

# 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  
2

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 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.

## POSITIVE ENERGIE FOKUSSIEREN

Stufe  
4

Positive Energie fokussieren verbraucht zwei  
Anwendungen des Handauflegens

ENERGIE  
WURF

Paladin-  
stufe

Sonstiges

$$W_6 = \left( \frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$$

(aufrunden)

WIL  
SG RETTUNGSWURF

Paladin-  
stufe

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

(abrunden)

## GÖTTLICHER BUND

Stufe  
5

☐ REITTIER ☐ WAFFE  
Name

Art

☐ Heute  
beschworen

Weitere Verbesserungen

## ZAUBER

RW gegen  
Zauber

Zauber  
pro Tag

=

Grund-  
zauber

+

Bonuszauber  
CH

	1			
	2			
	3			
	4			

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

Konzentration

$$= \text{CH} + \text{Zauber-  
stufe}$$

# Oathbound Paladin

## GELÜBDE

## VERHALTENSKODEX

## BÖSES NIEDERSTRECKEN

GEGERNER

PRO TAG

Paladin-  
stufe

Sonstiges

Gegner  
Heute

$$\text{[Box]} = \left( \frac{\text{Paladin-stufe}}{3} \right) + \text{Sonstiges}$$

☐  
☐  
☐

ANZAHL

BONUS

Sonstiges

$$+ \text{[Box]} = \text{CH} + \text{Sonstiges}$$

ABLENKUNG

BONUS

Sonstiges

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

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

SCHADEN

BONUS

Paladin-  
stufe

Sonstiges

$$+ \text{[Box]} = \text{Paladin-stufe} + \text{Sonstiges}$$

SCHADEN GEGEN BÖSES

BONUS

Paladin-  
stufe

Sonstiges

$$+ \text{[Box]} = \left( \frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) \times 2 + \text{Sonstiges}$$

## HANDAUFLAGEN

ANZAHL  
PRO TAG

Paladin-  
stufe

Sonstiges

Heute verwendet

$$\text{[Box]} = \left( \frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{CH} + \text{Sonstiges}$$

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

Stufe  
2

HEILT

TREFFERPUNKTE

Paladin-  
stufe

Sonstiges

$$W_6 = \left( \frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$$

(abrunden)

Stufe

GNADEN

3

12

6

15

9

18

## VORBEREITETE ZAUBER

☐☐☐ Zielsicherer Schlag

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Acute sense

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Touch of idiocy

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Spell immunity

☐☐☐

☐☐☐

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.