



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

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

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 **W6** = $10 + \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{CH}$
(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"/>	1	<input type="text"/>
<input type="text"/>	2	<input type="text"/>
<input type="text"/>	3	<input type="text"/>
<input type="text"/>	4	<input type="text"/>

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

Konzentration **W6** = $\text{CH} + \text{Zauber-
stufe}$

BÖSES NIEDERSTRECKEN

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

Gegner
Heute
☐☐
☐☐

ANGRIFF BONUS **W6** = $\text{CH} + \text{Sonstiges}$

ABLENKUNG BONUS **W6** = $\text{CH} + \text{Sonstiges}$

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

SCHADEN GEGEN BÖSES BONUS **W6** = $\left(\frac{\text{Paladin-
stufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$

HANDAUFLEGEN

ANZAHL PRO TAG **W6** = $\left(\frac{\text{Paladin-
stufe}}{2} \right) + \text{CH} + \text{Sonstiges}$
(abrunden)

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

CHADEN Bezauberungseffekte.

Stufe **3**

6

9

12

15

18

VORBEREITETE ZAUBER

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