

# UNDEAD SCOURGE

DEL



(PALADIN)

Livello da Paladino - 3 = Livello Incantatore

Livello da Paladino

Livello Incantatore

## DETECT EVIL

As a move action, detect evil in one creature or item within 60ft. Does not detect any other evil auras nearby.

## 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 OF FAITH

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

### AURA OF RIGHTEOUSNESS

Livello 17

Gain damage reduction 5/evil. 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.

## CHANNEL POSITIVE ENERGY

Livello 4

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

TIRO ROLL

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

(per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

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

(per difetto)

## LEGAME DIVINO

☐ CAVALCATURA SPECIALE ☐ ARMA LEGATA

Livello 5

Nome

Tipo ☐ Evocazioni Oggi

Potenziamenti

## INCANTESIMI

CD TS Incantesimi	Incantesimi al giorno	Inc. Base	Inc. Bonus CHA
1			
2			
3			
4			

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

Concentrazione  $\text{d6} = \text{CAR} + \text{Livello Incantatore}$

## PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

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

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

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

DANNI MALVAGI BONUS

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

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI PER DAY

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

Usi giornalieri

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Livello 2

GUARIRE HIT POINTS

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

## 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

Increase damage reduction to 10/evil.

Livello 20

On using Smite Evil to successfully hit an outsider, that outsider is subject to Banishment. The effect of Smite Evil ends after this attack.

On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.