

CHOSEN ONE

DER DOMÄNE



(PALADIN)

Paladin-
stufe - 3 =

Paladin-
stufe

Zauber-
stufe

DIVINE EMISSARY

Gain an emissary familiar, treating paladin level as wizard level.

Name

Art

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.

BÖSES ENTDECKEN

Als Bewegungsaktion Böses entdecken bei Kreatur/Gegenstand innerhalb 18m

Entdeckt keine anderen bösen Gesinnungen in der Nähe.

AURA

Stufe 3 AURA DER TAPFERKEIT

Immun gegen Furchteffekte, auch magische.

Verbündete innerhalb von 3m erhalten +4 auf ihre Rettungswürfe gegen Furchteffekte.

Stufe 8 AURA DER ENTSCLOSSENHEIT

Immun gegen Bezauberung, auch magische.

Verbündete innerhalb von 3m erhalten +4 auf ihre Rettungswürfe gegen Bezauberungseffekte.

Stufe 11 AURA DER GERECHTIGKEIT

Verbrauche 2x Niederstrecken um Verbündeten

Niederstrecken zu ermöglichen. Der Bonus hält für 1 Minute, muss aber in der ersten Runde verwendet werden-

Stufe 14 AURA DES GLAUBENS

Waffen gelten als gut gesonnen, gegen SR.

Stufe 17 AURA DER RECHTSCHAFFENHEIT

Erhalte Schadensreduzierung 5/Böses.

Immun gegen Zauber der Schule Verzauberung: Zwang.

Verbündete innerhalb von 3m erhalten +4 auf ihre Rettungswürfe gegen Bezauberungseffekte.

GÖTTLICHE GESUNDHEIT

Stufe 3 Immun gegen alle Krankheiten, auch magische.

DELAYED GRACE

Stufe 4 Bonus auf alle Rettungswürfe

POSITIVE ENERGIE FOKUSSIEREN

Stufe 4 Positive Energie fokussieren verbraucht zwei Anwendungen des Handauflegens

ENERGIE
WURF

Paladin-
stufe

Sonstiges

$$\boxed{}_{W6} = \left(\div 2 \right) + $$

(aufrunden)

WIL
SG RETTUNGSWURF

Paladin-
stufe

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{CH}$$

(abrunden)

ZAUBER

RW gegen
Zauber

Zauber
pro Tag

=

Grund-
zauber

+

Bonuszauber
CH

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | 1 | | | |
| | 2 | | | |
| | 3 | | | |
| | 4 | | | |

RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad

DELAYED SMITE EVIL

GEGNER
PRO TAG

Paladin-
stufe

Sonstiges

Gegner
Heute

Stufe

EMISSARY'S SMITE

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

$$\boxed{} = \left(\div 3 \right) + $$

(aufrunden)

ANGRIFF
BONUS

Sonstiges

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

ABLENKUNG
BONUS

Sonstiges

$$+ \boxed{\text{RK}} = \text{CH} + $$

Ein erfolgreicher Angriff mit Böses niederstrecken umgeht jedwede Schadensreduzierung

Beim ersten niederstreckenden Angriff gegen einen bösen Externar, bösen Drachen oder Untoten wird der Bonus Böses niederstrecken verdoppelt

SCHADEN
BONUS

Paladin-
stufe

Sonstiges

$$+ \boxed{} = + $$

SCHADEN GEGEN BÖSES
BONUS

Paladin-
stufe

Sonstiges

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

HANDAUFLEGEN

ANZAHL
PRO TAG

Paladin-
stufe

Sonstiges

Heute verwendet

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \text{CH} + $$

(abrunden)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

Stufe

2

HEILT
TREFFERPUNKTE

Paladin-
stufe

Sonstiges

$$\boxed{}_{W6} = \left(\div 2 \right) + $$

(abrunden)

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.

GNADEN
Stufe

3

6

9

12

15

18

VORBEREITETE ZAUBER

□□□

□□□

□□□

1

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

2

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

3

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

4

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

HEILIGER STREITER

Erhöhe Schadensreduzierung auf 10/Böses.

Stufe

20

Wenn mit Böses niederstrecken ein böser Externar getroffen wird, wird dieser Ziel des Zaubers Verbannung. Der Effekt des Niederstreckens endet sofort nach dieser Attacke.

Höchst mögliche Heilung beim Fokussieren von positiver Energie und Handauflegen.