

# UNDEAD SCOURGE



DE  
(PALADIN)

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

## CD SALV VOLUNTAD

Nivel de Paladín Misc  
 $\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CAR}$   
(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
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

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

### Usos Hoy

☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

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 <b>3</b>	<b>12</b>
<b>6</b>	<b>15</b>
<b>9</b>	<b>18</b>

## CONJUROS PREPARADOS

<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"/>	<b>1</b> <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"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>2</b> <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"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>3</b> <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"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>4</b> <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"/>

## 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.