CHOSEN ONE	DELAYED SMITE EVIL
Nivel de Paladín (PALADIN)	ENEMIGOS AL DÍA  Paladín  Misc  Hoy Hoy Familiar may also receive bonuses from Smite Evil whenever Chosen One uses
Nivel de Paladín – 3 = Nivel 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 sobrepasa la reducción del daño gran el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes.
RELIGIOUS MENTOR	BON Nivel de DAÑO Nivel de Paladín Misc MALIGNO Nivel de Paladín Misc
Familiar is treated as having as many ranks in Knowledge (religion) equal to the Chosen One's paladin level.	+ = + = ( × 2)+
TRUE FORM Familiar transforms into outsider improved familiar, with the	IMPOSICIÓN DE MANOS
change shape universal monster ability to change into original form or true form at will.	USOS Nivel de AL DÍA Paladín Misc Usos Hoy
DETECTAR EL MAL	- ( · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o item a 6 No afecta a ninguna otra aura cercana.	
Aura	Nivel (Redondear abajo) LAY ON PAWS  2 CURACIÓN Nivel de Familiar may also use Lay On Hands,
Nivel AURA DE CORAJE Inmune a efectos y conjuros de miedo.	PUNTOS GOLPE Paladín Misc including all Mercies, but this expends two uses of the Chosen One's Lay On
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo.	d6 = ( ÷ 2 ) + Hands. At 4th level, familiar may also channel positive energy at the cost of
Nivel AURA DE RESOLUCIÓN	(Redondear abajo) four uses of Lay On Hands.
8 Inmune a efectos y conjuros de encantamiento. Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.	MISERICORDIAS Nivel
AURA DE JUSTICIA	3
Nivel Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliac 11 Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno.	6
Nivel AURA DE FÉ  14 Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de su	9_
Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de su  AURA DE RECTITUD	perar RD
Nivel Obtiene RD 5/maligno.	
17 Inmune a efectos y conjuros de compulsión.  Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.	15
SALUD DIVINA	18
Nivel	CONJUROS PREPARADOS
3	
Nivel Bonificador a todo	1 <u>000</u>
4 CAR Bonificador a todo Salvaciones	
<ul> <li>CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA</li> </ul>	
Nivel Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposi	
TIRADA DE Nivel de	
ENERGÍA Paladín Misc	
d6 = ( ÷ 2 ) +	3 000
(Redondear arriba) CD SALV Nivel de	
VOLUNTAD Paladín	
= 10 + ( ÷ 2 ) + CAR	4
(Redondear abajo)	CAMPEÓN DIVINO
CONJUROS  CD Salv  Conjuros Conjuros Conjuros Adicionales	Aumenta RD a 10/maligno.
de Conjuros al Día = Base + CAR	Nivel Cada vez que usa castigar el mal y acierta a un ajeno maligno, éste queda  20 también sujeto a un destierro.El efecto finaliza después del ataque
1 0000	Cuando use Canalizar energia o Imposición de manos, cura lo máximo posible.
2	
3 0000	
4 6666	
CD Salv de Conjuro = 10 + CAR + Nivel de Conjuro	