

# HOLY TACTICIAN

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

## 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

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

## ENERGIA ROLAGEM

Nível de Paladino

Outros

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \quad (\text{Arredonda para Cima})$$

## VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de Paladino

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CAR} \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

## 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

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

AURA DE JUSTIÇA

Nível 17

Ganha de redução de dano 5/mal.

Imune à efeitos de compulsão incluindo magicos.

Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

## 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

$$\boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} \div 3 \quad (\text{Arredonda para Cima})$$

Hoje

## DURACÃO

Nível de Paladino

$$\boxed{\phantom{00}} \text{ rds} = \phantom{00} \div 2 \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

Expired

## ATAQUE

dentro de 18 metros

Outros

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

## DANO BÔNUS

Nível de Paladino

$$\boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} \div 2 \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

## ATAQUE BÔNUS

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} \div 2 \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

## DANO BÔNUS

Nível de Paladino

$$+ \boxed{\phantom{00}} = 1 + \left( \phantom{00} \div 5 \right)$$

## 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.

## LAY ON HANDS

## USOS POR DIA

Nível de Paladino

Outros

Usado Hoje

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

Nível 2

(Arredonda para Baixo)

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| □ | □ | □ | □ |
| □ | □ | □ | □ |
| □ | □ | □ | □ |

## CURA PONTOS DE VIDA

Nível de Paladino

Outros

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

## MERCIES

Nível 3

6

9

12

15

18

## MAGIAS PREPARADAS

□ □ □

□ □ □

□ □ □

1

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

2

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

3

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

4

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □