



# PALADIN

DER DOMÄNE

Paladin-  
stufe  - 3 = Zaubers-  
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**  W6 =  $\left( \frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$  (aufrunden)

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

## GÖTTLICHER BUND

Stufe **5** ☐ REITTIER ☐ WAFFE  
Name

Art  ☐ Heute beschworen

Weitere Verbesserungen

## ZAUBER

RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund-zauber	+ Bonuszauber CH
<input type="text"/>	<b>1</b>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	<b>2</b>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	<b>3</b>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	<b>4</b>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

## BÖSES NIEDERSTRECKEN

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

**ANGRIFF BONUS**  +  $\text{CH}$  +  $\text{Sonstiges}$

**ABLENKUNG BONUS**  + **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**  +  $\text{Paladin-stufe}$  +  $\text{Sonstiges}$

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

## HANDAUFLEGEN

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

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

**SONSTIGES**

Stufe **3**

**6**

**9**

**12**

**15**

**18**

## VORBEREITETE ZAUBER

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

## 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.