

# UNDEAD SCOURGE

DEL



(PALADINO)

Livello da Paladino - 3 = Livello Incantatore

Livello da Paladino

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

$$\text{d6} = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie} \quad (\text{per eccesso})$$

### VOLONTÀ CD SALVEZZA

$$= 10 + \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR} \quad (\text{per difetto})$$

## 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 TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

## PUNIRE IL MALE

### NEMICI AL GIORNO

$$\text{Livello da Paladino} = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{3} \right) + \text{Varie} \quad (\text{per eccesso})$$

Nemici oggi

☐☐☐☐

### ATTACCO BONUS

$$+ \text{CAR} = \text{Varie}$$

### DEVIAZIONE BONUS

$$+ \text{CA} = \text{CAR} + \text{Varie}$$

Un attacco riuscito con punire il male oltrepassa la Riduzione del Danno

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

### DANNI BONUS

$$+ = \text{Livello da Paladino} + \text{Varie}$$

### DANNI MALVAGI BONUS

$$+ = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$$

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

### USI AL GIORNO

$$\text{Livello da Paladino} = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Usi oggi}$$

Usi oggi  
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Livello 2

### GUARIRE PUNTI FERITA

$$\text{d6} = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie} \quad (\text{per difetto})$$

## INDULGENZE

Livello

3

12

6

15

9

18

## INCANTESIMI PREPARATI

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

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.

Livello 11

### VOLONTÀ CD SALVEZZA

$$= 10 + \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR}$$

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.