

# PALADIN DER DOMÄNE



(PALADIN)

Paladin-  
stufe - 3 = Zauber-  
stufe

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 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 Verzauberungseffekte.

## 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

= (  $\div 2$  ) +

(aufrunden)

WIL  
SG RETTUNGSWURF

Paladin-  
stufe

= 10 + (  $\div 2$  ) + 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

1

2

3

4

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

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

Konzentration

= CH +

Zauber-  
stufe

## BÖSES NIEDERSTRECKEN

GEGNER  
PRO TAG

Paladin-  
stufe

Sonstiges

Gegner  
Heute

= (  $\div 3$  ) +

(aufrunden)

☐ ☐  
☐ ☐

ANGRIFF  
BONUS

Sonstiges

+ = CH +

ABLENKUNG  
BONUS

Sonstiges

+ RK = 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

+ =

gegen Furchteffekte.

+

SCHADEN GEGEN BÖSES  
BONUS

Paladin-  
stufe

Sonstiges

+ = (  $\times 2$  ) +

## HANDAUFLEGEN

ANZAHL  
PRO TAG

Paladin-  
stufe

Sonstiges

= (  $\div 2$  ) + CH +

(abrunden)

Heute verwendet

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐

Stufe

2

HEILT  
TREFFERPUNKTE

Paladin-  
stufe

Sonstiges

W6 = (  $\div 2$  ) +

(abrunden)

Erhalte Schadensreduzierung 5/Böses.

Stufe

3

6

9

12

15

18

## 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.