

DIVINE DEFENDER



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 di Fermezza**
Immune allo charme, anche magico.
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

Livello
11 **AURA DI GIUSTIZIA**
Consuma due cariche di Punire il Male per concedere agli alleati l'abilità di punire il male. Il bonus dura 1 minuto, ma deve essere utilizzato nel primo round.

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
$$\boxed{}_{d6} = \left(\frac{}{} \div 2 \right) + $$

(per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

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

(per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello
5 ☐ CAVALCATURA ☐ ARMA ☐ ARMATURA
Nome

Tipo ☐ Evocazioni
Oggi

Potenziamenti

INCANTESIMI

CD TS	Inc.	Inc.	Inc.	Inc. bonus
Incantesimi	al Giorno	Base	+	CAR
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

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

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

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

(per eccesso)

Nemici
oggi
☐☐
☐☐

ATTACCO BONUS

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

DEVIAZIONE BONUS

Livello
da Paladino
Varie
$$+ \boxed{\text{CA}} = \text{CAR} + $$

DANNI BONUS

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

DANNI MALVAGI BONUS

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI QUOTIDIANI

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

(per difetto)

Usi oggi

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

2 GUARIRE PUNTI FERITA

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

(per difetto)

SHARED DEFENCE

Livello
3 **CA** **DMC** Spend two uses of Lay On Hands to grant a bonus to all adjacent allies.

9 **+2** **+2**

15 **+3** **+3**

CAR rd Duration
of bonus

Livello
6 Bonus granted to all allies within 10ft.
Allies within range who reach lower than 0hp automatically stabilise.

Livello
12 Bonus granted to all allies within 15ft.
Allies within range are immune to bleed damage

Livello
18 Bonus granted to all allies within 20ft.
Allies within range gain a 25% chance to negate sneak or critical hit damage.

INCANTESIMI PREPARATI

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <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"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <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"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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