

# PALADÍN JURAMENTADO

## Oath against the Wyrms



Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Lanzador

### JURAMENTO

Código de Conducta

Slay evil dragons, as well as other dangerous dragons whether or not they are evil.  
Prevent the bloodlines of other creatures from being corrupted with draconic power.  
Protect the innocent against the predation of dragons.

### 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			
2			
3			
4			

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

Concentración  = CAR +  Nivel de Lanzador

### CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA

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

TIRADA ROLL

Nivel de Paladín Misc

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

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de Paladín

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

### MISERICORDIAS

### CONJUROS PREPARADOS

<input type="checkbox"/> Wrath	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Aid	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Helping hand	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Sending	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS AL DÍA

Nivel de Paladín

Misc

Enemigos Hoy

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

Nivel de Paladín

Misc

+  =  $\frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} + \text{Misc}$

BONUS DAÑO BONUS

Nivel de Paladín

Misc

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

### IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS

PER DAY

Nivel de Paladín

Misc

Usos Hoy

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

CURACIÓN PUNTOS GOLPE

Nivel de Paladín

Misc

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

### PERGAMINOS

### POCIONES