

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

ANCHORING AURA

Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel.

Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft.

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

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

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

(aufrunden)

WIL

SG RETTUNGSWURF

Paladin-
stufe

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

(abrunden)

GÖTTLICHER BUND

Stufe
5

☐ REITTIER

☐ WAFFE

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

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

Zauber-
stufe

Oath against fiends

GELÜBDE

VERHALTENSKODEX

Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it.
Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends.

BÖSES NIEDERSTRECKEN

GEGNER

PRO TAG

Paladin-
stufe

Sonstiges

Gegner
Heute

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

☐☐☐
☐☐☐

ANGRIFF
BONUS

Sonstiges

ABLENKUNG
BONUS

Sonstiges

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

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

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

SCHADEN GEGEN BÖSES

Bonus-
stufe

Sonstiges

$$+ \boxed{} = + $$

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

HANDAUFLAGEN

ANZAHL
PRO TAG

Paladin-
stufe

Sonstiges

Heute verwendet

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

☐☐☐☐
☐☐☐☐

Stufe
2

HEILT
TREFFERPUNKTE

Paladin-
stufe

Sonstiges

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

Stufe
3

GNADEN

15

6

18

12

VORBEREITETE ZAUBER

☐☐☐ Resist energy

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Detect thoughts

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Invisibility purge

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐ Plane shift

☐☐☐

☐☐☐

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.