

# 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.

### AURA DE RECTITUD

Nivel  
17

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

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

(Redondear arriba)

### CD SALV VOLUNTAD

Nivel de  
Paladín

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

(Redondear abajo)

## VÍNCULO DIVINO

Nivel  
5

☐ MONTURA DIVINA ☐ ARMA VINCULADA  
Nombre

Tipo

☐ Invocado  
Hoy

Mejoras

## CONJUROS

CD Salv  
de Conjuros

Conjuros  
al Día

= Conjuro Base + Conjuros Adicionales  
CAR

	1			
	2			
	3			
	4			

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

## CASTIGAR AL MAL

ENEMIGOS  
AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Enemigos  
Hoy

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 3 \right) + \phantom{00}$$

(Redondear arriba)

BONUS  
ATAQUE

Misc

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

BONUS  
DEFLECCIÓN

Misc

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

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

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

BONUS DAÑO  
MALIGNO

Nivel de  
Paladín

Misc

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

## IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS  
AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Usos Hoy

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

(Redondear abajo)

☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

Nivel  
2

CURACIÓN  
PUNTOS GOLPE

Nivel de  
Paladín

Misc

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

(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

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

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.