

DIVINE HUNTER

DEL



(PALADIN)

Liv
del Paladino

Liv
del Paladino

Livello
incantatore

- 3 =

DETECT EVIL

As a move action, detect evil in one creature or item within 60ft.
Does not detect any other evil auras nearby.

DIVINE GRACE

Livello

2

CAR

Bonus to all
saving throws

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 OF FAITH

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

DIVINE HEALTH

Livello

3

Immune to all diseases including magic.

CHANNEL POSITIVE ENERGY

Livello

4

Incanalare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani

TIRO
ROLL

Liv
del Paladino

Altro

d6

= ($\frac{\text{Liv del Paladino}}{2}$) +

(per eccesso)

VOLONTÀ
CD SALVEZZA

Liv
del Paladino

= 10 + ($\frac{\text{Liv del Paladino}}{2}$) + CAR

(Arrotondato per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello

5

ARMA LEGATA

☐ Evocazioni
Oggi

Potenziamenti

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Inc. al giorno	=	Inc. Base	+	Inc. bonus CHA
	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 TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione

= CAR +

Livello
incantatore

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

Liv
del Paladino

Altro

Nemici
oggi

= ($\frac{\text{Liv del Paladino}}{3}$) +

(per eccesso)

☐☐
☐☐

ATTACCO
BONUS

Altro

+

= CAR +

DEVIAZIONE
BONUS

Altro

+ CA

= CAR +

Un attacco riuscito con punire il male

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI
BONUS

Liv
del Paladino

Altro

+

= +

DANNI MALVAGI
BONUS

Liv
del Paladino

Altro

+

= ($\frac{\text{Liv del Paladino}}{2}$) +

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI
PER DAY

Liv
del Paladino

Altro

= ($\frac{\text{Liv del Paladino}}{2}$) + CAR +

(Arrotondato per difetto)

Usi oggi

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

Livello

2

GUARIRE
HIT POINTS

Liv
del Paladino

Altro

d6

= ($\frac{\text{Liv del Paladino}}{2}$) +

(Arrotondato 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

m

= $\frac{\text{Livello}}{5}$ × 5 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.

HOLY CHAMPION

Livello

20

Increase damage reduction to 10/evil.

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.