

# 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

$$\boxed{\phantom{000}}_{W6} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000}$$

(aufrunden)

WIL  
SG RETTUNGSWURF

Paladin-  
stufe

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{CH}$$

(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.

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 3 \right) + \phantom{000}$$

(aufrunden)

ANGRIFF  
BONUS

Sonstiges

$$\boxed{+} = \text{CH} + \phantom{000}$$

ABLENKUNG  
BONUS

Sonstiges

$$\boxed{+ RK} = \text{CH} + \phantom{000}$$

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

$$\boxed{+} = \phantom{000} + \phantom{000}$$

SCHADEN GEGEN BÖSES  
BONUS

Paladin-  
stufe

Sonstiges

$$\boxed{+} = \left( \phantom{000} \times 2 \right) + \phantom{000}$$

## HANDAUFLEGEN

ANZAHL  
PRO TAG

Paladin-  
stufe

Sonstiges

Heute verwendet

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{CH} + \phantom{000}$$

(abrunden)

☐☐☐ ☐☐☐  
☐☐☐ ☐☐☐  
☐☐☐ ☐☐☐

Stufe

2

HEILT

TREFFERPUNKTE

Paladin-  
stufe

Sonstiges

$$\boxed{\phantom{000}}_{W6} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000}$$

(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

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

## 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.