

EIDGEBUNDENER PALADIN



DER DOMÄNE

Paladin-
stufe

Paladin-
stufe - 3 = Zauber-
stufe

BÖSES ENTDECKEN

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

GÖTTLICHE WÜRDE

Stufe **CH** Bonus auf alle
Rettungswürfe

AURA

Stufe **3** **AURA OF PURITY**
+4 to saves against spells and effects from aberrations.
Allies within 10ft get +1 to these saves.

Stufe **8** **AURA DER ENTSCLOSSENHEIT**
Immun gegen Bezauberung, auch magische.
Verbündete innerhalb von 3m erhalten +4 auf ihre Rettungswürfe gegen Bezauberungseffekte.

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 W6 = $\left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$
(aufrunden)

WIL SG RETTUNGSWURF = $10 + \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{CH}$
(aufrunden)

GÖTTLICHER BUND

Stufe ☐ REITTIER ☐ WAFFE
5

Art ☐ Heute beschworen

Weitere Verbesserungen

CLEANSING FLAME

Stufe **11** Spend two uses of Smite Evil to ignite your weapon with a
cleansing flame for 1 minute, forcing aberrations within
20ft to take -4 to attack, and granting allies within 20ft
a +2 to saving throws against aberrations.

ZAUBER

RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber + Bonuszauber CH
<input type="text"/>	1	<input type="text"/>
<input type="text"/>	2	<input type="text"/>
<input type="text"/>	3	<input type="text"/>
<input type="text"/>	4	<input type="text"/>

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

Konzentration = **CH** + Zauber-
stufe

Oath against Corruption

GELÜBDE

VERHALTENSKODEX

Hunt aberrations and do not allow them to roam freely or harm others.
Destroy them if you can, or banish them if you cannot.

BÖSES NIEDERSTRECKEN

GEGNER PRO TAG = $\left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{3} \right) + \text{Sonstiges}$ (aufrunden)

ABLENKUNG BONUS = **CH** +

SCHADEN GEGEN BÖSES = $\left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$

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

HANDAUFLAGEN

ANZAHL PRO TAG = $\left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{CH} + \text{Sonstiges}$ (abunden)

HEILT TREFFERPUNKTE W6 = $\left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$ (abunden)

Stufe	GNADEN
3	12
6	15
9	18

VORBEREITETE ZAUBER

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Zielsicherer Schlag	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Acute sense	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Touch of idiocy	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Spell immunity	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

CAST INTO THE VOID

Stufe **20** On a successful strike with Smite Evil, aberrations may be banished to a remote
place for at least a century.

WIL SG RETTUNGSWURF = $10 + \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{CH}$

On using Channel Positive Energy or Lay
On Hands, heal the maximum possible.