

Paladinblatt

Charaktername :

Spielernamen :

Verzeichnis erlernter Sprüche

Aktiv	Erlern	Spruchspeicher	Spruchname	Beschreibung	MP
			Heiliger Hammer	Ein astraler Hammer erscheint in der Hand des Sprechers. Er verursacht den gleichen Schaden wie ein Streithammer. Alle Proben werden auf WB gewürfelt. AT-Bonus: 0 PA-Bonus: -1 Schaden: SBx2 HB: +4	5
			Verletzung heilen	Das Ziel des Zaubers muss berührt werden und erhält W6+[Stufe des Sprechers] Trefferpunkte. Die maximal möglichen Trefferpunkte werden jedoch nicht überstiegen. Der Sprecher kann sich auch selbst heilen.	5
			Erleuchtung	Der Ring des Sprechers beginnt mit der Helligkeit einer Fackel zu leuchten. Der Zauber ist wirksam, bis der Sprecher ihn fallen lässt, einschläft oder bewusstlos wird.	7
			Furcht abwenden	Der Effekt des Zaubers "Furcht verursachen" wird aufgehoben. Der Sprecher muss jedoch die gleiche oder höhere Stufe haben, als derjenige der den "Furcht verursachen"-Spruch gesprochen hat.	7
			Furcht verursachen	[Stufe des Sprechers] Personen bleiben vor Angst wie angewurzelt stehen oder fliehen in Panik.	9
			Verletzung zufügen	Das Ziel des Zaubers erleidet W6+[Stufe des Sprechers] Punkte Schaden.	9
			Argons Fäuste	Die Faustschläge des Sprechers verursachen doppelt so viel Schaden.	11
			Fluch brechen	Der Effekt des Zaubers "Fluch" wird aufgehoben. Der Sprecher muss jedoch die gleiche oder höhere Stufe haben, als derjenige der den "Fluch"-Spruch gesprochen hat.	11
			Fluch	Eine beliebige Eigenschaft wird um [Stufe des Sprechers] Punkte gesenkt. Der Zauber ist wirksam, bis er mit "Fluch brechen" aufgehoben wird.	13
			Heiliger Schild	Ein astraler Schild erscheint in der Hand des Sprechers. Er schützt wie ein Rundschild und halbiert zusätzlich magisch verursachten Schaden. Alle Proben werden auf WB gewürfelt. AT-Bonus: -4 PA-Bonus: +7 Schaden: 0 HB: =SB	13
			Vergiftung heilen	Das Ziel des Zaubers muss berührt werden und wird von allen nichtmagischen Vergiftungen geheilt. Bei magischen Vergiftungen muss der Sprecher die gleiche oder höhere Stufe haben, wie derjenige, der das Ziel vergiftet hat.	15
			Wunde zufügen	Das Ziel des Zaubers erleidet pro 2 Stufen des Sprechers W6 Punkte Schaden. Hat der Sprecher z.B. die Stufe 10, verursacht er 5W6 Schaden.	15
			Stoßgebet	Alle Eigenschaften des Sprechers werden um [Stufe des Sprechers] Punkte erhöht. Der Zauber ist wirksam, bis der Sprecher in fallen lässt, einschläft oder bewusstlos wird.	17
			Waffe segnen	Eine gesegnete Waffe macht um 1 Punkt mehr Schaden. Eine gesegnete Rüstung oder ein gesegneter Schild hat um 1 Punkt mehr Rüstungsschutz. Der Spruch wirkt nur einen Tag lang.	17
			Argons Verhör	Das Ziel muss berührt werden und beantwortet alle Fragen, bis der Sprecher ihn loslässt.	19
			Verrotten	Dieser Zauber lässt ein untotes, humanoides Wesen (Zombie, Vampir,...) nach Wahl des Sprechers zu Staub zerfallen.	19
			Schmerz-Spiegelung	Jeden Schaden, den sich der Sprecher selbst zufügt, erleidet das Ziel doppelt. Der Zauber ist wirksam, bis der Sprecher ihn fallen lässt, einschläft oder bewusstlos wird.	21
			Paralyse brechen	Der Effekt des Zaubers "Paralyse" wird aufgehoben.	21
			Argons Werkzeug	Der Sprecher empfindet keine Schmerzen und bleibt bei Bewusstsein bis seine Trefferpunkte auf -10 fallen. Wird er nicht innerhalb von 5 Minuten nach Ende des Kampfes geheilt, stirbt er. Kann nur zu Beginn oder während eines Kampfes gesprochen werden und ist wirksam, bis der Kampf vorbei ist.	23
			Heilung des Geistes	Das Ziel des Zaubers muss berührt werden und erhält W6 Punkte geistiger Belastbarkeit zurück. Die maximal möglichen GB-Punkte werden jedoch nicht überstiegen. Der Sprecher kann sich auch selbst heilen.	23

Mana- und Spruchspeicher

Manaspeicher	Bezeichnung :	Kapazität :	Mana
Spruchspeicher	Bezeichnung :	Kapazität :	Sprüche