

# UNDEAD SCOURGE



DEL  
(PALADINO)

Livello  
da Paladino

Livello  
da Paladino - 3 = Livello  
Incantatore

## INDIVIDUAZIONE DEL MALE

Come azione di movimento, individua il male in una creatura o un oggetto nel raggio di 18 m  
Non individua nessun'altra aura malvagia nelle vicinanze

## GRAZIA DIVINA

Livello  
2

CAR

Bonus a tutti  
i tiri salvezza

## AURA

Livello  
3

### AURA DI CORAGGIO

Immune alla paura, anche magica.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro paura.

Livello  
8

### AURA OF LIFE

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

Livello  
14

### AURA DI FEDE

Armi considerate allineate al bene allo scopo di superare la Riduzione del Danno.

### AURA DI GIUSTIZIA

Livello  
17

Guadagna riduzione del danno 5/Male  
Immune ad effetti di compulsione, anche magici.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

## SALUTE DIVINA

Livello  
3

Immune a tutte le malattie, anche magiche.

## INCANALARE ENERGIA POSITIVA

Livello  
4

Incanalare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani

### TIRO ENERGIA

Livello  
da Paladino

Varie

d6 = (  $\div 2$  ) +

(per eccesso)

### VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello  
da Paladino

= 10 + (  $\div 2$  ) + CAR

(per difetto)

## LEGAME DIVINO

Livello  
5

☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ANIMA LEGATA

Nome

Tipo

☐ Evocazioni Oggi

Potenziamenti

## INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. bonus CAR
	1					<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"/>
	3					<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"/>

CD Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

## PUNIRE IL MALE

### NEMICI AL GIORNO

Livello  
da Paladino

Varie

Nemici oggi

= (  $\div 3$  ) +

(per eccesso)

☐☐  
☐☐

### ATTACCO BONUS

Varie

+ = CAR +

### DEVIAZIONE BONUS

Varie

+ CA = CAR +

Un attacco riuscito con punire il male

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

### DANNI BONUS

Livello  
da Paladino

Varie

+ = +

### DANNI MALVAGI BONUS

Livello  
da Paladino

Varie

+ = (  $\times 2$  ) +

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

### USI QUOTIDIANI

Livello  
da Paladino

Varie

= (  $\div 2$  ) + CAR +

(per difetto)

Usi oggi

☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

Livello  
2

### GUARIRE PUNTI FERITA

Livello  
da Paladino

Varie

d6 = (  $\div 2$  ) +

(per difetto)

## INDULGENZE

Livello

3

12

6

15

9

18

## INCANTESIMI PREPARATI

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

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.

Livello  
11

### VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello  
da Paladino

= 10 + (  $\div 2$  ) + CAR

Undead with twice as many hit dice are unaffected.

## CAMPIONE DIVINO

Aumenta la riduzione al danno fino a 10/Male

Livello  
20

Quando si usa Punire il Male per colpire con successo un Esterno, quell'esterno è Esiliato. L'effetto di Punire il Male termina dopo questo attacco.

L'uso di Incanalare Energia Positiva o Imposizione delle mani, garantisce l'ammontare massimo possibile.