

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

ANCHORING AURA

Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel.
Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft.

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

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

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de
Paladín

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

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

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

Nivel de
Lanzador

Oath against fiends

VOW

CODE OF CONDUCT

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

CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS
AL DÍA

Nivel de
Paladín

Misc

Enemigos
Hoy

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

☐☐
☐☐

BONUS
ATAQUE

Misc

BONUS
DEFLECCIÓN

Misc

$$+ \boxed{} = \text{CAR} + \quad + \boxed{} \text{CA} = \text{CAR} + $$

Un golpe que acierta con Castigar el Mal
sobrepasa 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 vivientes.

BON
DAÑO

Nivel de
Paladín

Misc

BONUS DAÑO
MALIGNO

Nivel de
Paladín

Misc

$$+ \boxed{} = + \quad + \boxed{} = \left(\times 2 \right) + $$

IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS
AL DÍA

Nivel de
Paladín

Misc

Usos Hoy

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

☐☐☐☐
☐☐☐☐

CURACIÓN
PUNTOS GOLPE

Nivel de
Paladín

Misc

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

MISERICORDIAS

Nivel
3

15

6

18

12

CONJUROS PREPARADOS

☐☐☐ Resist energy

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Detect thoughts

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Invisibility purge

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Plane shift

☐☐☐

☐☐☐

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.