QATHBOUND PALADIN	VORREREIT	ETE ZAUBER
(a) (a)	□ □ □ Remove fear	
Oath of Chastitu		1 000
Society of Stromberry		
Paladin- stufe	□ □ □ Confess	
Paladin 3 = Zauber-		2 000
otale otale		
· OATH	□□□ Heroism	
		3 🗆 🗆 🗆
	□ □ □ Freedom of Movement	
		4 000
Code of Conduct		
Never engage in a romantic relationship		ERSTRECKEN *
or a sexual act.	GEGNER Paladin-	Gegner
Stufe PURE OF MIND +4 saves against charms and figments, +CHA to Will saves	PRO TAG stufe Sonstig	es Heute
Stufe PURE OF BODY	= (÷ 3) +	
8 50% chance to defuse any critical hit or sneak attack	(aufrunden)	ADI ENVINC
GÖTTLICHER BUND	ANGRIFF BONUS Sonstiges	ABLENKUNG BONUS Sonstiges
□ REITTIER □ WAFFE Name □	+ = CH +	+ RK = CH +
Art Heute beschworen	bypasses damage reduction.	Smiting damage bonus applies double for the first successful strike against evil outsiders, evil dragons and the undead.
Elgenschaften	SCHADEN Paladin-	HÖHERER SCHADEN _{aladin} -
	BONUS stufe Sonstiges	Sonstiges Sonstiges
	+ = +	+ = (× 2) +
ZALIDED	HANDAU	UFLEGEN
ZAUBER Zauber Grund- Bonuszauber	EINSETZBAR Paladin-	Houte eingegetz
Zauber Zauber = Grund- Bonuszauber CHA	EINSETZBAR Paladin- PRO TAG stufe	Sonstiges Heute eingesetz
Zauber Pro Tag = Grund- Bonuszauber CHA 1	EINSETZBAR Paladin- pro TAG Paladin- stufe ÷ 2) + CH	Sonstiges Heute eingesetz
Zauber Rettungs SG Zauber pro Tag = Grund- Bonuszauber CHA 1	EINSETZBAR Paladin- PRO TAG stufe	Sonstiges Heute eingesetz + (abrunden)
Zauber Rettungs SG Pro Tag = Grund- Bonuszauber CHA 1 2 3	EINSETZBAR PRO TAG Paladin- stufe + 2 + CH HEILT HIT POINTS Paladin- stufe Sonstig	Sonstiges Heute eingesetz + (abrunden)
Zauber Rettungs SG 1 2 3 4	EINSETZBAR PRO TAG Paladin- stufe = (÷ 2) + CH HEILT HIT POINTS Paladin- stufe Sonstig	Sonstiges Heute eingesetz + (abrunden)
Zauber Rettungs SG Pro Tag = Grund- Bonuszauber CHA 1 2 3 4 Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad	EINSETZBAR PRO TAG Paladin- stufe + 2 + CH HEILT HIT POINTS Paladin- stufe Sonstig	Sonstiges Heute eingesetz + (abrunden)
Zauber Rettungs SG Pro Tag = Grund- Bonuszauber CHA 1 2 3 4 Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad Konzentration = CH + Zaubergrad	EINSETZBAR PRO TAG Paladin- stufe + 2 + CH HEILT HIT POINTS Paladin- stufe Sonstig	Sonstiges Heute eingesetz + (abrunden)
Zauber Rettungs SG Pro Tag = Grund- Bonuszauber CHA 1 2 3 4 Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad Konzentration = CH + Zauber- stufe CHANNEL POSITIVE ENERGY Positive Energie fokussiern verbraucht zählt als	EINSETZBAR PRO TAG Paladin- stufe + 2 + CH HEILT HIT POINTS Paladin- stufe Sonstig	Sonstiges Heute eingesetz + (abrunden)
Zauber Rettungs SG Pro Tag = Grund- Bonuszauber CHA 1	EINSETZBAR Paladin-stufe = (÷ 2) + CH HEILT Paladin-stufe W6 = (÷ 2) +	Sonstiges Heute eingesetz (abrunden)
Zauber Rettungs SG Pro Tag = Grund- Bonuszauber CHA 1 2 3 4 Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad Konzentration = CH + Zauber- stufe CHANNEL POSITIVE ENERGY Positive Energie fokussiern verbraucht zählt als	EINSETZBAR PRO TAG Paladin- stufe + 2 + CH HEILT HIT POINTS Paladin- stufe Sonstig	Sonstiges Heute eingesetz + (abrunden)
Zauber Rettungs SG Pro Tag = Grund- Rettungs SG Pro Tag = Grund- Zauber + Bonuszauber CHA Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad Konzentration = CH + Zauber- Stufe CHANNEL POSITIVE ENERGY Positive Energie fokussiern verbraucht zählt als Zwei mal Handauflegen ENERGIE Paladin- Stufe Sonstiges	EINSETZBAR Paladin-stufe = (÷ 2) + CH HEILT Paladin-stufe W6 = (÷ 2) +	Sonstiges Heute eingesetz (abrunden)
Zauber Rettungs SG Pro Tag = Grund- pro Tag = Grund- zauber + Bonuszauber CHA 1 2 3 4 Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad Konzentration = CH + Zauber- stufe CHANNEL POSITIVE ENERGY Positive Energie fokussiern verbraucht zählt als zwei mal Handauflegen ENERGIE Paladin- stufe Sonstiges W66 = (÷ 2) +	EINSETZBAR Paladin-stufe = (÷ 2) + CH HEILT Paladin-stufe W6 = (÷ 2) +	Sonstiges Heute eingesetz (abrunden)
Zauber Rettungs SG Pro Tag = Grund- Pro Tag = Grund- Zauber + Bonuszauber CHA 1 2 3 4 Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad Konzentration = CH + Zauberstufe CHANNEL POSITIVE ENERGY Positive Energie fokussiern verbraucht zählt als zwei mal Handauflegen ENERGIE Paladin- Suufer Sonstiges WG6 = (÷ 2) + (aufrunden) WILLEN Paladin-	EINSETZBAR Paladin-stufe = (÷ 2) + CH HEILT Paladin-stufe W6 = (÷ 2) +	Sonstiges Heute eingesetz (abrunden)
Zauber Rettungs SG Pro Tag = Grund- pro Tag = Grund- zauber + Bonuszauber CHA 1 2 3 4 Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad Konzentration = CH + Zauber- stufe CHANNEL POSITIVE ENERGY Positive Energie fokussiern verbraucht zählt als zwei mal Handauflegen ENERGIE Paladin- stufe Sonstiges W6 = (÷ 2) + (aufrunden) WILLEN Paladin- stufe	EINSETZBAR Paladin-stufe = (÷ 2) + CH HEILT Paladin-stufe W6 = (÷ 2) +	Sonstiges Heute eingesetz (abrunden)
Zauber Rettungs SG Pro Tag = Grund- pro	EINSETZBAR Paladin-stufe = (÷ 2) + CH HEILT Paladin-stufe W6 = (÷ 2) +	Sonstiges Heute eingesetz (abrunden)
Zauber Rettungs SG 1 2 3 4 Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad Konzentration = CH + Zauberstufe CHANNEL POSITIVE ENERGY Positive Energie fokussiern verbraucht zählt als zwei mal Handauflegen ENERGIE Paladinstufe WURF Paladinstufe WILLEN RETTUNGS SG Paladinstufe Paladinstufe (aufrunden) Paladinstufe (aufrunden)	EINSETZBAR Paladin-stufe = (÷ 2) + CH HEILT Paladin-stufe W6 = (÷ 2) +	Sonstiges Heute eingesetz (abrunden)
Zauber Rettungs SG Pro Tag = Grund- Rettungs SG Pro Tag = Grund- Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad Konzentration = CH + Zaubergrad Konzentration = CH + Zaubergrad Konzentration = CH + Sonstiges CHANNEL POSITIVE ENERGY Positive Energie fokussiern verbraucht zählt als zwei mal Handauflegen ENERGIE Paladin- stufe Sonstiges WILLEN Sonstiges WILLEN Paladin- stufe Sonstiges Tauber + Daladin- stufe Sonstiges (aufrunden) WILLEN Paladin- stufe Sonstiges Tauber + Zauber- stufe Sonstiges Tauber - Zauber - Zauber- stufe - Zauber- st	EINSETZBAR Paladin-stufe = (÷ 2) + CH HEILT Paladin-stufe W6 = (÷ 2) +	Sonstiges Heute eingesetz (abrunden)
Zauber Rettungs SG 1 2 3 4 Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad Konzentration = CH + Zauberstufe CHANNEL POSITIVE ENERGY Positive Energie fokussiern verbraucht zählt als zwei mal Handauflegen ENERGIE Paladinstufe WURF Paladinstufe WILLEN RETTUNGS SG Paladinstufe Paladinstufe (aufrunden) Paladinstufe (aufrunden)	EINSETZBAR Paladin-stufe = (÷ 2) + CH HEILT Paladin-stufe W6 = (÷ 2) +	Sonstiges Heute eingesetz (abrunden)
Zauber Rettungs SG 1 2 3 4 Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad Konzentration = CH + Zauberstufe CHANNEL POSITIVE ENERGY Positive Energie fokussiern verbraucht zählt als zwei mal Handauflegen ENERGIE Paladinstufe WURF Paladinstufe WILLEN RETTUNGS SG Paladinstufe Paladinstufe (aufrunden) Paladinstufe (aufrunden)	EINSETZBAR Paladin-stufe = (÷ 2) + CH HEILT Paladin-stufe W6 = (÷ 2) +	Sonstiges Heute eingesetz (abrunden)
Zauber Rettungs SG 1 2 3 4 Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad Konzentration = CH + Zauberstufe CHANNEL POSITIVE ENERGY Positive Energie fokussiern verbraucht zählt als zwei mal Handauflegen ENERGIE Paladinstufe WURF Paladinstufe WILLEN RETTUNGS SG Paladinstufe Paladinstufe (aufrunden) Paladinstufe (aufrunden)	EINSETZBAR Paladin-stufe = (÷ 2) + CH HEILT Paladin-stufe W6 = (÷ 2) +	Sonstiges Heute eingesetz (abrunden)
Zauber Rettungs SG 1 2 3 4 Zauber Rettungs SG = 10 + WE + Zaubergrad Konzentration = CH + Zauberstufe CHANNEL POSITIVE ENERGY Positive Energie fokussiern verbraucht zählt als zwei mal Handauflegen ENERGIE Paladinstufe WURF Paladinstufe WILLEN RETTUNGS SG Paladinstufe Paladinstufe (aufrunden) Paladinstufe (aufrunden)	EINSETZBAR Paladin-stufe = (÷ 2) + CH HEILT Paladin-stufe W6 = (÷ 2) +	Sonstiges Heute eingesetz (abrunden)