

# HOLY GUN

## DER DOMÄNE



### (PALADIN)

Paladin-  
stufe - 3 = Zauber-  
stufe

Paladin-  
stufe

### GRIT

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

#### WIL SG RETTUNGSWURF

Paladin-  
stufe  
$$= 10 + \left( \frac{\text{Paladin-stufe}}{2} \right) + \text{CH}$$
  
(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

Konzentration 
$$= \text{CH} + \text{Zauber-  
stufe}$$

### FIREARMS

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

### 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** =  $\left( \frac{\text{Paladin-  
stufe}}{2} \right) + \text{CH} + \text{Sonstiges}$   
(abrunden)  
Stufe **2** **HEILT  
TREFFERPUNKTE** =  $\left( \frac{\text{Paladin-  
stufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$   
(abrunden)

#### GNADEN

Stufe	
<b>3</b>	<b>12</b>
<b>6</b>	<b>15</b>
<b>9</b>	<b>18</b>

### VORBEREITETE ZAUBER

□ □ □	□ □ □
□ □ □	<b>1</b> □ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	<b>2</b> □ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	<b>3</b> □ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	<b>4</b> □ □ □
□ □ □	□ □ □

### 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.