

# DIVINE HUNTER

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

## SHARED PRECISION

Livello 3

On hitting with a ranged attack, allies within 10ft gain the benefits of Precise Shot until your next turn.

## AURA

Livello 8

### AURA OF CARE

Allies within 10ft (who are mobile) no longer provide cover against ranged attacks, unless they wish to.

Livello 14

### AURA DI FEDE

Armi considerate allineate al bene allo scopo di

## 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

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

(per eccesso)

### VOLONTÀ CD SALVEZZA

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

(per difetto)

## LEGAME DIVINO

Livello 5 ARMA LEGATA

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

## HUNTER'S BLESSING

Livello 11

Spend one use of Smite Evil to grant yourself and allies within 10ft the benefits of Deadly Aim, Precise Shot and Improved Precise Shot.

This lasts for 1 minute. Evil creatures do not benefit.

## PUNIRE IL MALE

### NEMICI AL GIORNO

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

(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

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

### 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 QUOTIDIANI

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

(per difetto)

Usi oggi

☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

Livello 2

### GUARIRE PUNTI FERITA

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

(per difetto)

## INDULGENZE

Livello

3

12

6

15

9

18

### Livello INDULGENZE

6

Spend two uses to use Lay On Hands at a distance.

### RANGE

$$\text{[Box]} \text{ m} = \text{Livello} \times 5 \text{ ft}$$

## INCANTESIMI PREPARATI

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

## RIGHTEOUS HUNTER

Livello 14

Ranged weapons used by yourself and allies within 10ft count as good-aligned for the purposes of overcoming damage reduction.

## 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.