

# SHINING KNIGHT

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

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.

### AURA DER RECHTSCHAFFENHEIT

Erhalte Schadensreduzierung 5/Böses.

Stufe

17

Immun gegen Zauber der Schule Verzauberung: Zwang.

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

## 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

Konzentration

$$= \text{CH} +$$

Zauber-  
stufe

## 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.