

HOSPITALER



(PALADIN)

Paladin-
stufe

Paladin-
stufe - 3 =

Zauber-
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.

AURA OF HEALING

Stufe
11

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 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 Bezauberungseffekte.

GÖTTLICHE GESUNDHEIT

Stufe
3

Immun gegen alle Krankheiten, auch magische.

POSITIVE ENERGIE FOKUSSIEREN

Stufe
4

Kleriker-
Stufe

Paladin-
stufe - 3

FOKUSSIERTEN PRO TAG

$\square = 3 + \text{CH} +$ Sonstiges

Heute
 $\square \square \square$
 $\square \square \square$
 $\square \square \square$

ENERGIE WURF

Kleriker-
Stufe

Sonstiges

$\square_{W6} = \left(\frac{\square}{2} \right) +$ (aufrunden)

WIL SG RETTUNGSWURF

Kleriker-
Stufe

$\square = 10 + \left(\frac{\square}{2} \right) + \text{CH}$ (abrunden)

GÖTTLICHER BUND

Stufe
5

☐ REITTIER
Name

☐ WAFFE

Art ☐ Heute beschworen

Weitere Verbesserungen

ZAUBER

RW gegen
Zauber

Zauber
pro Tag

=

Grund-
zauber

+

Bonuszauber
CH

\square	1	\square	$\square \square \square \square$
\square	2	\square	$\square \square \square \square$
\square	3	\square	$\square \square \square \square$
\square	4	\square	$\square \square \square \square$

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

BÖSES NIEDERSTRECKEN

GEGNER
PRO TAG

Paladin-
stufe

Sonstiges

Gegner
Heute

$\square = \left(\frac{\square}{6} \right) - 1 +$ (aufrunden)

$\square \square \square$
 $\square \square \square$

ANGRIFF
BONUS

Sonstiges

$+ \square = \text{CH} +$

ABLENKUNG
BONUS

Sonstiges

$+ \text{RK} = \text{CH} +$

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

$+ \square =$

SCHADEN GEGEN BÖSES
BONUS

Paladin-
stufe

Sonstiges

$+ \square = \left(\frac{\square}{2} \right) +$

HANDAUFLEGEN

ANZAHL
PRO TAG

Paladin-
stufe

Sonstiges

$\square = \left(\frac{\square}{2} \right) + \text{CH} +$ (abrunden)

Heute verwendet
 $\square \square \square$ $\square \square \square$
 $\square \square \square$ $\square \square \square$
 $\square \square \square$ $\square \square \square$

Stufe
2

HEILT
TREFFERPUNKTE

Paladin-
stufe

Sonstiges

$\square_{W6} = \left(\frac{\square}{2} \right) +$ (abrunden)

GNADEN

3

6

9

12

15

18

VORBEREITETE ZAUBER

$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	1	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	2	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	3	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	4	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$

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.