

# UNDEAD SCOURGE



(PALADIN)

Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Lanzador

Nivel de Paladín

## 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 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

Conjuros Base + Conjuros Adicionales CAR

	1						
	2						
	3						
	4						

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

Concentración  $\boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \text{Nivel de Lanzador}$

## 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

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

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.