

EIDGEBUNDENER PALADIN



DER DOMÄNE

Paladin-
stufe - 3 = Zauber-
stufe

DETECT UNDEAD

As a move action, detect undeath in one creature within 60ft.
Does not detect any other undead creatures nearby.

GÖTTLICHE WÜRDE

Stufe **2** **CH** Bonus auf alle
Rettungswürfe

AURA

AURA DER TAPFERKEIT

Immun gegen Furchteffekte, auch magische.

Stufe **3** Verbündete innerhalb von 3m erhalten +4 auf ihre Rettungswürfe gegen Furchteffekte.

GHOST TOUCH AURA

Armour gains the ghost touch property.
From level 9, apply to shield as well.

AURA OF LIFE

Stufe **8** +4 to save against negative levels. Allies within 10ft get
+2 against these saves.

AURA DES GLAUBENS

Stufe **14** 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.

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

Paladin-
stufe Sonstiges
 $W6 = (\dots \div 2) + \dots$

WIL SG RETTUNGSWURF

Paladin-
stufe (aufrunden)
 $= 10 + (\dots \div 2) + CH$
(abrunden)

Stufe **11** Channelling positive energy against the undead for
just one use of Lay On Hands.

GÖTTLICHER BUND

Stufe ☐ REITTIER ☐ WAFFE

5

Art ☐ Heute
beschworen

Weitere Verbesserungen

ZAUBER

RW gegen
Zauber

Zauber
pro Tag

=

Grund-
zauber

+

Bonuszauber
CH

	1			<input type="checkbox"/>
	2			<input type="checkbox"/>
	3			<input type="checkbox"/>
	4			<input type="checkbox"/>

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

Konzentration

$= CH + \dots$

Zauber-
stufe

Oath against Undeath

GELÜBDE

VERHALTENSKODEX

Destroy all undead. Put to rest the poor souls turned against their will.
Prevent the taint of undeath from spreading to the newly dead,
blessing or burning the corpses as necessary.

BÖSES NIEDERSTRECKEN

GEGERN PRO TAG

$= (\dots \div 3) + \dots$ (aufrunden)

ANGRIFF BONUS

$+ = CH + \dots$ Sonstiges

ABLENKUNG BONUS

$+ RK = CH + \dots$ 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 BONUS

Paladin-
stufe Sonstiges
 $+ = \dots + \dots$

SCHADEN GEGEN BÖSES BONUS

Paladin-
stufe Sonstiges
 $+ = (\dots \times 2) + \dots$

HANDAUFLAGEN

ANZAHL PRO TAG

Paladin-
stufe Sonstiges
 $= (\dots \div 2) + CH + \dots$
(abrunden)

Stufe **2**

HEILT TREFFERPUNKTE

Paladin-
stufe Sonstiges
 $W6 = (\dots \div 2) + \dots$
(abrunden)

Stufe **6**

GNADEN

12

15

18

VORBEREITETE ZAUBER

☐ Sanctify corpse

☐

☐

1

☐

☐

☐ Dunkelsicht

☐

☐

2

☐

☐

☐ Searing light

☐

☐

3

☐

☐

☐ Halt undead

☐

☐

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.