

# 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

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

### TIRADA ENERGÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \phantom{00} \quad \text{(Redondear arriba)}$$

### CD SALV VOLUNTAD

Nivel de  
Paladín

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CAR} \quad \text{(Redondear abajo)}$$

## VÍNCULO DIVINO

Nivel  
5

☐ 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"/> <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"/>
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"/> <input type="checkbox"/>

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

Concentración  $\boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \text{Nivel de Lanzador}$

# Oath of Loyalty

## VOW

## CODE OF CONDUCT

Keep all promises. Never make an oath or promise lightly.  
Never go back on an oath.

## LOYAL OATH

### ALLIES PER DAY

Nivel de  
Paladín

Misc

Allies  
Today

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 3 \right) + \phantom{00} \quad \text{(Redondear arriba)}$$

☐☐  
☐☐

CAR

Bonus on all saving throws and armour class granted to chosen ally when adjacent.  
Lasts for one minute or until dismissed or discharged.

If the chosen ally is struck by an enemy while adjacent, discharge the effect to make an immediate attack.

Nivel  
8

When a chosen ally is struck by an enemy while adjacent,  
discharge the effect to make the attack hit yourself instead.

## IMPOSICIÓN DE MANOS

### USOS AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Usos Hoy

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CAR} + \phantom{00} \quad \text{(Redondear abajo)}$$

☐☐☐☐  
☐☐☐☐

Nivel  
2

### CURACIÓN PUNTOS GOLPE

Nivel de  
Paladín

Misc

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

Nivel

### MISERICORDIAS

3

12

6

15

9

18

## CONJUROS PREPARADOS

☐☐☐

Wrath

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

Aid

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

Helping hand

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

Sending

☐☐☐

☐☐☐

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.