

# 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 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

Livello da Paladino Varie  
d6 = (  $\div 2$  ) + (per eccesso)

## VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino  
= 10 + (  $\div 2$  ) + CAR (per difetto)

## INCANTESIMI

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

CD Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

## DELAYED SMITE EVIL

### NEMICI AL GIORNO

Livello da Paladino Varie  
= (  $\div 3$  ) + (per eccesso)

### ATTACCO BONUS

Varie  
+ = CAR +

### DEVIAZIONE BONUS

Varie  
+ CA = CAR +

Un attacco riuscito con punire il male

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

### DANNI BONUS

Livello da Paladino Varie  
+ = +

### DANNI MALVAGI BONUS

Livello da Paladino Varie  
+ = (  $\times 2$  ) +

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

### USI QUOTIDIANI

Livello da Paladino Varie Usi oggi  
raggio di 18 m = (  $\div 2$  ) + CAR +  
(per difetto)

### Livello 2 GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino Varie  
d6 = (  $\div 2$  ) +  
(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.