

DIVINE HUNTER

DE



(PALADINO)

Nível de Paladino -3 = Nível do Conjurador

Nível de Paladino

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

$$d6 = \left(\frac{\text{Nível de Paladino}}{2} \right) + \text{Outros}$$

(Arredonda para Cima)

VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de Paladino

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

(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 | 1 | | | | |
| 2 | 2 | | | | |
| 3 | 3 | | | | |
| 4 | 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

$$\text{Inimigo por Dia} = \left(\frac{\text{Nível de Paladino}}{3} \right) + \text{Outros}$$

□□□
□□□

ATAQUE BÔNUS

$$+ \text{CAR} = \text{Ataque Bônus}$$

DEFLEXÃO BÔNUS

$$+ \text{CAR} = \text{Deflexão Bônus}$$

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

$$+ \text{Dano Bônus}$$

DANO MALIGNO BÔNUS

$$+ \text{Dano Maligno Bônus} = \left(\frac{\text{Nível de Paladino}}{2} \right) + \text{Outros}$$

Cura Pelas Mãos

USOS POR DIA

Nível de Paladino

Outros

Usado Hoje

$$\text{Usos por Dia} = \left(\frac{\text{Nível de Paladino}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Outros}$$

(Arredonda para Baixo)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

Nível 2

PONTOS DE VIDA

Nível de Paladino

Outros

$$d6 = \left(\frac{\text{Nível de Paladino}}{2} \right) + \text{Outros}$$

(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

$$\text{m} = \left(\frac{\text{Nível}}{2} \right) \times 1.5\text{m}$$

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.