

DIVINE HUNTER

DEL



(PALADIN)

Livello da Paladino - 3 = Livello Incantatore

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

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.

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 ENERGIA

Livello da Paladino

Altro

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

(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 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 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 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

Altro

Nemici oggi

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

(per eccesso)

ATTACCO BONUS

Altro

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

DEVIATIONE BONUS

Altro

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

Un attacco riuscito con punire il male

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS

Livello da Paladino

Altro

$$+ = +$$

DANNI MALVAGI BONUS

Livello da Paladino

Altro

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

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello da Paladino

Altro

Usati oggi

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

(per difetto)

Livello 2

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino

Altro

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

(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

$$\text{Range m} = \text{Livello} \times 5 \text{ ft}$$

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

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.