

PALADÍN JURAMENTADO

Oath against fiends



Nivel de Paladín
Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Lanzador

JURAMENTO

Código de Conducta

Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it. Banish fiends you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends.

VÍNCULO DIVINO

☐ MONTURA DIVINA ☐ ARMA VINCULADA

Nombre

Tipo

☐ Invocado Hoy

Mejoras

CONJUROS

CD Salv de Conjuros	Conjuros al Día	Conjuros Base	Conjuros Adicionales CAR
<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	<input type="text"/>

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 ROLL

Nivel de Paladín Misc

d6 = (÷ 2) + (Redondear arriba)

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de Paladín

= 10 + (÷ 2) + CAR (Redondear abajo)

MISERICORDIAS

CONJUROS PREPARADOS

☐ Resist energy

☐

☐

1

☐

☐

☐

☐ Detect thoughts

☐

☐

2

☐

☐

☐

☐ Invisibility purge

☐

☐

3

☐

☐

☐

☐ Plane shift

☐

☐

4

☐

☐

☐

CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS AL DÍA

Nivel 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 BONUS

Nivel de Paladín

Misc

+ = +

BONUS DAÑO BONUS

Nivel de Paladín

Misc

+ = (× 2) +

IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS

PER DAY

Nivel de Paladín

Misc

Usos Hoy

= (÷ 2) + CAR + (Redondear abajo)

CURACIÓN PUNTOS GOLPE

Nivel de Paladín

Misc

d6 = (÷ 2) + (Redondear abajo)

PERGAMINOS

POCIONES