

HOLY TACTICIAN

DER DOMÄNE



(PALADIN)

Paladin-
stufe - 3 =

Paladin-
stufe

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

TACTICAL ACUMEN

Stufe
3

Teamwork feat

Shared

7

11

15

19

BATTLEFIELD PRESENCE

Grant one feat to all allies within 30ft. Change as a swift action.

Stufe
20

MASTERFUL PRESENCE

Grant a different feat to each ally.

POSITIVE ENERGIE FOKUSSIEREN

Stufe
4

Positive Energie fokussieren verbraucht zwei
Anwendungen des Handauflegens

ENERGIE
WURF

Paladin-
stufe

Sonstiges

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

WIL
SG RETTUNGSWURF

Paladin-
stufe

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

GUIDE THE BATTLE

Stufe
8

Once per round as a move action, direct your allies.
Allies within 30ft may take a 5ft step as a free action,
which does not provoke attacks of opportunity.

Stufe
15

Free 5ft step may be through difficult terrain.

AURA

Stufe
14

AURA DES GLAUBENS

Waffen gelten als gut gesonnen, gegen SR.

AURA DER RECHTSCHAFFENHEIT

Stufe
17

Erhalte Schadensreduzierung 5/Böses.

Immun gegen Zauber der Schule Verzauberung: Zwang.

Verbündete innerhalb von 3m erhalten +4 auf ihre Rettungswürfe gegen Bezauberungseffekte.

ZAUBER

RW gegen
Zauber

Zauber
pro Tag

=

Grund-
zauber

+

Bonuszauber
CH

	1			
	2			
	3			
	4			

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

WEAL'S CHAMPION

ANZAHL
PRO TAG

Paladin-
stufe

$$\text{ANZAHL PRO TAG} = \frac{\text{Paladin-stufe}}{3} \quad (\text{aufrunden})$$

Heute ☐☐☐☐☐☐

DAUER

Paladin-
stufe

$$\text{DAUER} = \frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \quad (\text{aufrunden})$$

Expired ☐☐☐☐☐☐☐☐

ANGRIFF
BONUS

Sonstiges

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

SCHADEN
BONUS

Paladin-
stufe

$$\text{SCHADEN BONUS} = \frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \quad (\text{aufrunden})$$

On a successful hit, non-evil allies within 30ft gain this bonus for 1 round:

ANGRIFF
BONUS

SCHADEN
BONUS

Paladin-
stufe

$$+ \text{ANGRIFF BONUS} = \text{CH} \div 2 \quad (\text{aufrunden})$$

$$+ \text{SCHADEN BONUS} = 1 + \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{5} \right)$$

Stufe

WEAL'S WRATH

11

Spend two uses of Weal's Champion to make its bonus to allies last until the enemy is slain, or the Paladin is rendered unconscious.

Stufe

MASTERFUL PRESENCE

20

Critical hits made by allies affected by Weal's Champion are automatically confirmed.

HANDAUFLAGEN

ANZAHL
PRO TAG

Paladin-
stufe

Sonstiges

Heute verwendet

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

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

Stufe

2

HEILT
TREFFERPUNKTE

Paladin-
stufe

Sonstiges

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

GNADEN

Stufe

3

6

9

12

15

18

VORBEREITETE ZAUBER

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐