

PALADÍN JURAMENTADO



DE

Nivel de
Paladín

Nivel de
Paladín - 3 = Nivel de
Lanzador

DETECT UNDEAD

As a move action, detect undeath in one creature within 60ft.
Does not detect any other undead creatures nearby.

GRACIA DIVINA

Nivel
2

CAR

Bonificador a todo
Salvaciones

Aura

AURA DE CORAJE

Inmune a efectos y conjuros de miedo.

Nivel Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo.
3

GHOST TOUCH AURA

Armour gains the ghost touch property.
From level 9, apply to shield as well.

Nivel
8

AURA OF LIFE

+4 to save against negative levels. Allies within 10ft get
+2 against these saves.

Nivel
14

AURA DE FÉ

Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superataque.

AURA DE RECTITUD

Nivel Obtiene RD 5/maligno.
17 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 DE ENERGÍA

Nivel de
Paladín

Misc

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

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de
Paladín

(Redondear arriba)

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

(Redondear abajo)

Nivel
11

Channelling positive energy against the undead for just one use of Lay On Hands.

VÍNCULO DIVINO

Nivel
5

☐ MONTURA DIVINA ☐ ARMA VINCULADA

Tipo

☐ Invocado
Hoy

Mejoras

CONJUROS

CD Salv de Conjuros

Conjuros al Día

= Conjuros Base + Conjuros Adicionales CAR

1			
2			
3			
4			

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

Concentración

$$= \text{CAR} + \text{Nivel de Lanzador}$$

Oath against Undeath

VOW

CODE OF CONDUCT

Destroy all undead. Put to rest the poor souls turned against their will.
Prevent the taint of undeath from spreading to the newly dead,
blessing or burning the corpses as necessary.

CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS
AL DÍA

Nivel de
Paladín

Misc

Enemigos
Hoy

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

BONUS
ATAQUE

Misc

BONUS
DEFLECCIÓN

Misc

$$+ = \text{CAR} + \text{Misc}$$

$$+ \text{CA} = \text{CAR} + \text{Misc}$$

Un golpe que acierta con Castigar el Mal superataca 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 vivos.

BON
DAÑO

Nivel de
Paladín

Misc

BONUS DAÑO
MALIGNO

Nivel de
Paladín

Misc

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

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

IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS
AL DÍA

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

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

MISERICORDIAS

Nivel
6

15

12

18

CONJUROS PREPARADOS

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sanctify corpse	<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"/> <input type="checkbox"/> Visión en la Oscuridad	<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"/> <input type="checkbox"/> Searing light	<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"/> <input type="checkbox"/> Halt undead	<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"/>

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.