

DIVINE DEFENDER

DER DOMÄNE



(PALADIN)

Paladin-
stufe - 3 =

Paladin-
stufe

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

Stufe

8

AURA DER ENTSCLOSSENHEIT

Immun gegen Bezauberung, auch magische.

Verbündete innerhalb von 3m erhalten +4 auf ihre Rettungswürfe

AURA DER GERECHTIGKEIT

Stufe

11

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

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

W6

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

(aufrunden)

WIL

SG RETTUNGSWURF

Paladin-
stufe

$$= 10 + \left(\frac{\quad}{\quad} \div 2 \right) + \text{CH}$$

(abrunden)

GÖTTLICHER BUND

Stufe

5

☐ REITTIER ☐ WAFFE ☐ RÜSTUNG

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

☐☐
☐☐

$$\boxed{\quad} = \left(\frac{\quad}{\quad} \div 3 \right) + \quad$$

(aufrunden)

ANGRIFF
BONUS

Sonstiges

$$+ \boxed{\quad} = \text{CH} + \quad$$

ABLENKUNG
BONUS

Sonstiges

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

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

$$+ \boxed{\quad} = \quad + \quad$$

gegen Furchteffekte.

SCHADEN GEGEN BÖSES
BONUS

Paladin-
stufe

Sonstiges

$$+ \boxed{\quad} = \left(\frac{\quad}{\quad} \times 2 \right) + \quad$$

HANDAUFLEGEN

ANZAHL
PRO TAG

Paladin-
stufe

Sonstiges

Heute verwendet

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

$$\boxed{\quad} = \left(\frac{\quad}{\quad} \div 2 \right) + \text{CH} + \quad$$

(abrunden)

Stufe

2

HEILT
TREFFERPUNKTE

Paladin-
stufe

Sonstiges

$$\boxed{\quad} \text{ W6} = \left(\frac{\quad}{\quad} \div 2 \right) + \quad$$

(abrunden)

gegen Bezauberungseffekte.

SHARED DEFENCE

Stufe

3

RK

+1

KMV

+1

Spend two uses of Lay On Hands to grant a bonus to all adjacent allies.

9

+2

+2

15

+3

+3

CH Runden
Duration
of bonus

Stufe

6

Bonus granted to all allies within 10ft.

Allies within range who reach lower than 0hp automatically stabilise.

Stufe

12

Bonus granted to all allies within 15ft.

Allies within range are immune to bleed damage

Stufe

18

Bonus granted to all allies within 20ft.

Allies within range gain a 25% chance to negate sneak or critical hit damage.

VORBEREITETE ZAUBER

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

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.