

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

Stufe
8

AURA DER ENTSCLOSSENHEIT

Immun gegen Bezauberung, auch magische.
Verbündete innerhalb von 3m erhalten +4 auf ihre Rettungswürfe

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

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

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

(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

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

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

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

SCHADEN GEGEN BÖSES
BONUS

Paladin-
stufe

Sonstiges

$$+ \text{CH} = \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$$

HANDAUFLEGEN

ANZAHL
PRO TAG

Paladin-
stufe

Sonstiges

Heute verwendet

$$\text{Anzahl pro Tag} = \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{CH} + \text{Sonstiges}$$

Stufe
2

HEILT
TREFFERPUNKTE

Paladin-
stufe

Sonstiges

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

(abrunden)

SCHADEN
GEGEN BÖSES

Stufe

3

12

6

15

9

18

VORBEREITETE ZAUBER

□ □ □

□ □ □

□ □ □

1

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

2

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

3

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

4

□ □ □

□ □ □

□ □ □

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.

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.