

# 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 gegen Furchteffekte.

Stufe

8

### AURA DER ENTSCLOSSENHEIT

Immun gegen Bezauberung, auch magische.

Verbündete innerhalb von 3m erhalten +4 auf ihre Rettungswürfe gegen Bezauberungseffekte.

### 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 gegen Bezauberungseffekte.

## 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

= (  $\frac{\text{Paladin-stufe}}{2}$  ) +

(aufrunden)

WIL

SG RETTUNGSWURF

Paladin-  
stufe

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

☐☐  
☐☐

= (  $\frac{\text{Paladin-stufe}}{3}$  ) +

(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

+ = CH +

SCHADEN GEGEN BÖSES  
BONUS

Paladin-  
stufe

Sonstiges

+ = (  $\frac{\text{Paladin-stufe}}{2}$  ) +

## HANDAUFLEGEN

ANZAHL  
PRO TAG

Paladin-  
stufe

Sonstiges

Heute verwendet

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

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

(abrunden)

Stufe

2

HEILT  
TREFFERPUNKTE

Paladin-  
stufe

Sonstiges

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

(abrunden)

Heute 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.

Stufe

9

+2

+2

Stufe

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

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

## 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.