

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 Varie
 $\boxed{} d6 = \left(\frac{}{2} \right) + $
(per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino Varie
 $\boxed{} = 10 + \left(\frac{}{2} \right) + \text{CAR}$
(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 TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

WEAL'S CHAMPION

USI AL GIORNO

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

DURATA

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

ATTACCO

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

DANNI BONUS

Livello da Paladino
 $\boxed{} = \frac{}{2}$ (per difetto)

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

ATTACCO BONUS

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

DANNI BONUS

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

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 AL GIORNO

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

Usi oggi

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Livello 2

GUARIRE PUNTI FERITA

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

INDULGENZE

Livello 3

6

9

12

15

18

INCANTESIMI PREPARATI

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

1

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐