

# CHOSEN ONE

DE



(PALADIN)

Nivel de  
Paladín - 3 =

Nivel de  
Paladín

Nivel de  
Lanzador

## DETECTAR EL MAL

Como acción de movimiento, detecta el mal a una criatura o ítem a 60'. No afecta a ninguna otra aura cercana.

## DELAYED GRACE

Nivel  
4

CAR

Bonificador a todo  
Salvaciones

## Aura

Nivel  
3

### AURA DE CORAJE

Immune a efectos y conjuros de miedo.  
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo.

Nivel  
8

### AURA DE RESOLUCIÓN

Immune a efectos y conjuros de encantamiento.  
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.

Nivel  
11

### AURA DE JUSTICIA

Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliados Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno.

Nivel  
14

### AURA DE FÉ

Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD.

Nivel  
17

### AURA DE RECTITUD

Obtiene RD 5/maligno.  
Immune a efectos y conjuros de compulsión.  
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.

## SALUD DIVINA

Nivel  
3

Immune a efectos y conjuros de enfermedad.

## CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA

Nivel  
4

Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos.

### TIRADA ENERGÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

$$d6 = \left( \frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{Misc}$$

(Redondear arriba)

### CD SALV VOLUNTAD

Nivel de  
Paladín

$$= 10 + \left( \frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{CAR}$$

(Redondear abajo)

## DIVINE EMISSARY

Nivel  
1

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

Nombre

Tipo de 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.

## CONJUROS

CD Salv de Conjuros	Conjuros al Día	Conjuros Base	Conjuros Adicionales + CAR
1			
2			
3			
4			

CD Salv de Conjuero = 10 + CAR + Nivel de Conjuero

Concentración  $\frac{\text{Concentración}}{\text{Concentración}} = \text{CAR} + \text{Nivel de Lanzador}$

## DELAYED SMITE EVIL

### ENEMIGOS AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Enemigos  
Hoy

Nivel

$$\text{Enemigos Al Día} = \left( \frac{\text{Nivel de Paladín}}{3} \right) + \text{Misc}$$

(Redondear arriba)

### BONUS ATAQUE

Misc

$$+ \text{CAR} = \text{CAR} + \text{Misc}$$

### BONUS DEFLECCIÓN

Misc

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

Un golpe que acierta con Castigar el Mal sobrepasa la reducción del daño

El bon de daño por castigo se aplica el doble para el primer golpe exitoso contra ajenos malignos, dragones malignos y muertos vivientes.

### BON DAÑO

Nivel de  
Paladín

Misc

$$+ \text{CAR} = \text{CAR} + \text{Misc}$$

### BONUS DAÑO MALIGNO

Nivel de  
Paladín

Misc

$$+ \text{CAR} = \left( \frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{Misc}$$

## IMPOSICIÓN DE MANOS

### USOS AL DÍA

Nivel de  
Paladín

Misc

Usos Hoy

$$\text{Usos Al Día} = \left( \frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Misc}$$

(Redondear abajo)

Nivel  
2

### CURACIÓN PUNTOS GOLPE

Nivel de  
Paladín

Misc

$$d6 = \left( \frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{Misc}$$

(Redondear abajo)

### 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.

## MISERICORDIAS

Nivel  
3

6

9

12

15

18

## CONJUROS PREPARADOS

□ □ □

□ □ □

□ □ □

1

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

2

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

3

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

4

□ □ □

□ □ □

□ □ □

## CAMPEÓN DIVINO

Aumenta RD a 10/maligno.

Nivel  
20

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 energía o Imposición de manos, cura lo máximo posible.