

# 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.

AURA DE JUSTICIA

Nivel

11

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 = ( ÷ 2 ) + (Redondear arriba)

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de Paladín

= 10 + ( ÷ 2 ) + CAR (Redondear abajo)

VÍNCULO DIVINO

Nivel

5

BONDED FIREARM

Mejoras

CONJUROS

CD Salv de Conjuros

Conjuros al Día

= Conjuros Base + Conjuros Adicionales

1			
2			
3			
4			

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

ARMAS DE FUEGO

Capacidad

Alcance Misfire Bon de Ataque Daño Crítico

Alcance Misfire Bon de Ataque Daño Crítico

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

(Redondear abajo)

Nivel

2

CURACIÓN PUNTOS GOLPE

Nivel de Paladín

Misc

(Redondear abajo)

MISERICORDIAS

Nivel de Manos.

3

12

6

15

9

18

CONJUROS PREPARADOS

1		
2		
3		
4		

CAMPEÓN DIVINO

Nivel

20

Aumenta RD a 10/maligno.

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.