

# 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

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

### CD SALV VOLUNTAD

Nivel de  
Paladín

(Redondear arriba)

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

(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

$$\boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

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

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

☐☐  
☐☐

BONUS  
ATAQUE

Misc

BONUS  
DEFLECCIÓN

Misc

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

$$+ \boxed{\text{CA}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

Un golpe que acierta con Castigar el Mal  
superpone 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

BON DAÑO  
MALIGNO

Nivel de  
Paladín

Misc

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} + \phantom{00}$$

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{00}$$

## IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS  
AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Usos Hoy

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

(Redondear abajo)

☐☐☐☐  
☐☐☐☐

CURACIÓN  
PUNTOS GOLPE

Nivel de  
Paladín

Misc

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

Nivel  
6

MISERICORDIAS

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.