last to retreat.

## CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS  
AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Enemigos  
Hoy

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

BONUS  
ATAQUE

Misc

BON  
DESvío

Misc

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

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

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

## IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS  
AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Usos Hoy

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

CURACIÓN  
PUNTOS GOLPE

Nivel de  
Paladín

Misc

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

## MISERICORDIAS

Nivel 3 12  
6 15  
9 18

## CONJUROS PREPARADOS

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Deathwatch	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Protection from arrows	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Acelerar	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Divine power	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

## 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.