

# HOLY GUN

## DER DOMÄNE



### (PALADIN)

Paladin-  
stufe - 3 = Zauber-  
stufe

Paladin-  
stufe

### GRIT

Pkt.

#### GRIT POINTS

Stufe  
**11**

PRO TAG  
Pkt.

= CH +

Holy Grit Sonstiges

### 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 = (  $\div 2$  ) +

(aufrunden)

WIL  
SG RETTUNGSWURF

Paladin-  
stufe

= 10 + (  $\div 2$  ) + 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

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

m

Fe

1 -

( m )

W

x

Capacity

Reichweite

Misfire

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 x 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

= (  $\div 2$  ) + CH +

(abrunden)

Stufe  
**2**

HEILT

TREFFERPUNKTE

Paladin-  
stufe

Sonstiges

W6 = (  $\div 2$  ) +

(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.