

# Ritter des Tempelordens der Morgenröte

Der Tempelorden der Morgenröte hat sich der kompromisslosen Jagd auf Dämonen und dämonische Kreaturen verschrieben. Die Ritter des Ordens werden häufig auch als Tempelritter des Lathander oder Lathandertempler bezeichnet.

**Trefferwürfel:** 1W10

**Voraussetzungen:**

**Gesinnung:** Rechtschaffen Gut

**G-AB:** +6

**Wissen (Religion):** 8 Ränge

**Wissen (Die Ebenen):** 4 Ränge

**Zauber oder Zauber-ähnliche Fähigkeiten:** Die Fähigkeit, klerikale Zauber einschließlich *Schutz vor Bösem* wirken zu können.

**Ausrüstung:** Magische (+1 oder besser) Ritterrüstung

**Schutzgottheit:** Lathander

**Tabelle: Ritter des Tempelordens der Morgenröte**

Stufe	G-AB	Reflex RW	Willen RW	Zähigkeit RW	Fähigkeiten	Zauber pro Tag / Bekannte Zauber
1	+1	+0	+2	+2	Hand auflegen, Dämonenjäger +1, Dämonen Bannen	+1 St. d. Grundklasse
2	+2	+0	+3	+3	Böses Niederstrecken 1/Tag	---
3	+3	+1	+3	+3	Himmlischer Mut	+1 St. d. Grundklasse
4	+4	+1	+4	+4	Dämonenjäger +2	---
5	+5	+1	+4	+4	Böses Niederstrecken 2/Tag	+1 St. d. Grundklasse
6	+6	+2	+5	+5	Himmlische Hingabe	----
7	+7	+2	+5	+5	Dämonenjäger +3	+1 St. d. Grundklasse
8	+8	+2	+6	+6	Himmlische Macht, Böses Niederstrecken 3/Tag	---
9	+9	+3	+6	+6		+1 St. d. Grundklasse
10	+10	+3	+7	+7	Dämonenjäger +4, Himmlischer Streiter	----

**Klassenfertigkeiten (2 + Int-Modifikator pro Stufe):** Konzentration (KO), Handwerk (GE), Wissen (Die Ebenen) (IN), Wissen (Religion) (IN), Diplomatie (CH), Einschüchtern (ST), Beruf (WE) und Motiv Entdecken (WE).

**Hand Auflegen:** Wie die Klassenfähigkeit des Paladins. Die Stufen des Tempelritters sind mit Paladinstufen kumulativ.

**Dämonenjäger:** Der Tempelritter erhält den angegebenen göttlichen Bonus auf alle seine Angriffs- und Schadenswürfe gegen alle Dämonen und Teufel.

**Dämonen Bannen:** Der Ritter kann Dämonen und Teufel bannen, wie ein Kleriker Untote vertreibt. Um zu ermitteln, welche maximale Stufe an Dämonen er bannen kann, wird als Referenz auf Tabelle 8-9 die **Charakterstufe** herangezogen. Der Vertreibungsschaden wird mit **2W6 + Stufe als Tempelritter + CHA-Bonus** ermittelt. Ein betroffener Dämon ist nicht vertrieben, sondern er ist durch die heilige Kraft des Ritters benommen. Ein benommener Dämon verliert seinen GE-Bonus auf die RK und kann keine Aktionen unternehmen. Gegner bekommen einen +2 Situationsbonus, um ihn zu treffen. Der Ritter muss seine Konzentration aufrecht erhalten, um den Dämon im Bann zu halten. Wenn die Konzentration gebrochen wird, kann der Dämon in seinem nächsten Zug normal agieren. Wenn das Charakterlevel des Ritters mindestens das Doppelte der TW des Dämons beträgt, wird der Dämon auf seine Heimatebene verbannt. Der Ritter hat wie ein Kleriker 3+CH-Bonus Versuche, einen Bannversuch zu unternehmen. Diese hat er zusätzlich zu seinen normalen Vertreibungsversuchen gegen Untote.

**Böses Niederstrecken:** Wie die Klassenfähigkeit des Paladins. Die Stufen des Tempelritters sind mit Paladinstufen kumulativ.

**Himmlischer Mut:** Ein Tempelritter ist ab der dritten Stufe immun gegen Furcht-Effekte oder

–sprüche, die von Dämonen oder Teufeln ausgehen.

**Himmlische Hingabe:** Ab der sechsten Stufe ist der Tempelritter immun gegen Verzauberungs-Effekte und –sprüche einschließlich *Personen Bezaubern* etc., die von Dämonen oder Teufeln ausgehen.

**Himmlische Macht:** Ab der 8. Stufe kann ein Tempelritter als Standardaktion einen Ausbruch Positiver Energie beschwören, der allen Dämonen/Teufeln im Umkreis von 30m um ihn herum 1W6 SP/Klassenstufe zufügt. Den Kreaturen steht ein RW REF (SG = 10+Klassenstufe) zu, um nur halben Schaden zu bekommen. Diese Übernatürliche Fähigkeit kostet zwei Anwendungen, um Dämonen zu bannen. Wenn keine zwei Versuche mehr vorhanden sind, kann diese Fähigkeit nicht eingesetzt werden.

**Himmlischer Streiter:** Einmal pro Woche kann der Tempelritter die Macht seines Gottes erleben, ihn mit der Kraft eines Himmlischen Streiters auszustatten. Er wird dadurch für 10 Runden zu einer Verkörperung des göttlichen Willens seines Schutzpatrons. Die Auswirkungen sind folgende:

- Die Haut nimmt ein schimmerndes, silbernes Aussehen an
- Eine celestische Aura, die wie *Pracht des Adlers* (CH+4) wirkt
- Dunkelsicht 20m
- Säure-, Kälte- und Elektrizitätsresistenz 20
- Schadensresistenz 10/Böses
- Zauberresistenz 25
- Ihm wachsen Engelsflügel, die dem Charakter gute Flugfähigkeit mit einer Bewegungsreichweite (fliegend) von 30m verleiht.
- Wenn der Charakter noch fliegt, während die Wirkungsdauer endet, sinkt er wie unter der Wirkung von *Federfall* zu Boden.