

# 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-  
DAÑO.

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

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

## 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

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

# Oath of Chastity

VOW

## CODIGO DE CONDUCTA

Never engage in a romantic relationship or a sexual act.

## 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

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

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

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

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

## 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

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

## 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.