

# HOSPITALER



(PALADIN)

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

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

Stufe

8

### AURA DER ENTSCLOSSENHEIT

Immun gegen Bezauberung, auch magische.  
Verbündete innerhalb von 3m erhalten +4 auf ihre Rettungswürfe

### AURA OF HEALING

Stufe

11

Spend one use of Channel Energy to create a 30ft aura.  
Allies automatically stabilise and are immune to bleed.  
Each round allies are healed 1hp per hit die, and may make  
an extra saving throw against curses, disease or poison.

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

## GÖTTLICHE GESUNDHEIT

Stufe

3

Immun gegen alle Krankheiten, auch magische.

## POSITIVE ENERGIE FOKUSSIEREN

Stufe

4

Kleriker-  
Stufe

=

Paladin-  
stufe

- 3

### FOKUSSIERTEN PRO TAG

= 3 +

CH

+

Sonstiges

Heute  
□□□  
□□□  
□□□

### ENERGIE WURF

Kleriker-  
Stufe

Sonstiges

W6 =

(

÷ 2

) +

(aufrunden)

WIL

SG RETTUNGSWURF

Kleriker-  
Stufe

= 10 +

(

÷ 2

) +

CH

(abrunden)

## GÖTTLICHER BUND

Stufe

5

☐ REITTIER  
Name

☐ 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

## BÖSES NIEDERSTRECKEN

GEGER  
PRO TAG

Paladin-  
stufe

Sonstiges

Gegner  
Heute

=

(

÷ 6

) +

(aufrunden)

ANGRIFF  
BONUS

Sonstiges

+ =

CH

+

ABLENKUNG  
BONUS

Sonstiges

+ RK =

CH

+

SCHADEN  
BONUS

Paladin-  
stufe

Sonstiges

+ =

CH

+

SCHADEN GEGEN BÖSES  
BONUS

Paladin-  
stufe

Sonstiges

+ =

(

× 2

) +

## HANDAUFLEGEN

ANZAHL  
PRO TAG

Paladin-  
stufe

Sonstiges

=

(

÷ 2

) +

CH

+

(abrunden)

Heute verwendet  
□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

Stufe

2

HEILT  
TREFFERPUNKTE

Paladin-  
stufe

Sonstiges

W6 =

(

÷ 2

) +

(abrunden)

GNADEN

3

6

9

12

15

18

## VORBEREITETE ZAUBER

□□□

□□□

□□□

1

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

2

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

3

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

4

□□□

□□□

□□□

## 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.