

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.

Livello
17 **AURA DI GIUSTIZIA**
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
 $\square = \left(\frac{\quad}{2} \right) + \quad$
(per eccesso)

**VOLONTÀ
CD SALVEZZA**

Livello
da Paladino Varie
 $\square = 10 + \left(\frac{\quad}{2} \right) + \text{CAR}$
(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
<input type="checkbox"/>	1				<input type="checkbox"/> <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"/>
<input type="checkbox"/>	3				<input type="checkbox"/> <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**

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

Nemici
oggi
☐☐
☐☐

**ATTACCO
BONUS**

Livello
da Paladino Varie
 $\square + \text{CAR} = \quad$

**DEVIAZIONE
BONUS**

Livello
da Paladino Varie
 $\square + \text{CAR} = \quad$

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**

Livello
da Paladino Varie
 $\square = \quad + \quad$

**DANNI MALVAGI
BONUS**

Livello
da Paladino Varie
 $\square = \left(\quad \times 2 \right) + \quad$

IMPOSIZIONE DELLE MANI

**USI
AL GIORNO**

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

Usi oggi

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

Livello
2

**GUARIRE
PUNTI FERITA**

Livello
da Paladino Varie
 $\square d6 = \left(\frac{\quad}{2} \right) + \quad$
(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**

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

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,
guarisce l'ammontare massimo possibile.