

DIVINE HUNTER

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.

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

Livello da Paladino

Varie

d6

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

(Arrotond.per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino

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

(Arrotondato per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello ARMA LEGATA

5

☐ Evocati oggi

Potenziamenti

INCANTESIMI

CD salvezza incantesimi

Incantesimi al giorno

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

Concentrazione

$$= \text{CAR} +$$

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

Livello da Paladino

Varie

Nemici oggi

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

(Arrotond.per eccesso)

☐☐☐☐

ATTACCO BONUS

Varie

+

$$= \text{CAR} +$$

DEVIAZIONE BONUS

Varie

+ 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 al primo attacco riuscito

DANNI BONUS

Livello da Paladino

Varie

+

$$= +$$

DANNI ai MALVAGI BONUS

Livello da Paladino

Varie

+

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI PER DAY

Livello da Paladino

Varie

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

(Arrotondato per difetto)

Usi oggi

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Livello 2

GUARIRE HIT POINTS

Livello da Paladino

Varie

d6

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

(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

$$= \times 5 \text{ ft}$$

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.

HOLY CHAMPION

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.