

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

GEGNER
PRO TAG

Paladin-
stufe

Sonstiges

Gegner
Heute

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

(aufrunden)

☐
☐
☐

ANZAHL
BONUS

Sonstiges

ABLENKUNG
BONUS

Sonstiges

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

+ RK

= 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

Paladin-
stufe

Sonstiges

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

HANDAUFLAGEN

ANZAHL
PRO TAG

Paladin-
stufe

Sonstiges

Heute verwendet

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

(abrunden)

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

Stufe

2

HEILT
TREFFERPUNKTE

Paladin-
stufe

Sonstiges

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

(abrunden)

Stufe

3

GNADEN

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.