

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)

ZAUBER

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

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

HEILIGER STREITER

Erhöhe Schadensreduzierung auf 10/Böses.
On using Smite Evil to successfully hit an outsider, that
outsider is subject to Banishment. The effect of Smite Evil
ends after this attack.
On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal
the maximum possible amount.

Oath of Charity

GELÜBDE

VERHALTENSKODEX

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

BÖSES NIEDERSTRECKEN

GEGNER = $\left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{3} \right) + \text{Sonstiges}$ (aufrunden)
ABLENKUNG = $\text{CH} + \text{Sonstiges}$
BONUS = $\text{CH} + \text{Sonstiges}$

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

CHARITABLE HANDS

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

Stufe **5** Select new mercies each day

CHARITABLE MERCIES

Stufe	
3	12
6	15
9	18

VORBEREITETE ZAUBER

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