

# 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

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

## 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

$$\text{Heute } \square\square\square\square\square = \frac{\text{Paladin-stufe}}{3} \quad (\text{aufrunden})$$

DAUER

Paladin-  
stufe

$$\text{Runden} = \frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \quad (\text{abunden})$$

Expired  $\square\square\square\square\square\square\square\square$

ANGRIFF  
BONUS

Sonstiges

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

SCHADEN  
BONUS

Paladin-  
stufe

$$\square = \frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \quad (\text{abunden})$$

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

ANGRIFF  
BONUS

SCHADEN  
BONUS

Paladin-  
stufe

$$+ \square = \frac{\text{CH}}{2} \quad (\text{abunden})$$

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

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.

## HANDAUFLEGEN

ANZAHL  
PRO TAG

Paladin-  
stufe

Sonstiges

Heute verwendet

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



Stufe  
2

HEILT  
TREFFERPUNKTE

Paladin-  
stufe

Sonstiges

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

GNADEN

Stufe

3

6

9

12

15

18

## VORBEREITETE ZAUBER

$\square\square\square$

$\square\square\square$

$\square\square\square$

1

$\square\square\square$

$\square\square\square$

$\square\square\square$

$\square\square\square$

$\square\square\square$

$\square\square\square$

2

$\square\square\square$

$\square\square\square$

$\square\square\square$

$\square\square\square$

3

$\square\square\square$

$\square\square\square$

4

$\square\square\square$

$\square\square\square$

$\square\square\square$

$\square\square\square$

$\square\square\square$

$\square\square\square$

$\square\square\square$

$\square\square\square$

$\square\square\square$