

DIVINE HUNTER

DE



(PALADINO)

Nível de Paladino - 3 =

Nível de Paladino

Nível de Conjurador

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

Armas consideradas de tendência Boa para superar RD.

CURA DIVINA

Nível 3

Imune a todas as doenças incluindo mágicas.

CANALIZAR ENERGIA POSITIVA

Nível 4

Canalizar energia positiva usa até dois dias de usos de Curar pelas mãos.

ENERGIA ROLAGEM

Nível de Paladino

Outros

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

(Arredonda para Cima)

VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de Paladino

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

(Arredonda para Baixo)

ligação divina

Nível 5

ARMA VINCULADA

☐ Invocado Hoje

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 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

INIMIGOS POR DIA

Nível de Paladino

Outros

Inimigos hoje

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

(Arredonda para Cima)

ATAQUE BÔNUS

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

DEFLEXÃO BÔNUS

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

Um golpe bem sucedido com punir o mal ultrapassa redução de dano.

Dano punitivo bônus é aplicado dobrado para o primeiro golpe bem sucedido contra extraplanares malignos, dragões malignos e mortos-vivos.

DANO BÔNUS

$$+ \boxed{} = + $$

DANO MALIGNO BÔNUS

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

Cura Pelas Mãos

USOS POR DIA

Nível de Paladino

Outros

Usado Hoje

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

(Arredonda para Baixo)

Nível 2

CURA PONTOS DE VIDA

Nível de Paladino

Outros

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

(Arredonda para Baixo)

MISERICÓRDIAS

Nível

3

12

6

15

9

18

Nível 6

MISERICÓRDIAS

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

ALCANCE

Nível

$$\boxed{}_{m} = \times 1.5m$$

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.

Ao usar Punir o Mal para atingir com sucesso um extraplanar, este extraplanar é submetido à Banimento. O efeito de Punir o Mal acaba após esse ataque.

Ao usar Canalizar Energia Positiva ou Curar Pelas Mãos, cure a quantidade máxima possível.