

# DIVINE DEFENDER

DEL



(PALADIN)

Livello da Paladino - 3 =

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 RESOLVE

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

Livello 11

### AURA DI GIUSTIZIA

Spend two uses of Smite Evil to grant allies the ability to smite evil. The bonus lasts 1 minute, but must be used in the first round.

Livello 14

### AURA OF FAITH

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Livello 17

### AURA OF RIGHTEOUSNESS

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

Livello da Paladino

Varie

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

(per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino

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

(per difetto)

## LEGAME DIVINO

Livello 5

☐ CAVALCATURA

☐ ARMATURA

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

$$= \text{CAR} +$$

Livello Incantatore

## PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

Livello da Paladino

Varie

Nemici oggi

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

(per eccesso)

ATTACCO BONUS

Varie

$$+ \text{CAR} = \text{Varie}$$

DEVIAZIONE BONUS

Varie

$$+ \text{CA} = \text{CAR} + \text{Varie}$$

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

Il danno bonus contro esterni malvagi, draghi malvagi e non morti si applica al primo attacco riuscito

DANNI BONUS

Livello da Paladino

Varie

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

DANNI MALVAGI BONUS

Livello da Paladino

Varie

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

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI PER DAY

Livello da Paladino

Varie

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

(per difetto)

Usi giornalieri

Usi giornalieri

Livello 2

GUARIRE HIT POINTS

Livello da Paladino

Varie

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

(per difetto)

## SHARED DEFENCE

Livello

CA

DMC

Spend two uses of Lay On Hands to grant a bonus to all adjacent allies.

3

+1

+1

9

+2

+2

15

+3

+3

CAR

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

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

## 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.