

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

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

GÖTTLICHER BUND

Stufe ☐ REITTIER ☐ WAFFE
Name

Art ☐ Heute
beschworen

Weitere Verbesserungen

ZAUBER

RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber + Bonuszauber CH
<input type="text"/>	1	<input type="text"/>
<input type="text"/>	2	<input type="text"/>
<input type="text"/>	3	<input type="text"/>
<input type="text"/>	4	<input type="text"/>

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

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

Oath of Charity

GELÜBDE

VERHALTENSKODEX

Always offer help to good creatures who need it.
Always offer help to the poor and destitute.

BÖSES NIEDERSTRECKEN

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

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

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

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 = $\text{Paladin-
stufe} + \text{Sonstiges}$

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

CHARITABLE HANDS

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

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

Heal 50% less when used on yourself
Heal 50% more when used on others
(abunden)

CHARITABLE MERCIES (Selected each day)

3	12
6	15
9	18

VORBEREITETE ZAUBER

<input type="checkbox"/>	Magischer Stein	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		1 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Make whole	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		2 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Magic vestment	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		3 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Imbue with spell ability	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		4 <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.