

WARRIOR OF THE HOLY LIGHT



DER DOMÄNE

(PALADIN)

Paladin-
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.

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
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

$$W_6 = \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$$

WIL
SG RETTUNGSWURF

Paladin-
stufe

(aufrunden)

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

(abrunden)

GÖTTLICHER BUND

Stufe
5

☐ REITTIER

☐ WAFFE

Name

Art

☐ Heute
beschworen

Weitere Verbesserungen

SHINING LIGHT

Stufe
14

Once per day, unleash a 30ft burst of pure white light,
damaging evil creatures while healing good creatures.

Evil creatures are blinded for one round; evil dragons,
outsiders and undead are blinded for 1d4 rounds.

A reflex save negates the blindness and halves the damage.

DAMAGE /
HEALING

Paladin-
stufe

$$W_6 = \frac{\text{Paladin-stufe}}{2}$$

(abrunden)

REFLEX
SAVE DC

Paladin-
stufe

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

(abrunden)

Stufe
17

Zweimal pro Tag

Stufe
20

Dreimal pro Tag

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

Paladin-
stufe

Sonstiges

$$\text{ANZAHL PRO TAG} = \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{4} \right) + \text{CH} + \text{Sonstiges}$$

(abrunden)

Stufe
2

HEILT
TREFFERPUNKTE

Paladin-
stufe

Sonstiges

Heute verwendet

$$W_6 = \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$$

(abrunden)

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

GNADEN

Stufe

3

6

9

12

15

18

POWER OF FAITH

Stufe

4

Aura
Radius

9m

Moral-
bonus

+1

Ability
Damage

Healing

Energy
Resistance

10

Avoid
Critical
Hits

25%

As a standard action create an aura affecting
allies and yourself. This aura lasts for 1 minute

From level 4, gain a morale bonus to AC, attack,
damage and saving throws against fear.

From level 8, heal ability damage once per day.

From level 12, the aura has the effect of Daylight.

From level 12, gain resistance to one energy type.

From level 16, gain a change to turn confirmed
critical hits into normal hits.

HEILIGER STREITER

Stufe

20

Erhöhe Schadensreduzierung auf 10/Böses.

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.