



# PALADIN

DER DOMÄNE

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 JUSTICE**  
Spend two uses of Smite Evil to grant allies the ability to smite evil. The bonus lasts 1 minute, but must be used in the first round.

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** Positive Energie fokussieren verbraucht zwei Anwendungen des Handauflegens

**ENERGIE WURF**  W6 =  $\left( \frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$   
(aufrunden)

**WIL SG RETTUNGSWURF**  =  $10 + \left( \frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{CH}$   
(abrunden)

## GÖTTLICHER BUND

Stufe **5** ☐ REITTIER ☐ WAFFE  
Name

Art  ☐ Heute beschworen

Weitere Verbesserungen

## ZAUBER

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

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

Konzentration  = **CH** +  Zauber-  
stufe

## BÖSES NIEDERSTRECKEN

**GEGNER PRO TAG**  =  $\left( \frac{\text{Paladin-stufe}}{3} \right) + \text{Sonstiges}$   
(aufrunden)

**Gegner Heute**

**ANGRIFF BONUS**  +  = **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**  =  $\left( \frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$

**SCHADEN GEGEN BÖSES**  =  $\left( \frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) \times 2 + \text{Sonstiges}$

## HANDAUFLEGEN

**ANZAHL PRO TAG**  =  $\left( \frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{CH} + \text{Sonstiges}$   
(abrunden)

Stufe **2** **HEILT TREFFERPUNKTE**  W6 =  $\left( \frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$   
(abrunden)

Heute verwendet

## GNADEN

Stufe **3**

**6**

**9**

**12**

**15**

**18**

## VORBEREITETE ZAUBER

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>1</b> <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>2</b> <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>3</b> <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<b>4</b> <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

## 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.