

# 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

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  
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

Paladin-  
stufe

Sonstiges

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

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

$$W6 = \frac{\text{Paladin-stufe}}{2}$$

(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

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

(abrunden)

Heute verwendet

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

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.