

# DIVINE HUNTER

DE



(PALADINO)

Nível de Paladino - 3 =

Nível de Paladino

Conjurador Nível

## DETECTAR O MAL

Como uma ação de movimento, detectar o mal em uma criatura ou item dentro de 18 metros. Não detectar quaisquer outras auras malignas nas proximidades.

## GRAÇA DIVINA

Nível 2

CAR

Bônus para todos os testes de resistência

## SHARED PRECISION

Nível 3

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

## AURA

Nível 8

### AURA DE CUIDADOS

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

Nível 14

### AURA DE FÉ

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

## CURA DIVINA

Nível 3

Imune a todas as doenças incluindo mágicas.

## CANALIZAR ENERGIA POSITIVA

Nível 4

Channelling positive energy uses up two of today's uses of Lay On Hands.

### ENERGIA ROLAGEM

Nível de Paladino

Outros

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

(Arredonda para Cima)

### VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de Paladino

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CAR}$$

(Arredonda para Baixo)

## ligação divina

Nível 5

### ARMA VINCULADA

☐ Summoned Today

Melhorias

## MAGIAS

Teste de Resistência CD

Magias por dia

=

Base Magia

+

Magia Bônus CAR

	1						
	2						
	3						
	4						

Resistência a Magia CD = 10 + CAR + Nível da Magia

## HUNTER'S BLESSING

Nível 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.

## DESTRUIR O MAL

### INIMIGO POR DIA

Nível de Paladino

Outros

Inimigos hoje

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 3 \right) + \phantom{00}$$

(Arredonda para Cima)

☐☐☐  
☐☐☐

### ATAQUE BÔNUS

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

### DEFLEXÃO BÔNUS

$$+ \boxed{\text{CA}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

A successful strike with smite evil bypasses damage reduction.

Smiting damage bonus applies double for the first successful strike against evil outsiders, evil dragons and the undead.

### DANO BÔNUS

Nível de Paladino

Outros

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} + \phantom{00}$$

### DANO MALIGNO BÔNUS

Nível de Paladino

Outros

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{00}$$

## LAY ON HANDS

### USOS POR DIA

Nível de Paladino

Outros

Usado Hoje

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CAR} + \phantom{00}$$

(Arredonda para Baixo)

☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

Nível 2

### CURA PONTOS DE VIDA

Nível de Paladino

Outros

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

(Arredonda para Baixo)

## MERCIES

Nível

3

12

6

15

9

18

Nível

6

### MERCIES

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

ALCANCE

Nível

$$\boxed{\phantom{00}} m = \phantom{00} \times 1.5m$$

## MAGIAS PREPARADAS

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

## CAÇADOR JUSTO

Nível

14

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

## CAMPEÃO SAGRADO

Nível

20

Aumente a redução de dano de 10/mal.

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.