

# CHOSEN ONE

## DER DOMÄNE



### (PALADIN)

Paladin-  
stufe - 3 =

Paladin-  
stufe

Zauber-  
stufe

## BÖSES ENTDECKEN

Als Bewegungsaktion Böses entdecken bei Kreatur/Gegenstand innerhalb 18m.  
Entdeckt keine anderen bösen Gesinnungen in der Nähe.

## DELAYED GRACE

Stufe  
4

CH

Bonus auf alle  
Rettungswürfe

## 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 ENTSCHLOSSENHEIT

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.

## POSITIVE ENERGIE FOKUSSIEREN

Stufe  
4

Positive Energie fokussieren verbraucht zwei  
Anwendungen des Handauflegens

### ENERGIE WURF

Paladin-  
stufe

Sonstiges

W6

= (  $\div 2$  ) +

(aufrunden)

### WIL SG RETTUNGSWURF

Paladin-  
stufe

= 10 + (  $\div 2$  ) +

(abunden)

## DIVINE EMISSARY

Stufe  
1

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

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.

## ZAUBER

RW gegen  
Zauber

Zauber  
pro Tag

=

Grund-  
zauber

+

Bonuszauber  
CH

1

2

3

4

1

2

3

4

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

Konzentration

= CH +

Zauber-  
stufe

## DELAYED SMITE EVIL

### GEGNER PRO TAG

Paladin-  
stufe

Sonstiges

Gegner  
Heute

Stufe

11

### EMISSARY'S SMITE

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

### ANGRIFF BONUS

+ 18m

Sonstiges

= CH +

### ABLENKUNG BONUS

+ RK

Sonstiges

= 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

+ = +

### SCHADEN GEGEN BÖSES

+ = (  $\times 2$  ) +

Paladin-  
stufe

Sonstiges

## HANDAUFLEGEN

### ANZAHL

Paladin-  
stufe

Sonstiges

= (  $\div 2$  ) +

CH +

Heute verwendet

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

Stufe  
2

### HEILT TREFFERPUNKTE

W6

Paladin-  
stufe

Sonstiges

= (  $\div 2$  ) +

(abunden)

### 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.

### ANZAHL

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.