

# DIVINE HUNTER

DE



(PALADIN)

Nivel de  
Paladín - 3 =

Nivel de  
Paladín

Nivel de  
Lanzador

## DETECTAR EL MAL

Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o ítem a 60 ft.  
No afecta a ninguna otra aura cercana.

## GRACIA DIVINA

Nivel  
2

CAR

Bonificador a todo  
Salvaciones

## SHARED PRECISION

Nivel  
3

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

## Aura

Nivel  
8

### AURA OF CARE

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

Nivel  
14

### AURA DE FÉ

Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD.

## SALUD DIVINA

Nivel  
3

Inmune a efectos y conjuros de enfermedad.

## CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA

Nivel  
4

Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos.

### TIRADA DE ENERGÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \phantom{00} \quad (\text{Redondear arriba})$$

### CD SALV VOLUNTAD

Nivel de  
Paladín

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

## VÍNCULO DIVINO

Nivel  
5

### ARMA VINCULADA

☐ Invocado  
Hoy

Mejoras

## CONJUROS

CD Salv de Conjuros	Conjuros al Día	Conjuros Base	Conjuros Adicionales 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 Salv de Conjuero = 10 + CAR + Nivel de Conjuero

## HUNTER'S BLESSING

Nivel  
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.

## CASTIGAR AL MAL

### ENEMIGOS AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Enemigos  
Hoy

☐ ☐  
☐ ☐

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

### BONUS ATAQUE

Misc

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

### BONUS DESVÍO

Misc

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

Un golpe que acierta con Castigar el Mal sobrepasa la reducción del daño

El bon de daño por castigo se aplica el doble para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes.

### BON DAÑO

Nivel de  
Paladín

Misc

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

### BONUS DAÑO MALIGNO

Nivel de  
Paladín

Misc

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

## IMPOSICIÓN DE MANOS

### USOS AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Usos Hoy

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

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

Nivel  
2

### CURACIÓN PUNTOS GOLPE

Nivel de  
Paladín

Misc

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \phantom{00} \quad (\text{Redondear abajo})$$

## MISERICORDIAS

Nivel

3

12

6

15

9

18

### MISERICORDIAS

Nivel

6

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

RANGE

Nivel

$$\boxed{\phantom{00}}, = \phantom{00} \times 5 \text{ ft}$$

## CONJUROS PREPARADOS

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

1

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

## RIGHTEOUS HUNTER

Nivel

14

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

## CAMPEÓN DIVINO

Aumenta RD a 10/maligno.

Nivel

20

Cada vez que usa castigar el mal y acierta a un ajeno maligno, éste queda también sujeto a un destierro. El efecto finaliza después del ataque. Cuando use Canalizar energía o Imposición de manos, cura lo máximo posible.