CHOSEN ONE	DELAYED SMITE EVIL
Nivel de Paladín (PALADIN) Nivel de _ 3 - Nivel de	ENEMIGOS AL DÍA Semigos Nivel de Paladín Misc Hoy Nivel EMISSARY'S SMITE
Paladín – 3 = Niver de Lanzador	(Redondear arriba) that ability. BONUS BON
DIVINE EMISSARY	ATAQUE Misc DESVÍO Misc
Gain an emissary familiar, treating paladin level as wizard level.	+ $=$ $+$ $+$ $+$ $+$ $+$ $+$ $+$ $+$ $+$ $+$
Nombre	
Tipo de criatura	Un golpe que acierta con Castigar el Mal El bon de daño por castigo se aplica el doble sobrepasa la reducción del daño para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes.
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	BON DAÑO Nivel de Paladín Hisc H H H H H H H H H H H H H
change shape universal monster ability to change into original form or true form at will.	USOS Nivel de
DETECTAR EL MAL Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 6	AL DÍA Paladín Misc Usos Hoy = (÷ 2) + CAR +
No afecta a ninguna otra aura cercana.	Nivel (Redondear abajo) LAY ON PAWS
Nivel AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo.	2 CURACIÓN PUNTOS GOLPE Nivel de Paladín Misc 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
Nivel AURA DE RESOLUCIÓN	channel positive energy at the cost of four uses of Lay On Hands.
8 Inmune a efectos y conjuros de encantamiento.	MISERICORDIAS
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento. AURA DE JUSTICIA	Nivel
Nivel Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliad Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno.	6 6
· ·	0
Nivel AURA DE FE 14. Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de su	
AURA DE RECTITUD Nivel Obtiene RD 5/maligno.	12
17 Inmune a efectos y conjuros de compulsión.	15
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.	18
SALUD DIVINA Nivel	CONJUROS PREPARADOS
3 Inmune a efectos y conjuros de enfermedad.	
DELAYED GRACE	
Nivel CAR Bonificador a todo Salvaciones	
Salvaciones CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA	
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposi	ción de Manos 2
4	
TIRADA DE Nivel de ENERGÍA Paladín Misc	
d6 = (÷ 2) +	3 000
(Redondear arriba)	
CD SALV Nivel de	
/ I diddiii	
= 10 + (÷ 2) + CAR	
(Redondear abajo) CONJUROS	CAMPEÓN DIVINO
CD Salv de Conjuros al Día Conjuros Conjuros Adicionales Base CAR	Aumenta RD a 10/maligno. Nivel 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 energia o Imposición de manos, cura lo máximo posible.
3	
4	
CD Salv de Conjuro = 10 + CAR + Nivel de Conjuro	