

# HOLY TACTICIAN



DEL

(PALADIN)

Livello da Paladino - 3 =

Livello da Paladino

Livello Incant.

## DETECT EVIL

As a move action, detect evil in one creature or item within 60ft.  
Does not detect any other evil auras nearby.

## 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.

## CHANNEL POSITIVE ENERGY

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

## TIRO ENERGIA

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

## VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino  
= 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

Livello 14 **AURA OF FAITH**  
Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Livello 17 **AURA OF RIGHTEOUSNESS**  
Gain damage reduction 5/evil.  
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

Concentrazione = **CAR** + Livello Incant.

# WEAL'S CHAMPION

## USI AL GIORNO

Livello da Paladino

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

## DURATION

Livello da Paladino

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

## ATTACCO BONUS

Altro

+ = **CAR** +

## DANNI BONUS

Livello da Paladino

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

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

## ATTACCO BONUS

## DANNI BONUS

Livello da Paladino

+ = **CAR** ÷ 2 (per difetto) + 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 AL GIORNO

Livello da Paladino

Altro

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

Usi oggi

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

Livello 2

## GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino

Altro

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

## INDULGENZE

Livello 3

6

9

12

15

18

## INCANTESIMI PREPARATI

□□□

□□□

□□□

1

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

2

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

3

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

4

□□□

□□□

□□□