

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

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

(per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

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

(per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello 5 **ARMA LEGATA** ☐ Evocazioni Oggi
Potenziamenti

INCANTESIMI

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

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

HUNTER'S BLESSING

Livello 11 Spend one use of Smite Evil to grant yourself and all 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

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

(per eccesso)

Nemici oggi
☐☐
☐☐

ATTACCO BONUS

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

DEVIAZIONE BONUS

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

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 doppio al primo attacco riuscito

DANNI BONUS

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

DANNI MALVAGI BONUS

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

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

(per difetto)

Usi oggi

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

Livello 2

GUARIRE PUNTI FERITA

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

(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

Livello

$$\boxed{}_{m} = \times 5 \text{ ft}$$

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"/>

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.