

HOLY TACTICIAN

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

TACTICAL ACUMEN

Nível
3

Teamwork feat

Shared

7

11

15

19

BATTLEFIELD PRESENCE

Grant one feat to all allies within 30ft. Change as a swift action.

Nível
20

MASTERFUL PRESENCE

Grant a different feat to each ally.

CANALIZAR ENERGIA POSITIVA

Nível
4

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

ENERGIA ROLAGEM

Nível de
Paladino

Outros

$$\boxed{}_{d6} = \left(\frac{}{2} \right) + \quad (\text{Arredonda para Cima})$$

VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de
Paladino

$$\boxed{} = 10 + \left(\frac{}{2} \right) + \text{CAR} \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

GUIDE THE BATTLE

Nível
8

Once per round as a move action, direct your allies. Allies within 30ft may take a 5ft step as a free action, which does not provoke attacks of opportunity.

Nível
15

Free 5ft step may be through difficult terrain.

AURA

Nível
14

AURA DE FÉ

Armas consideradas de tendência Boa para superar RD.

AURA DE JUSTIÇA

Nível
17

Ganha de redução de dano 5/mal.

Imune à efeitos de compulsão incluindo magicos.

Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encantamento

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

WEAL'S CHAMPION

USOS POR DIA

Nível de
Paladino

$$\boxed{} = \frac{}{3} \quad (\text{Arredonda para Cima})$$

Hoje □□□□□

DURACAÇÃO

Nível de
Paladino

$$\boxed{}_{rds} = \frac{}{2} \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

Expired □□□□□□□□

ATAQUE

dentro de 18 metros

Outros

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

DANO BÔNUS

Nível de
Paladino

$$\boxed{} = \frac{}{2} \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

ATAQUE BÔNUS

$$+ \boxed{} = \frac{\text{CAR}}{2} \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

DANO BÔNUS

Nível de
Paladino

$$+ \boxed{} = 1 + \left(\frac{}{5} \right)$$

WEAL'S WRATH

Spend two uses of Weal's Champion to make its bonus to allies last until the enemy is slain, or the Paladin is rendered unconscious.

MASTERFUL PRESENCE

Critical hits made by allies affected by Weal's Champion are automatically confirmed.

Cura Pelas Mãos

USOS POR DIA

Nível de
Paladino

Outros

$$\boxed{} = \left(\frac{}{2} \right) + \text{CAR} + \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

Nível
2

CURA PONTOS DE VIDA

Nível de
Paladino

Outros

$$\boxed{}_{d6} = \left(\frac{}{2} \right) + \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

Usado Hoje



MISERICÓRDIAS

Nível
3

6

9

12

15

18

MAGIAS PREPARADAS

□□□

□□□

□□□

1

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

2

□□□

□□□

□□□

□□□

3

□□□

□□□

□□□

□□□

4

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□