

EIDGEBUNDENER PALADIN



DER DOMÄNE

Paladin-
stufe - 3 = Zauber-
stufe

Paladin-
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 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 Verzauberungseffekte.

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
 $W_6 = (\dots \div 2) + \dots$
(aufrunden)

WIL SG RETTUNGSWURF Paladin-
stufe
 $W_6 = 10 + (\dots \div 2) + \dots$
(abrunden)

GÖTTLICHER BUND

Stufe **5** ☐ REITTIER ☐ WAFFE
Name

Art ☐ Heute
beschworen

Weitere Verbesserungen

ZAUBER

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

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

Konzentration $W_6 = \dots + \dots$ Zauber-
stufe

Oath of Loyalty

GELÜBDE

VERHALTENSKODEX

Keep all promises. Never make an oath or promise lightly.
Never go back on an oath.

LOYAL OATH

ALLIES Paladin-
stufe Sonstiges
 $W_6 = (\dots \div 3) + \dots$ (aufrunden)
CH Bonus on all saving throws and armour class granted to chosen ally when adjacent.
Lasts for one minute or until dismissed or discharged.

If the chosen ally is struck by an enemy while adjacent, discharge the effect to make an immediate attack.

Stufe **8** When a chosen ally is struck by an enemy while adjacent,
discharge the effect to make the attack hit yourself instead.

HANDAUFLEGEN

ANZAHL PRO TAG Paladin-
stufe Sonstiges Heute verwendet
 $W_6 = (\dots \div 2) + \dots$ (abrunden)
HEILT TREFFERPUNKTE Paladin-
stufe Sonstiges
 $W_6 = (\dots \div 2) + \dots$ (abrunden)

Stufe	GNADEN
3	12
6	15
9	18

VORBEREITETE ZAUBER

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Wrath	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Aid	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Helping hand	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sending	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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.