HOLY GUN

DEL

(PALADIN)

BUONO · LEGALE · CAOTICO · MALVAGIO

Livello da Paladino [ ]

Livello da Paladino [ ] - 3 = Livello Incantatore [ ]

GRINTA

[ ] punti

Livello **11** — **PUNTI GRINTA** al GIORNO [ ] punti = CAR + Holy Grit + Altro

GRAZIA DIVINA

Livello **2** — CAR — Bonus a tutti i tiri salvezza

AURA

Livello **3** — **AURA DI CORAGGIO**
Immune alla paura, anche magica.
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro paura.

Livello **8** — **AURA OF RESOLVE**
Immene allo charme, anche magico.
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

Livello **11** — **AURA DI GIUSTIZIA**
Spend two uses of Smite Evil to grant allies the ability to smite evil. The bonus lasts 1 minute, but must be used in the first round.

Livello **14** — **AURA OF FAITH**
Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Livello **17** — **AURA OF RIGHTEOUSNESS**
Gain damage reduction 5/evil.
Immune ad effetti di compulsione, anche magici.
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

SALUTE DIVINA

Livello **3** — Immune a tutte le malattie, anche magiche.

CHANNEL POSITIVE ENERGY

Livello **4** — Incanalare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani

TIRO ENERGIA [ ] d6 = ([ ] ÷ 2) + [ ] (per eccesso)

Livello da Paladino

VOLONTÀ CD SALVEZZA [ ] = 10 + ([ ] ÷ 2) + CAR (per difetto)

Livello da Paladino

LEGAME DIVINO

Livello **5** — **BONDED FIREARM**

Potenziamenti

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. bonus CAR
	1					
	2					
	3					
	4					

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione [ ] = CAR + [ ] Livello Incantatore

ARMI da FUOCO

Gittata	Inceppamento	Bonus di attacco	Danno	Critico	Capacità
m q	1 - (m)		d	×	
m q	1 - (m)		d	×	

GESTA

Livello da Paladino [ ] - 4 = Livello Pistolero [ ]

Livello			Costo
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		

IMPOSIZIONE DELLE MANI

Livello **2**

USI AL GIORNO [ ] = ([ ] ÷ 2) + CAR + [ ] (per difetto)

Livello da Paladino

Usati oggi

GUARIRE PUNTI FERITA [ ] d6 = ([ ] ÷ 2) + [ ] (per difetto)

Livello da Paladino

INDULGENZE

Livello	
3	12
6	15
9	18

INCANTESIMI PREPARATI

☐☐☐	1	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐	2	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐	3	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐	4	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐

CAMPIONE DIVINO

Livello **20**

Increase damage reduction to 10/evil.
On using Smiting Shot to successfully hit an outsider, that outsider is subject to Banishment. The effect of Smite Evil ends after this attack.
On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.