

THE GRAND ADVENTURES OF GELLDEN



PALADIN SUBCLASS: LEGIONÆRENS ED

Ikke alle paladin's sværger deres ed som en del af et helligt kald. Nogle lover i stedet klingen troskab. Hellig er i stedet kontraktens blæk – og loyalitet er for mange af disse paladin's blot noget man sælger.

PALADIN SUBCLASS: LEGIONÆRENS ED

Legionærens Ed repræsenterer de paladins, der ikke nødvendigvis er drevet af guddommelig tro, men af pligt, disciplin og det stærke bånd, som ofte opstår mellem kammerater på slagmarken. For nogle er det en kynisk levevej, hvor ed og ære er til salg til højstbydende. For andre er det en simpel filosofi: nemlig at adlyde, kæmpe, overleve og sikre, at ingen våbenbrødre efterlades bag fjendens linjer.

Denne subclass skiller sig ud ved at fokusere mindre på hellige idealer og mere på taktik, loyalitet og evnen til at udnytte fjendens svagheder. Hvor andre paladiner påkalder hellig magt, så kalder legionærer og lejesoldater på snilde, erfaring og instinkt. De, som stadig hædrer en krigs- eller stridsgud, ser deres kontrakter som hellige løfter, mens andre ser kampen i sig selv som det ypperste kald.

Som spiller giver Legionærens Ed rig mulighed for rollespil: Er din karakter en desillusioneret veteran, der kæmper for betaling, men finder mening i kammeratskab? En stridslysten opportunist, der ser krigen som en evig forretning eller en ung ridder dedikeret til strid i krigsgudens navn?

Når du som paladin vælger denne subclass, så får du følgende features:

LEVEL 3 - CHANNEL DIVINITY: TACTICAL ADVANTAGE

Som legionær og lejesoldat har du lært at udnytte enhver situation på slagmarken. Din erfaring i kamp gør, at du altid finder måder at vende oddsene til din fordel – ved at udnytte terræn, skabe åbninger i fjendens forsvar eller manipulere slagets flow.

Som en Action kan du bruge din Channel Divinity til at vælge én taktisk fordel, der varer én runde.

Du kan vælge én af følgende:

Strike First	Vælg en fjende inden for din våbenrække (Melee 5 fod / Ranged 30 fod). Du har Advantage på dit næste angreb mod denne fjende i denne runde.
Expose Weakness	Vælg en fjende inden for 5 fod fra dig eller en allieret. Fjenden lider Disadvantage på næste angreb mod dig eller den allierede inden for 5 fod.
Control the Field	Vælg en fjende inden for 10 fod fra dig. Fjenden kan ikke bevæge sig mere end halvdelen af sin normale hastighed denne runde.

LEVEL 7 - AURA OF HUMBLING BLOWS

Mens du er ved bevidsthed, udstråler du en aura med en radius på 10 fod, som udløser følgende effekt.

- Når du eller en allieret i auraen scorer et Critical Hit, falder målet Prone, hvis det er Large eller mindre.
- Én gang per tur kan du vælge, at et Critical Hit i din aura tildeler yderligere 1d6 Force Damage (som ikke fordobles).

Ved level 18 øges radius af denne aura til 30 fod.

LEVEL 15 - EXPLOIT WEAKNESS

Når du eller en allieret inden for 60 fod af dig scorer et Critical Hit på en fjende, kan du bruge din reaktion til at udnytte åbningen. Når du gør det, tager målet ekstra Force Damage lig med din Charisma Modifier x d6. (Er din Charisma Modifier +4, så er det 4d6 ekstra Force Damage)

Denne ekstra skade rulles ikke dobbelt som en del af Critical Hit.

Du kan bruge denne feature et antal gange lig med din Proficiency Bonus, og du genvinder alle forbrugte anvendelser, når du fuldfører en Long Rest.



LEVEL 20 - MERCENARY'S BOND

Ved level 20 kan du dele dine kampevner med en udvalgt allieret og gøre kamppladsen til jeres fælles domæne.

Bonded Ally	I starten af hver tur vælger du én allieret inden for 60 fod, som du kan se. Denne allieret er knyttet til dig indtil starten af din næste tur.
Shared Defense	Du og din udvalgte allieret får hver især +2 bonus til AC, så længe I er inden for 60 fod af hinanden.
Shared Strike	Én gang per runde kan du give din udvalgte allieret Advantage på et Attack Roll mod en fjende, som I begge kan se.
Shared Triumph	Når enten du eller din udvalgte allieret ruller et Critical Hit, giver angrebet yderligere 2d8 Force Damage (som ikke fordobles).

KONKLUSION

Ikke alle paladiner følger en guddoms kald eller et højere ideal. Nogle sværger i stedet en ed til klingens pris, til loyalitet købt med mønt, eller til det enkle princip: at overleve og vinde kampen.

Legionærens Ed er for de spillere, der godt kan lide at træde udenfor de klassiske rammer af den hellige ridder og i stedet udforske, hvad der sker, når en paladin drives af mere simple motiver.

En paladin af Legionærens Ed kan være en kynisk veteran, der lever for lejekontrakter og klingens lov – eller en hårdfør realist, der kæmper for sin våbenbrødre og -søstre. En lejesoldat, der vælger livet sammen dem, som står trofast ved ens side, fremfor at spilde energi på berømmelse, ære eller guder.

Du kan spille en disciplineret kriger, der holder sine aftaler til punkt og prikke, eller en mere rodet figur, der altid søger den næste pose guld. Andre gange behøver det ikke handle om rigdom alene; nogle legionærer finder mere mening i selve kampen, i kammeratskabet eller i den frihed som ens våben giver.

Subklassen skiller sig ud ved at være mere pragmatisk end prædikende. Dine kræfter er ikke nødvendigvis givet af en gud, men kan i stedet ses som et resultat af træning, erfaring og viljestyrke. Og så sker der ting og sager ved Critical Hits.

Det er et valg, der åbner for spændende rollespil, især hvis du vil udfordre forventningen om, at en paladin altid er en from og dedikeret helteskikkelse.