

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 DE ENERGÍA

Nivel de
Paladín

Misc

$$\boxed{}_{d6} = \left(\frac{}{2} \right) + $$

(Redondear arriba)

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de
Paladín

$$\boxed{} = 10 + \left(\frac{}{2} \right) + \text{CAR}$$

(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				
2				
3				
4				

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

Concentración

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

Nivel de Lanzador

Oath of Charity

VOW

CODE OF CONDUCT

Always offer help to good creatures who need it.

Always offer help to the poor and destitute.

CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS
AL DÍA

Nivel de
Paladín

Misc

Enemigos
Hoy

$$\boxed{} = \left(\frac{}{3} \right) + $$

(Redondear arriba)

BONUS
ATAQUE

Misc

BONUS
DEFLECCIÓN

Misc

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

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

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

$$+ \boxed{} = + $$

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

CHARITABLE HANDS

USOS
AL DÍA

Nivel de
Paladín

Misc

Usos Hoy

$$\boxed{} = \left(\frac{}{2} \right) + \text{CAR} + $$

(Redondear abajo)

CURACIÓN
PUNTOS GOLPE

Nivel de
Paladín

Misc

Heal 50% less when used on yourself
Heal 50% more when used on others
(Redondear abajo)

$$\boxed{}_{d6} = \left(\frac{}{2} \right) + $$

CHARITABLE MERCIES (Selected each day)

3	12
6	15
9	18

CONJUROS PREPARADOS

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Piedra mágica	<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"/> Make whole	<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"/> Magic vestment	<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"/> Imbue with spell ability	<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.