

HOLY GUN

DER DOMÄNE



(PALADIN)

Paladin-
stufe - 3 = Zauber-
stufe

Paladin-
stufe

GRIT

Pkt.

GRIT POINTS

Stufe
11

PRO TAG Holy Grit Sonstiges
Pkt. = CH + +

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
14

AURA DES GLAUBENS

Waffen gelten als gut gesonnen, gegen SR.

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

W6 = (÷ 2) + (aufrunden)

WIL SG RETTUNGSWURF

Paladin-
stufe

= 10 + (÷ 2) + CH (abrunden)

GÖTTLICHER BUND

Stufe
5

BONDED FIREARM

Weitere Verbesserungen

ZAUBER

RW gegen
Zauber

Zauber
pro Tag

=

Grund-
zauber

+

Bonuszauber
CH

	1			
	2			
	3			
	4			

RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad

FIREARMS

Capacity

Reichweite Misfire (m) Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe 1 - (m) W x

Capacity

Reichweite Misfire (m) Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe 1 - (m) W x

DEEDS

Stufe
1

Paladin-
stufe - 4 = Gunslinger
Level

Kosten

2 Smiting Shot

If the target is evil, add **CHA** and Paladin level to damage.

If the target is an evil outsider, dragon on undead,
add **CHA** and 2 × Paladin level to damage.

Bypasses any damage reduction.

1 Pkt

11

14 Holy Grit
1

17 **2**

20 **3**

HANDAUFLAGEN

ANZAHL
PRO TAG

Paladin-
stufe

Sonstiges

Heute verwendet

(abrunden)

Stufe
2

HEILT

Paladin-
stufe

Sonstiges

(abrunden)

GNADEN

Stufe

3

12

6

15

9

18

VORBEREITETE ZAUBER

	1	
	2	
	3	
	4	

HEILIGER STREITER

Stufe
20

Erhöhe Schadensreduzierung auf 10/Böses.

On using Smiting Shot to successfully hit an outsider, that outsider is subject to Banishment.
The effect of Smite Evil ends after this attack.

Höchst mögliche Heilung beim Fokussieren von positiver Energie und Handauflegen.