

CHOSEN ONE

DEL



(PALADIN)

Livello da Paladino - 3 =

Livello da Paladino

Livello Incantatore

DETECT EVIL

As a move action, detect evil in one creature or item within 60ft. Does not detect any other evil auras nearby.

DELAYED GRACE

Livello 4

CAR

Bonus a tutti i tiri salvezza

AURA

Livello 3

AURA DI CORAGGIO

Immune alla paura, anche magica. Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro paura.

Livello 8

AURA OF RESOLVE

Immune allo charme, anche magico. Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

Livello 11

AURA DI GIUSTIZIA

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.

Livello 14

AURA OF FAITH

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Livello 17

AURA OF RIGHTEOUSNESS

Gain damage reduction 5/evil. 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.

CHANNEL POSITIVE ENERGY

Livello 4

Incanalare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani

TIRO ROLL

$$\text{d6} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$$

(per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

$$= 10 + \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR}$$

(per difetto)

DIVINE EMISSARY

Livello 1

Gain an emissary familiar, treating paladin level as wizard level for that purpose.

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.

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi	Incantesimi al giorno	Inc. Base	Inc. Bonus CHA
1			
2			
3			
4			

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

Concentrazione = CAR + Livello Incantatore

DELAYED SMITE EVIL

NEMICI AL GIORNO

$$\text{Nemici oggi} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{3} \right) + \text{Varie}$$

Nemici oggi

Livello 11

EMISSARY'S SMITE

Familiar may also receive bonuses from Smite Evil whenever Chosen One uses that ability.

ATTACCO BONUS

$$+ \text{CAR} + \text{Varie}$$

DEVIAZIONE BONUS

$$+ \text{CA} = \text{CAR} + \text{Varie}$$

Un attacco riuscito con punire il male oltrepassa la Riduzione del Danno

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

DANNI BONUS

$$+ = \text{Livello da Paladino} + \text{Varie}$$

DANNI MALVAGI BONUS

$$+ = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$$

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI PER DAY

$$\text{Usi giornalieri} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Varie}$$

Livello 2

GUARIRE HIT POINTS

$$\text{d6} = \left(\frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Varie}$$

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

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

CAMPIONE DIVINO

Increase damage reduction to 10/evil.

Livello 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.