

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

Nivel 8 **AURA DE RESOLUCIÓN**
Immune 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-
ar RD.

AURA DE RECTITUD

Nivel 17 Obtiene RD 5/maligno.
Immune a efectos y conjuros de compulsión.
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.

SALUD DIVINA

Nivel 3 Immune 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

$\boxed{} d6 = \left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{Misc}$
(Redondear arriba)

CD SALV VOLUNTAD

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

VÍNCULO DIVINO

Nivel 5 ☐ MONTURA DIVINA ☐ ARMA VINCULADA

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 + CAR
1			
2			
3			
4			

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

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

Oath against Savagery

VOW

CODIGO DE CONDUCTA

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

$\boxed{} = \left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{3} \right) + \text{Misc}$ (Redondear arriba)

BONUS
ATAQUE

Misc

BONUS
DESVIÓ

Misc

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

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

$\boxed{} + \text{DAÑO} = \left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) \times 2 + \text{Misc}$

IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS

AL DÍA

Nivel de
Paladín

Misc

Usos Hoy

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

CURACIÓN
PUNTOS GOLPE

Nivel de
Paladín

Misc

Nivel 2 $\boxed{} d6 = \left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{Misc}$
(Redondear abajo)

MISERICORDIAS

Nivel 3 12

Nivel 6 15

Nivel 9 18

CONJUROS PREPARADOS

☐ ☐ Deathwatch ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ 1 ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ Protection from arrows ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ 2 ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ Acelerar ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ 3 ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ Divine power ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ 4 ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

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.