

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

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

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

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

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

Hoje □□□□□

DURACAÇÃO

Nível de Paladino

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

Expired □□□□□□□□

ATAQUE

BÔNUS

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

Outros

DANO

BÔNUS

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

Nível de Paladino

On a successful hit, non-evil allies within 30ft gain this bonus for 1 round:

ATAQUE BÔNUS

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

DANO BÔNUS

$$+ \boxed{} = 1 + \left(\frac{}{5} \right) \quad (\text{Arredonda para Baixo})$$

Nível de Paladino

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

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

Outros

Usado Hoje



Nível 2

CURA PONTOS DE VIDA

Nível de Paladino

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

Outros

MERCIES

Nível 3

6

9

12

15

18

MAGIAS PREPARADAS

□□□

□□□

□□□

1

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

2

□□□

□□□

□□□

□□□

3

□□□

□□□

□□□

□□□

4

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□