

SHINING KNIGHT

DER DOMÄNE



(PALADIN)

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 Bezauberungseffekte.

SKILLED RIDER

Stufe **3** Take no armour check penalty when riding.
Mount gains the Divine Grace bonus to saving throws.

POSITIVE ENERGIE FOKUSSIEREN

Stufe **4** Positive Energie fokussieren verbraucht zwei Anwendungen des Handauflegens

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

(aufrunden)

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

(abrunden)

GÖTTLICHER BUND

Stufe **5** **REITTIER**
Name

Art ☐ Heute beschworen

Weitere Verbesserungen

ZAUBER

RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber + Bonuszauber CH
1		
2		
3		
4		

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

BÖSES NIEDERSTRECKEN

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

(aufrunden)

ANGRIFF BONUS **Sonstiges**
$$+ \text{Angriff Bonus} = \text{CH} + \text{Sonstiges}$$

ABLENKUNG BONUS **Sonstiges**
$$+ \text{RK} = \text{CH} + \text{Sonstiges}$$

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 **Paladin-
stufe** **Sonstiges**
$$+ \text{Schaden Bonus} = \text{Paladin-stufe} + \text{Sonstiges}$$

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

HANDAUFLEGEN

ANZAHL PRO TAG **Paladin-
stufe** **Sonstiges** **Heute verwendet**
$$\text{Anzahl pro Tag} = \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{CH} + \text{Sonstiges}$$

(abrunden)

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

(abrunden)

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

(abrunden)

Stufe 3	12
6	15
9	18

VORBEREITETE ZAUBER

<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"/>	2	<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"/>	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

KNIGHT'S CHARGE

When charging a foe, do not provoke attacks of opportunity for you or your mount.
If the charge successfully hits the current target of Smite Evil, they must make a will save or be panicked.

WIL SG RETTUNGSWURF **Paladin-
stufe**
Stufe **11**
$$= 10 + \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{CH}$$

DAUER **Paladin-
stufe**
$$\text{Runden} = \frac{\text{Paladin-stufe}}{2}$$

HEILIGER STREITER

Erhöhe Schadensreduzierung auf 10/Böses.
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.