

PALADÍN JURAMENTADO

Oath against



...

Nivel de
PaladínNivel de
Paladín

- 3

Nivel de
Lanzador

JURAMENTO

Código de Conducta

...

VÍNCULO DIVINO

☐ MONTURA DIVINA☐ ARMA VINCULADA

Nombre

Tipo

☐ Invocado
Hoy

Mejoras

CONJUROS

CD Salv de Conjuros		Conjuros al Día	=	Conjuros Base	+ Conjuros Adicionales CAR
	1				<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"/>
	3				<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"/>

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

Concentración

= CAR +

Nivel de
Lanzador

CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA

Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos.

TIRADA
ROLLNivel de
Paladín

Misc

 d6= (÷ 2) +

(Redondear arriba)

CD SALV
VOLUNTADNivel de
Paladín= 10 + (÷ 2) + CAR

(Redondear abajo)

MISERICORDIAS

CONJUROS PREPARADOS

☐☐☐ Wrath☐☐☐☐☐☐

1

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Aid☐☐☐☐☐☐

2

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Helping hand☐☐☐☐☐☐

3

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Sending☐☐☐☐☐☐

4

☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS
AL DÍANivel de
Paladín

Misc

Enemigos
Hoy= (÷ 3) +☐☐
☐☐

(Redondear arriba)

BONUS
BONUS

Misc

+

= CAR +

BONUS
BONUS

Misc

+ CA =

CAR +

Un golpe exitoso con castigar el mal sobrepasa la reducción de daño por castigo se aplica el doble para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes.

BONUS
BONUSNivel de
Paladín

Misc

+

=

BONUS DAÑO
BONUSNivel de
Paladín

Misc

+ = (× 2) +

IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS
PER DAYNivel de
Paladín

Misc

Usos Hoy

= (÷ 2) + CAR +

(Redondear abajo)

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐CURACIÓN
PUNTOS GOLPENivel de
Paladín

Misc

 d6= (÷ 2) +

(Redondear abajo)