

HOLY GUN

DE



(PALADIN)

Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Lanzador

Nivel de Paladín

GRIT

pts

GRIT POINTS

Nivel AL DÍA Holy Grit Misc

11 pts = CAR + +

GRACIA DIVINA

Nivel 2 CAR Bonificador a todo Salvaciones

Aura

Nivel 3 **AURA DE CORAJE**
Inmune a efectos y conjuros de miedo.
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de miedo.

Nivel 8 **AURA DE RESOLUCIÓN**
Inmune a efectos y conjuros de encantamiento.
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.

Nivel 11 **AURA DE JUSTICIA**
Consumes 2 usos de Castigar el Mal para otorgar a los aliados Castigar el Mal. Este efecto dura 1 minuto, pero debe ser usado en el primer turno.

Nivel 14 **AURA DE FÉ**
Armas consideradas de Alineamiento bueno a efectos de superar RD.

Nivel 17 **AURA DE RECTITUD**
Obtiene RD 5/maligno.
Inmune a efectos y conjuros de compulsión.
Aliados a 10' obtienen +4 vs efectos de encantamiento.

SALUD DIVINA

Nivel 3 Inmune a efectos y conjuros de enfermedad.

CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA

Nivel 4 Canalizar energía positiva gasta dos usos diarios de Imposición de Manos.

TIRADA DE ENERGÍA

Nivel de Paladín Misc

d6 = $\left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{Misc}$
(Redondear arriba)

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de Paladín

= 10 + $\left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{CAR}$
(Redondear abajo)

VÍNCULO DIVINO

Nivel BONDED FIREARM

5

Mejoras

CONJUROS

CD Salv de Conjuros Conjuros al Día = Conjuros Base + Conjuros Adicionales CAR

<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CD Salv de Conju = 10 + CAR + Nivel de Conju

ARMAS DE FUEGO

Capacidad

Alcance Misfire Bon de Ataque Daño Crítico
, c 1 - (,) d1 x

Capacidad

Alcance Misfire Bon de Ataque Daño Crítico
, c 1 - (,) d1 x

Hazañas

Nivel de Paladín - 4 =

Pistolero Nivel

Coste

Nivel 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 pt

11

14 Holy Grit 1

17 2

20 3

IMPOSICIÓN DE MANOS

USOS AL DÍA

Nivel de Paladín

Misc

Usos Hoy

= $\left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Misc}$
(Redondear abajo)

Nivel 2

CURACIÓN PUNTOS GOLPE

Nivel de Paladín

Misc

d6 = $\left(\frac{\text{Nivel de Paladín}}{2} \right) + \text{Misc}$
(Redondear abajo)

MISERICORDIAS

3

12

6

15

9

18

CONJUROS PREPARADOS

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	1
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	2
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	3
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	4
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CAMPEÓN DIVINO

Aumenta RD a 10/maligno.

Nivel 20

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

Cuando use Canalizar energia o Imposición de manos, cura lo máximo posible.