

# UNDEAD SCOURGE



DE  
(PALADIN)  
Nivel de  
Paladín - 3 = Nivel de  
Lanzador

Nivel de  
Paladín  
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

Immune a efectos y conjuros de miedo.  
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo.

Nivel  
8

### AURA OF LIFE

Undead within 10ft take -4 penalty to will saves against positive energy, and do not heal from negative energy.

Nivel  
14

### AURA DE FÉ

Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD.

Nivel  
17

### AURA DE RECTITUD

Obtiene RD 5/maligno.  
Immune a efectos y conjuros de compulsión.  
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.

## SALUD DIVINA

Nivel  
3

Immune 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

$$\boxed{\phantom{000}} d6 = \left( \frac{\phantom{000}}{\phantom{000}} \div 2 \right) + \phantom{000}$$

(Redondear arriba)

### CD SALV VOLUNTAD

Nivel de  
Paladín

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \frac{\phantom{000}}{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{CAR}$$

(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 Conjuero = 10 + CAR + Nivel de Conjuero

## CASTIGAR AL MAL

### ENEMIGOS AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Enemigos  
Hoy

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \frac{\phantom{000}}{\phantom{000}} \div 3 \right) + \phantom{000}$$

(Redondear arriba)

### BONUS ATAQUE

Misc

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \text{CAR} + \phantom{000}$$

### BON DESVÍO

Misc

$$+ \text{CA} = \text{CAR} + \phantom{000}$$

Un golpe que acierta con Castigar el Mal sobrepasa la reducción del daño

Smiting damage bonus applies double for successful strikes against evil outsiders, evil dragons and the undead.

### BON DAÑO

Nivel de  
Paladín

Misc

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \phantom{000} + \phantom{000}$$

### BONUS DAÑO MALIGNO

Nivel de  
Paladín

Misc

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \times 2 \right) + \phantom{000}$$

## IMPOSICIÓN DE MANOS

### USOS AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Usos Hoy

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \frac{\phantom{000}}{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{CAR} + \phantom{000}$$

(Redondear abajo)

☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

Nivel  
2

### CURACIÓN PUNTOS GOLPE

Nivel de  
Paladín

Misc

$$\boxed{\phantom{000}} d6 = \left( \frac{\phantom{000}}{\phantom{000}} \div 2 \right) + \phantom{000}$$

(Redondear abajo)

## MISERICORDIAS

Nivel

3

12

6

15

9

18

## CONJUROS PREPARADOS

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

## UNDEAD ANNIHILATION

Spend one use of Smite Evil when making a single melee attack against an undead creature. If successful, it must make a will save or be destroyed.

Nivel  
11

### CD SALV VOLUNTAD

Nivel de  
Paladín

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \frac{\phantom{000}}{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{CAR}$$

Undead with twice as many hit dice are unaffected.

## 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.