

# HOLY TACTICIAN



DEL  
(PALADINO)  
Livello da Paladino - 3 = Livello incantatore

## INDIVIDUAZIONE DEL MALE

Come azione di movimento, individua il male in una creatura o un oggetto nel raggio di 18 m  
Non individua nessun'altra aura malvagia nelle vicinanze

## GRAZIA DIVINA

Livello 2 **CAR** Bonus a tutti i tiri salvezza

## TACTICAL ACUMEN

Livello	Teamwork feat	Shared
3		
7		
11		
15		
19		

## BATTLEFIELD PRESENCE

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

Livello 20 **MASTERFUL PRESENCE**  
Grant a different feat to each ally.

## INCANALARE ENERGIA POSITIVA

Livello 4 Incanalare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani

## TIRO ENERGIA

Livello da Paladino  
 $\text{d6} = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$   
(per eccesso)

## VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino  
 $\text{CD} = 10 + \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR}$   
(per difetto)

## GUIDE THE BATTLE

Livello 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.

Livello 15 Free 5ft step may be through difficult terrain.

## AURA

### AURA DI FEDE

Livello 14 Armi considerate allineate al bene allo scopo di superare la Riduzione del Danno.

### AURA DI GIUSTIZIA

Livello 17 Guadagna riduzione del danno 5/Male  
Immune ad effetti di compulsione, anche magici.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

## INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. bonus CAR
	1					
	2					
	3					
	4					

CD Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

## WEAL'S CHAMPION

### USI QUOTIDIANI

Livello da Paladino  
 $\text{USI} = \frac{\text{Livello da Paladino}}{3}$  (per eccesso)  
Oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### DURATA

Livello da Paladino  
 $\text{DURATA} = \frac{\text{Livello da Paladino}}{2}$  (per difetto)  
Expired ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### ATTACCO

Livello da Paladino  
 $\text{ATTACCO} = \text{CAR} + \text{Varie}$

### DANNI BONUS

Livello da Paladino  
 $\text{DANNI BONUS} = \frac{\text{Livello da Paladino}}{2}$  (per difetto)

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

### ATTACCO BONUS

Livello da Paladino  
 $\text{ATTACCO BONUS} = \frac{\text{CAR}}{2}$  (per difetto)

### DANNI BONUS

Livello da Paladino  
 $\text{DANNI BONUS} = 1 + \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{5} \right)$

## WEAL'S WRATH

Livello 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

Livello 20 Critical hits made by allies affected by Weal's Champion are automatically confirmed.

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

### USI QUOTIDIANI

Livello da Paladino  
 $\text{USI} = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Varie}$   
(per difetto)

Usi oggi

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### Livello 2

### GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino  
 $\text{GUARIRE} = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$   
(per difetto)

## INDULGENZE

### Livello 3

### 6

### 9

### 12

### 15

### 18

## INCANTESIMI PREPARATI

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

1

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐