

# CHOSEN ONE

DEL



(PALADINO)

Livello da Paladino - 3 = Livello Incantatore

## DIVINE EMISSARY

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

Nome

Tipo di creatura

## 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.

## 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.

## AURA

**Livello 3 AURA DI CORAGGIO**  
Immune alla paura, anche magica.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro paura.

**Livello 8 Aura di Fermezza**  
Immune allo charme, anche magico.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

**Livello 11 AURA DI GIUSTIZIA**  
Consuma due cariche di Punire il Male per concedere agli alleati l'abilità di punire il male. Il bonus dura 1 minuto, ma deve essere utilizzato nel primo round.

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

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

## SALUTE DIVINA

**Livello 3** Immune a tutte le malattie, anche magiche.

## DELAYED GRACE

**Livello 4** Bonus a tutti i tiri salvezza

## INCANALARE ENERGIA POSITIVA

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

## TIRO ENERGIA

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

## VOLONTÀ CD SALVEZZA

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

## INCANTESIMI

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

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

## DELAYED SMITE EVIL

### NEMICI AL GIORNO

$\text{Nemici} = \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{3} \right) + \text{Varie}$   
(per eccesso)

### ATTACCO BONUS

$+ \text{CAR} = \text{Varie}$

### DEVIAZIONE BONUS

$+ \text{CA} = \text{CAR} + \text{Varie}$

Un attacco riuscito con punire il male oltrepassa la Riduzione del Danno

Il danno bonus contro esterni malvagi, draghi malvagi e non morti si applica doppio al primo attacco riuscito

### DANNI BONUS

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

### DANNI MALVAGI BONUS

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

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

### USI AL GIORNO

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

### GUARIRE PUNTI FERITA

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

### 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.

## INDULGENZE

Livello

3

6

9

12

15

18

## INCANTESIMI PREPARATI

□ □ □

□ □ □

□ □ □

1

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

2

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

3

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

4

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

## CAMPIONE DIVINO

Aumenta la riduzione al danno fino a 10/Male

Livello

20

Quando si usa Punire il Male per colpire con successo un Esterno, quell'esterno è Esiliato. L'effetto di Punire il Male termina dopo questo attacco.

L'uso di Incanalare Energia Positiva o Imposizione delle mani, guarisce l'ammontare massimo possibile.