

CHOSEN ONE

DE



(PALADIN)

Nivel de
Paladín - 3 =

Nivel de
Paladín

Nivel de
Lanzador

DIVINE EMISSARY

Gain an emissary familiar, treating paladin level as wizard level.

Nombre

Tipo de criatura

RELIGIOUS MENTOR

Familiar is treated as having as many ranks in Knowledge (religion) equal to the Chosen One's paladin level.

TRUE FORM

Familiar transforms into outsider improved familiar, with the change shape universal monster ability to change into original form or true form at will.

DETECTAR EL MAL

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

Aura

Nivel 3 **AURA DE CORAJE**
Immune a efectos y conjuros de miedo.
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo.

Nivel 8 **AURA DE RESOLUCIÓN**
Immune a efectos y conjuros de encantamiento.
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.

Nivel 11 **AURA DE JUSTICIA**
Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliados Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno.

Nivel 14 **AURA DE FÉ**
Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD.

Nivel 17 **AURA DE RECTITUD**
Obtiene RD 5/maligno.
Immune a efectos y conjuros de compulsión.
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.

SALUD DIVINA

Nivel 3 Immune a efectos y conjuros de enfermedad.

DELAYED GRACE

Nivel 4 **CAR** Bonificador a todo Salvaciones

CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA

Nivel 4 Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos.

TIRADA DE ENERGÍA

Nivel de Paladín Misc
d6 = ($\div 2$) +
(Redondear arriba)

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de Paladín Misc
= 10 + ($\div 2$) + CAR
(Redondear abajo)

CONJUROS

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

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

DELAYED SMITE EVIL

ENEMIGOS AL DÍA

Nivel de Paladín Misc
= ($\div 3$) +
(Redondear arriba)

BONUS ATAQUE

Nivel de Paladín Misc
+ = CAR +

BONUS DESVÍO

Nivel de Paladín Misc
+ CA = CAR +

Un golpe que acierta con Castigar el Mal sobrepasa la reducción del daño

El bon de daño por castigo se aplica el doble para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes.

BON DAÑO

Nivel de Paladín Misc
+ = +

BONUS DAÑO MALIGNO

Nivel de Paladín Misc
+ = ($\times 2$) +

IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS AL DÍA

Nivel de Paladín Misc
= ($\div 2$) + CAR +
(Redondear abajo)

Usos Hoy

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

Nivel 2

CURACIÓN PUNTOS GOLPE

Nivel de Paladín Misc
d6 = ($\div 2$) +
(Redondear abajo)

LAY ON PAWS

Familiar may also use Lay On Hands, including all Mercies, but this expends two uses of the Chosen One's Lay On Hands. At 4th level, familiar may also channel positive energy at the cost of four uses of Lay On Hands.

MISERICORDIAS

Nivel

3

6

9

12

15

18

CONJUROS PREPARADOS

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

CAMPEÓN DIVINO

Aumenta RD a 10/maligno.

Nivel

20

Cada vez que usa castigar el mal y acierta a un ajeno maligno, éste queda también sujeto a un destierro. El efecto finaliza después del ataque. Cuando use Canalizar energía o Imposición de manos, cura lo máximo posible.