

HOLY GUN

DE



(PALADIN)

Nivel de Paladín - 3 = Nivel de Lanzador

Nivel de Paladín

GRIT

pts

GRIT POINTS

Nivel **11** **AL DÍA** Holy Grit Misc
pts = CAR + +

GRACIA DIVINA

Nivel **2** **CAR** Bonificador a todo Salvaciones

Aura

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

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

SALUD DIVINA

Nivel **3** Immune a efectos y conjuros de enfermedad.

CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA

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

TIRADA ENERGÍA

Nivel de Paladín Misc

d6 = (÷ 2) + (Redondear arriba)

CD SALV VOLUNTAD

Nivel de Paladín

= 10 + (÷ 2) + CAR (Redondear abajo)

VÍNCULO DIVINO

Nivel **BONDED FIREARM**

5

Mejoras

CONJUROS

CD Salv de Conjuros	Conjuros al Día	Conjuros Base	Conjuros Adicionales
1			
2			
3			
4			

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

Concentración = CAR + Nivel de Lanzador

ARMAS DE FUEGO

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

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

Hazañas

Nivel **1** Nivel de Paladín - 4 = Pistolero Nivel Coste

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
= (÷ 2) + CAR +
(Redondear abajo)
2 **CURACIÓN PUNTOS GOLPE** Nivel de Paladín Misc
d6 = (÷ 2) +
(Redondear abajo)

MISERICORDIAS

3 **12**
6 **15**
9 **18**

CONJUROS PREPARADOS

□ □ □	□ □ □
□ □ □	1 □ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	2 □ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	3 □ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	4 □ □ □
□ □ □	□ □ □

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.