

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

Incantare 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

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

Nemici oggi

☐☐☐☐

ATTACCO BONUS

$$+ \text{[Box]} = \text{CAR} + \text{Varie}$$

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

$$+ \text{[Box]} = \text{Livello da Paladino} + \text{Varie}$$

DANNI MALVAGI BONUS

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

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

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 Incantare Energia Positiva o Imposizione delle mani, garantisce l'ammontare massimo possibile.