

# CHOSEN ONE

DE



(PALADINO)

Nível de Paladino - 3 = Nível de Conjurador

Nível de Paladino

Nível de Conjurador

## DIVINE EMISSARY

Ganhe um familiar emissário, tratando o nível de paladino como nível de mago.

Nome

Tipo da 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 O MAL

Como uma ação de movimento, detectar o mal em uma criatura ou item dentro de 18 metros. Não detectar quaisquer outras auras malignas nas proximidades.

## AURA

- Nível 3 **AURA DE CORAGEM**  
Imune a efeitos do medo incluindo magiacos  
Aliados dentro de 3 metros ganham +4 em para testes contra efeitos de medo.
- Nível 8 **AURA DE DETERMINAÇÃO**  
Imune à efeitos de encantamento incluindo magia.  
Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encantamento
- Nível 11 **AURA DE JUSTIÇA**  
Gasta dois usos de Punir o Mal para dar aos aliados a habilidade de punir o mal. O bônus dura 1 minuto, mas deve ser usado na primeira rodada.

- Nível 14 **AURA DE FÉ**  
Armas consideradas de tendência Boa para superar RD.

- Nível 17 **AURA DE JUSTIÇA**  
Ganha de redução de dano 5/mal.  
Imune à efeitos de compulsão incluindo magicos.  
Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encantamento

## CURA DIVINA

- Nível 3 Imune a todas as doenças incluindo magicas.

## DELAYED GRACE

- Nível 4 **CAR** Bônus para todos os testes de resistência

## CANALIZAR ENERGIA POSITIVA

- Nível 4 Canalizar energia positiva usa até dois dias de usos de Curar pelas mãos.

## ENERGIA ROLAGEM

Nível de Paladino Outros

$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \phantom{00}$

(Arredonda para Cima)

## VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de Paladino

$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \text{CAR}$

(Arredonda para Baixo)

## MAGIAS

Teste de Resistência CD	Magias por dia	Base Magia	Magia Bônus CAR
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Resistência a Magia CD = 10 + CAR + Nível da Magia

## DELAYED SMITE EVIL

### INIMIGOS POR DIA

Nível de Paladino Outros

$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\div 3} \right) + \phantom{00}$

(Arredonda para Cima)

### ATAQUE BÔNUS

Outros

$\boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$

### DEFLEXÃO BÔNUS

Outros

$+ \text{CA} = \text{CAR} + \phantom{00}$

Um golpe bem sucedido com punir o mal ultrapassa redução de dano.

Dano punitivo bônus é aplicado dobrado para o primeiro golpe bem sucedido contra extraplanares malignos, dragões malignos e mortos-vivos.

### DANO BÔNUS

Nível de Paladino Outros

$+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} + \phantom{00}$

### DANO MALIGNO BÔNUS

Nível de Paladino Outros

$+ \boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \phantom{00}$

## Cura Pelas Mãos

### USOS POR DIA

Nível de Paladino Outros

$\boxed{\phantom{00}} \text{ de 18 metros} = \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \text{CAR} + \phantom{00}$

(Arredonda para Baixo)

Usado Hoje

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

### CURA PONTOS DE VIDA

Nível de Paladino Outros

$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \phantom{00}$

(Arredonda para Baixo)

### 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.

## MISERICÓRDIAS

Nível

3

6

9

12

15

18

## MAGIAS PREPARADAS

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1 ☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2 ☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3 ☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

4 ☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

## CAMPEÃO SAGRADO

Aumente a redução de dano de 10/mal.

Nível

20

Ao usar Punir o Mal para atingir com sucesso um extraplanar, este extraplanar é submetido à Banimento. O efeito de Punir o Mal acaba após esse ataque.

Ao usar Canalizar Energia Positiva ou Curar Pelas Mãos, cure a quantidade máxima possível.