

EIDGEBUNDENER PALADIN



DER DOMÄNE

Paladin-
stufe - 3 = Zauber-
stufe

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

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

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 **CH** = $\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} + \text{Zauber-stufe}$

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

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

ABLENKUNG BONUS **+** **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 **+** = $\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} + \text{Sonstiges}$

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

HANDAUFLAGEN

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

Stufe **2** **HEILT TREFFERPUNKTE** **W6** = $\left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$
(abunden)

Stufe **3** **GNADEN** **15**
6 **18**
12

VORBEREITETE ZAUBER

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Resist energy	<input type="checkbox"/> <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"/> Detect thoughts	<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"/> Invisibility purge	<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"/> Plane shift	<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

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.