

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.

HOLY REACH

Stufe 2 Spend one use of Smite Evil to extend the reach of your weapon by 5ft for 1 minute.

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

WIL SG RETTUNGSWURF $\text{W}_6 = 10 + \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{CH}$
(abunden)

GÖTTLICHER BUND

Stufe ☐ REITTIER ☐ WAFFE
5

Art ☐ Heute beschworen
Weitere Verbesserungen

HORDEBREAKER

Stufe 11 When you hit an evil creature with an attack of opportunity, deal an extra 1d6 damage.
When using Holy Reach, make extra attacks of opportunity equal to CHA.

ZAUBER

RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund-zauber + Bonuszauber CH
1		
2		
3		
4		

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

Konzentration $\text{W}_6 = \text{CH} + \text{Zauber-stufe}$

Oath against Savagery

GELÜBDE

VERHALTENSKODEX

Always heed the call of a community in danger from savages.
Be the first in line to defend a settlement and the last to retreat.

BÖSES NIEDERSTRECKEN

GEGNER $\text{W}_6 = \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{3} \right) + \text{Sonstiges}$ (aufrunden)
ABLENKUNG BONUS $+ \text{RK} = \text{CH} + \text{Sonstiges}$

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

HANDAUFLAGEN

ANZAHL PRO TAG $\text{W}_6 = \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{CH} + \text{Sonstiges}$ (abunden)
HEILT TREFFERPUNKTE $\text{W}_6 = \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$ (abunden)

Stufe	GNADEN
3	12
6	15
9	18

VORBEREITETE ZAUBER

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Deathwatch	<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"/> Protection from arrows	<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"/> Hast	<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"/> Divine power	<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"/>

HEILIGER STREITER

Stufe 20 Erhöhe Schadensreduzierung auf 10/Böses.
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.