

# 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.

## GRACIA DIVINA

Nivel  
2

CAR

Bonificador a todo  
Salvaciones

## 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  
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 superar RD.

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

Gain evasion, but only against the breath weapon  
of dragons.

## 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 Conjuro = 10 + CAR + Nivel de Conjuro

Concentración  = CAR + Nivel de Lanzador

# Oath against the Wyrms

VOW

## CODIGO DE CONDUCTA

Slay evil dragons, as well as other dangerous dragons. Prevent the  
bloodlines of other creatures from being corrupted with draconic power.  
Protect the innocent against the predation of dragons.

## CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS  
AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Enemigos  
Hoy

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 3 \right) + \phantom{000} \text{ (Redondear arriba)}$$

BONUS  
ATAQUE

Misc

BON  
DESVIÓ

Misc

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{000} \quad + \boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{000}$$

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

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{000} + \phantom{000} \quad + \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{000} \times 2 \right) + \phantom{000}$$

## IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS  
AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Usos Hoy

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{CAR} + \phantom{000} \text{ (Redondear abajo)}$$

Nivel  
2

CURACIÓN  
PUNTOS GOLPE

Nivel de  
Paladín

Misc

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000} \text{ (Redondear abajo)}$$

Nivel  
3

### MISERICORDIAS

12

6

15

9

18

## CONJUROS PREPARADOS

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Enlarge person	<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"/> Bear's endurance	<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"/> Volar	<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"/> Stoneskin	<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"/>

## DRAGON-SLAYING STRIKE

Aumenta RD a 10/maligno.

Nivel  
20

On using Smite Evil to successfully hit a dragon, they are subject to a single-target Holy Word, after which  
the smite immediately end.

Cuando use Canalizar energía o Imposición de manos, cura lo máximo posible.