

HOLY GUN

DER DOMÄNE



(PALADIN)

Paladin-
stufe - 3 = Zauber-
stufe

Paladin-
stufe

GRIT

Pkt.

GRIT POINTS

Stufe 11 PRO TAG Holy Grit Sonstiges

GÖTTLICHE WÜRDE

Stufe 2 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

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

WIL
SG RETTUNGSWURF

Paladin-
stufe

$W6 = 10 + \left(\frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{CH}$ (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 Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe 1 - (m) W x

Capacity

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

DEEDS

Paladin-
stufe - 4 = Gunslinger
Level

Kosten

Stufe 1

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

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

Stufe 2 HEILT

TREFFERPUNKTE

Paladin-
stufe

Sonstiges

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