

# 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  
$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{000}}{2} \right) + \phantom{000}$$
  
(per eccesso)

**VOLONTÀ CD SALVEZZA**  
Livello da Paladino  
$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \frac{\phantom{000}}{2} \right) + \text{CAR}$$
  
(per difetto)

## LEGAME DIVINO

Livello  
5 ☐ CAVALCATURA ☐ ARMA ☐ ARMATURA  
Nome

Tipo ☐ Evocazioni Oggi

Potenzianti

## 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  
$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \frac{\phantom{000}}{3} \right) + \phantom{000}$$
  
(per eccesso)

Nemici oggi  
☐☐  
☐☐

**ATTACCO BONUS**  
Livello da Paladino Varie  
$$\boxed{\phantom{000}} + \text{CAR} = \phantom{000}$$

**DEVIAZIONE BONUS**  
Livello da Paladino Varie  
$$\boxed{\phantom{000}} + \text{CAR} = \phantom{000}$$

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

oltrepassa la riduz dei danni.

**DANNI BONUS**  
Livello da Paladino Varie  
$$\boxed{\phantom{000}} = \phantom{000} + \phantom{000}$$

**DANNI MALVAGI BONUS**  
Livello da Paladino Varie  
$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \frac{\phantom{000}}{2} \right) + \phantom{000}$$

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

**USI AL GIORNO**  
Livello da Paladino Varie  
$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \frac{\phantom{000}}{2} \right) + \text{CAR} + \phantom{000}$$
  
(per difetto)

Usi oggi  
☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

Livello  
2 **GUARIRE PUNTI FERITA**  
Livello da Paladino Varie  
$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{000}}{2} \right) + \phantom{000}$$
  
(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, garantisce l'ammontare massimo possibile