

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 ENERGIA

Livello da Paladino

Altro

$$\boxed{}_{d6} = \left(\frac{}{} \div 2 \right) + \quad (\text{per eccesso})$$

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino

$$\boxed{} = 10 + \left(\frac{}{} \div 2 \right) + \text{CAR} \quad (\text{per difetto})$$

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		Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. bonus CAR
	1					
	2					
	3					
	4					

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione $\boxed{}$ = CAR + Livello Incantatore

DELAYED SMITE EVIL

NEMICI AL GIORNO

Livello da Paladino

Altro

Nemici oggi
□□□
□□□

Livello

11

EMISSARY'S SMITE

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

ATTACCO BONUS

Altro

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

DEVIAZIONE BONUS

Altro

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

Un attacco riuscito con punire il male

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS

Livello da Paladino

Altro

$$+ \boxed{} = + $$

DANNI MALVAGI BONUS

Livello da Paladino

Altro

$$+ \boxed{} = \left(\times 2 \right) + $$

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello da Paladino

Altro

Usati oggi

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \text{CAR} + \quad (\text{per difetto})$$

Livello 2

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino

Altro

$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{per difetto})$$

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

□□□

□□□

□□□

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.