

# CHOSEN ONE

DE



(PALADINO)

Nível de Paladino - 3 = Conjurador Nível

Nível de Paladino

## DIVINE EMISSARY

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

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 = (  $\frac{\text{Nível de Paladino}}{2}$  ) + CAR +  $\frac{\text{Hoje}}{4}$

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. d6

### Nível 8 AURA OF RESOLVE

Immune to charm effects including magic.

Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

### Nível 11 AURA DE JUSTIÇA

Spend two uses of Smite Evil to grant allies the ability to smite evil. The bonus lasts 1 minute, but must be used in the first round.

### Nível 14 AURA DE FÉ

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

### Nível 17 AURA DE JUSTIÇA

Ganha de redução de dano 5/mal.

Imune à efeitos de compulsão incluindo magicos.

Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

## 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 Channelling positive energy uses up two of today's uses of Lay On Hands.

## ENERGIA ROLAGEM

Nível de Paladino

Outros

d6 = (  $\frac{\text{Nível de Paladino}}{2}$  ) +  $\frac{\text{Outros}}{2}$

(Arredonda para Cima)

## VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de Paladino

= 10 + (  $\frac{\text{Nível de Paladino}}{2}$  ) + CAR

(Arredonda para Baixo)

## MAGIAS

Teste de Resistência CD	Magias por dia	Magias Base	Magia Bônus CAR
1			
2			
3			
4			

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

## DELAYED SMITE EVIL

### INIMIGO POR DIA

Nível de Paladino

Outros

Inimigos hoje

Nível 11

= (  $\frac{\text{Nível de Paladino}}{3}$  ) +  $\frac{\text{Outros}}{3}$

□ □ □

□ □ □

### ATAQUE BÔNUS

Outros

+ = CAR +

### DEFLEXÃO BÔNUS

Outros

+ CA = CAR +

A successful strike with smite evil bypasses damage reduction.

Smiting damage bonus applies double for the first successful strike against evil outsiders, evil dragons and the undead.

### DANO BÔNUS

Nível de Paladino

Outros

+ = +

### DANO MALIGNO BÔNUS

Nível de Paladino

Outros

+ = (  $\frac{\text{Nível de Paladino}}{2}$  ) +

## LAY ON HANDS

### USOS POR DIA

Nível de Paladino

Outros

= (  $\frac{\text{Nível de Paladino}}{2}$  ) + CAR +  $\frac{\text{Hoje}}{4}$

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Nível 2

(Arredonda para Baixo)

### CURA PONTOS DE VIDA

Nível de Paladino

Outros

= (  $\frac{\text{Nível de Paladino}}{2}$  ) +

(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.

## MERCIES

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

On using Smite Evil to successfully hit an outsider, that outsider is subject to Banishment. The effect of Smite Evil ends after this attack.

On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.