

HOSPITALER



(PALADIN)

Paladin-
stufe

Paladin-
stufe - 3 =

Zauber-
stufe

BÖSES ENTDECKEN

As a move action, detect evil in one creature or item within 60ft.
Does not detect any other evil auras nearby.

DIVINE GRACE

Stufe
2

CH

Bonus auf alle
Rettungswürfe

AURA

Stufe
3

AURA OF COURAGE

Immune to fear effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against fear effects.

Stufe
8

AURA OF RESOLVE

Immune to charm effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

Stufe
11

AURA OF HEALING

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 OF FAITH

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Stufe
17

AURA OF RIGHTEOUSNESS

Gain damage reduction 5/evil.
Immune to compulsion effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

DIVINE HEALTH

Stufe
3

Immune to all diseases including magic.

CHANNEL POSITIVE ENERGY

Stufe
4

Kleriker-
Stufe

Paladin-
stufe - 3

FOKUSSIERTEN PRO TAG

Stufe
4

CH +

Sonstiges

Heute
□□□
□□□
□□□

ENERGIE WURF

W6

Kleriker-
Stufe

÷ 2

Sonstiges

(aufrunden)

WIL

SG RETTUNGSWURF

W6

= 10 +

÷ 2

Kleriker-
Stufe

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

1
2
3
4

□□□□
□□□□
□□□□
□□□□

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

BÖSES NIEDERSTRECKEN

GEGNER PRO TAG

W6

=

Paladin-
stufe

÷ 6

- 1

+

(aufrunden)

Sonstiges

Gegner
Heute

□□□
□□□

ANGRIFF BONUS

+ W6

=

CH

+

Sonstiges

ABLENKUNG BONUS

+ RK

=

CH

+

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

+ W6

=

Paladin-
stufe

+

Sonstiges

SCHADEN GEGEN BÖSES

+ W6

=

(Paladin-
stufe

× 2)

+

Sonstiges

HANDAUFLEGEN

ANZAHL PRO TAG

W6

=

(Paladin-
stufe

÷ 2)

+

CH

+

Sonstiges

(abrunden)

Heute verwendet

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

Stufe
2

HEILT TREFFERPUNKTE

W6

=

(Paladin-
stufe

÷ 2)

+

Sonstiges

(abrunden)

GNADEN

Stufe

3

6

9

12

15

18

VORBEREITETE ZAUBER

□□□

□□□

□□□

1

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

2

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

3

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

4

□□□

□□□

□□□

HOLY CHAMPION

Increase damage reduction to 10/evil.

Stufe

20

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.