

# HOLY TACTICIAN



(PALADIN)

Nivel de  
Paladín - 3 =

Nivel de  
Paladín

Nivel de  
Lanzador

## DETECTAR EL MAL

Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o ítem a 60'.  
No afecta a ninguna otra aura cercana.

## GRACIA DIVINA

Nivel  
2

CAR

Bonificador a todo  
Salvaciones

## TACTICAL ACUMEN

Nivel  
3

Teamwork feat

Shared

7

11

15

19

## BATTLEFIELD PRESENCE

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

Nivel  
20

MASTERFUL PRESENCE

Grant a different feat to each ally.

## CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA

Nivel  
4

Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos.

## TIRADA ENERGÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{00}}{2} \right) + \phantom{00} \quad (\text{Redondear arriba})$$

## CD SALV VOLUNTAD

Nivel de  
Paladín

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{2} \right) + \text{CAR} \quad (\text{Redondear abajo})$$

## GUIDE THE BATTLE

Nivel  
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.

Nivel  
15

Free 5ft step may be through difficult terrain.

## Aura

Nivel  
14

AURA DE FÉ

Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD.

AURA DE RECTITUD

Nivel  
17

Obtiene RD 5/maligno.

Immune a efectos y conjuros de compulsión.

Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.

## CONJUROS

CD Salv de Conjuros		Conjuros al Día	= Conjuros Base + Conjuros Adicionales
	1		
	2		
	3		
	4		

CD Salv de Conjuro = 10 + CAR + Nivel de Conjuro

Concentración

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

Nivel de  
Lanzador

# WEAL'S CHAMPION

USOS  
AL DÍA

Nivel de  
Paladín

$$\boxed{\phantom{00}} = \frac{\phantom{00}}{3} \quad (\text{Redondear arriba})$$

Hoy □□□□□

Duración

Nivel de  
Paladín

$$\boxed{\text{turnos}} = \frac{\phantom{00}}{2} \quad (\text{Redondear abajo})$$

Expired □□□□□□□□

BONUS  
ATAQUE

Misc

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

BON  
DAÑO

Nivel de  
Paladín

$$\boxed{\phantom{00}} = \frac{\phantom{00}}{2} \quad (\text{Redondear abajo})$$

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

BONUS  
ATAQUE

BON  
DAÑO

Nivel de  
Paladín

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \frac{\text{CAR}}{2} \quad (\text{Redondear abajo}) \quad + \boxed{\phantom{00}} = 1 + \left( \frac{\phantom{00}}{5} \right)$$

## WEAL'S WRATH

Nivel  
11

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

Nivel  
20

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

## IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS  
AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{2} \right) + \text{CAR} + \phantom{00} \quad (\text{Redondear abajo})$$

Nivel  
2

CURACIÓN  
PUNTOS GOLPE

Nivel de  
Paladín

Misc

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{00}}{2} \right) + \phantom{00} \quad (\text{Redondear abajo})$$

Usos Hoy



## MISERICORDIAS

Nivel  
3

6

9

12

15

18

## CONJUROS PREPARADOS

□□□		□□□
□□□	1	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□	2	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□	3	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□	4	□□□
□□□		□□□