DER PALADIN

Name		Rasse	Gesinnung
Stufe EP Weise diese Werte Attributen zu: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (-), 9 (-), 8 (-1) Stärke STÄ	0 0	Mensch Wenn du um Führung betest, selbst für einen Moment, frage "Was hier ist böse?", der SL wird es dir wahrheitsgetreu sagen.	Rechtschaffen Verweigere einem Kriminellen oder Ungläubigen Gnade. Gut Bring dich selbst in Gefahr um jemand schwächeren beschützen.
Geschicklichkeit GES			
Konstitution KON	i	Startspiel	züge
Intelligenz INT Weisheit WEI Charisma CHA	8	Wenn du dich einer Mission widmest, durch Gebete und rituelle Reinigung, beschreibe was du vor hast: Erschlage, eine große Plage für das Land. Verteidige, vor dem Unheil, das es / ihn / sie heimsucht. Finde die Wahrheit heraus über	
Rüstung Schaden W10 Lebenspunkte Maximum (10 + Konstitution) Aktuell		Dann wähle zwei Segen: Ein unfehlbarer Richtungssinn zu Unverwundbar durch Ein Zeichen göttlicher Autorität. Sinne die jede Lüge durchschauen. Eine Stimme die Sprachbarrieren überw Frei von Hunger, Durst und Schlaf.	
Aussehen Körper: Trainiert, Massig, Dünn Augen: Gütig, Feurig, Glühend		Der SL wird dir sagen welche Schwüre da zu erhalten: • Ehre (Verbot: feige Taktiken und Tricks • Mäßigung (Verbot: Gier nach Essen, Ge • Frömmigkeit (Benötigt: tägliches Befolg • Mut (Verbot: Eine Böse Kreatur am Lebe • Gastfreundlichkeit (Benötigt: Spende d sie sind)) tränken und fleichlischen Gelüsten) gen von Glaubensritualen) en lassen)
Haare: Kahl, Frisiert, Helm Kleidung: Abgetragen, Ausgefallen	8	Hand auflegen Wenn du jemanden berührst, Haut auf Haut, und für sein Wohlsein betest, wirf +CHA. • Bei einer 10+ heilst du 1W8 Schaden und entfernst eine Krankheit. • Bei einer 7-9 wird er geheilt aber der Schaden oder die Krankheit wird auf dich	
Bindungen Trage den Namen jedes deiner Begleiter mindestens einmal ein:	\boxtimes	übertragen. Ich bin das Gesetz Wenn du einem NSC mit deiner ganzen göttlichen Autorität eine Anweisung gibst,	
s fehlgeleitetes Verhalten bringt seine / ihre Seele in Gefahr hat mir in der Schlacht beigestanden und ist komplett vertrauenswürdig. lch respektiere den Glauben von aber ich hoffe er / sie wird eines Tages dem wahren Weg folgen.		wirf +CHA. • Bei einer 7+ wähle eins: • Er wird tun wie geheißen. • Er wird sich vorsichtig entfernen und fliehen. • Er wird dich angreifen. • Bei einer 10+ erhältst du zusätzlich +1 voraus gegen ihn. • Bei einer 6- tut er was du willst, du erhältst jedoch -1 gegen ihn.	
ist eine tapfere Seele, ich kann viel von ihm / ihr lernen.	⊗	Gepanzert Du ignorierst das Schlagwort Klobig auf R	



Ausrüstung

Feldrationen

(5 Anwendungen, 1 Gewicht)

Schuppenpanzer (2 Rüstungen, abgetragen, klobig, 3 Gewicht)

Ein Heiliges Symbol (0 Gewicht), beschreibe es:

Wähle deine Waffen:

Hellebarde (Lang, +1 Schaden, Zweihändig, 2 Gewicht)

Langschwert

(Mittel, +1 Schaden, 2 Gewicht)

Schild (+1 Rüstung, 2 Gewicht)

Wähle eins:

Abenteurerausrüstung

(5 Anwendungen, 1 Gewicht)

Feldrationen

(5 Anwendungen, 1 Gewicht)

Heiltrank (0 Gewicht)

Belastung

Fortgeschrittene Spielzüge

Sobald du eine Stufe von 2-10 erhältst, kannst du einen dieser Spielzüge wählen

Göttlicher Gefallen

Widme dich einer Gottheit (nenne eine neue oder eine schon etablierte). Du erhältst die Kleriker-Spielzüge Zwiegespräch und Sprüche wirken. Wenn du diese Spielzüge ausführst, behandle dich wie einen Kleriker der Stufe 1. Jede Stufe die du aufsteigst, erhöhe deine Stufe als Kleriker um 1.

Blutiger Schild

Wenn du Schaden erhältst, kannst du deine Zähne zusammenbeißen und den Schlag empfangen. Wenn du dies tust, erhältst du keinen Schaden, stattdessen erhältst du eine Schwächung deiner Wahl. Wenn du schon unter allen Schwächungen leidest, kannst du diesen Spielzug nicht benutzen.

Erschlagen

Während einer Queste fügst du +1W4 Schaden zu.

Heiliger Schutz

Du erhältst +1 Rüstung wenn du eine Queste verfolgst.

] Stimme der Autorität

Nimm +1 um einen Mietlingen zu kommandieren.

Sobald du eine Stufe von 6-10 erhältst, stehen dir zusätzlich diese Spielzüge zur Wahl

🔲 Beweis des Glaubens

Benötigt: Göttlicher Gefallen

Wenn du siehst wie heilige Magie gewirkt wird, kannst du den SL fragen welche Gottheit den Spruch und seinen Effekt gewährt hat. Nimm +1 wenn du auf die Antwort hin handelst.

Heiliger Hieb

Ersetzt: Erschlagen

Während einer Queste fügst du +1W8 Schaden zu.

Vorwärts!

Ersetzt: Zum Anariff!

Wenn du den Ansturm in die Schlacht anführst, erhalten die die du führst +2 voraus und du selbst +1 voraus.

Unüberwindbarer Verteidiger

Benötigt: Standhafter Verteidiger

Wenn du Verteidigst, hältst du immer +1, selbst bei einer 6-. Wenn du 12+ wirfst kannst du statt Halten zu erhalten den nächsten Angreifer matt setzen und einen deutlichen Vorteil erhalten, den der SL beschreibt.

Perfekter Ritter

Wenn du auf einer Queste bist, wähle drei Segen statt zwei.

Johanniter

Wenn du einen Verbündeten heilst, heilst du +1W8 Schaden.

Exterminatus

Wenn du deinen Schwur einen Feind zu besiegen laut aussprichst, fügst du diesem Feind +2W4 Schaden zu und allen anderen -4 gegen jeden anderen. Dieser Effekt hält so lange an bis dieser Feind bezwungen ist. Wenn du scheiterst oder den Kampf aufgibst hält der Effekt an bis du du deinen Fehlschlag eingestehst und versuchst dich zu

Zum Angriff!

Wenn du den Ansturm in die Schlacht anführst, erhalten die die du führst +1

Standhafter Verteidiger

Wenn du Verteidigst, hältst du immer +1, selbst bei einer 6-.

Vorbereitender Schlag

Wenn du Haust & Stichst, wähle einen Verbündeten. Sein nächster Angriff gegen dein Ziel fügt +1W4 Schaden zu.

Tandemschlag

Ersetzt: Vorbereitender Schlag

Wenn du Haust & Stichst, wähle einen Verbündeten. Sein nächster Angriff gegen dein Ziel fügt +1W4 Schaden zu und sie erhalten gegen es +1 voraus.

] Göttlicher Schutz

Ersetzt: Heiliger Schutz

Du erhältst +2 Rüstung wenn du eine Queste verfolgst.

Göttliche Autorität

Ersetzt: Stimme der Autorität

Nimm +1 um einen Mietlingen zu kommandieren. Bei einer 12+ überwindet dieser seinen schwachen Moment und seine Zweifel und führt deine Anweisung mit besonderer Sorgfalt und Effizienz aus.

Perfekter Johanniter

Ersetzt: Johanniter

Wenn du einen Verbündeten heilst, heilst du +2W8 Schaden.

Unbezwingbar

Wenn du eine Schwächung erleidest (selbst durch Blutiger Schild), nimm +1 voraus gegen was auch immer das auslöste.

