

# HOLY GUN

DEL



(PALADIN)

Livello da Paladino - 3 = Livello Incant.

Livello da Paladino

## GRINTA

### PUNTI GRINTA al GIORNO

Livello **11**  pt = **CAR** +  +  Holy Grit Altro

## GRAZIA DIVINA

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

## AURA

### AURA DI CORAGGIO

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

### AURA OF RESOLVE

Livello **8** Immune allo charme, anche magico. Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

### AURA DI GIUSTIZIA

Livello **11** 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.

### AURA OF FAITH

Livello **14** Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

### AURA OF RIGHTEOUSNESS

Livello **17** 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

Livello da Paladino Altro  d6 =  $\left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Altro}$  (per eccesso)

### VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino  =  $10 + \left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR}$  (per difetto)

## LEGAME DIVINO

### BONDED FIREARM

Livello **5**

Potenziamenti

## INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus 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 Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione  = **CAR** +  Livello Incant.

## ARMI da FUOCO

Gittata	Inceppamento	Bonus di attacco	Danno	Critico	Capacità
m q <b>1</b> - ( m )	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Gittata	Inceppamento	Bonus di attacco	Danno	Critico	Capacità
m q <b>1</b> - ( m )	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## GESTA

Livello da Paladino **1** Livello Pistolero **4** =  Costo

### 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

### USI AL GIORNO

Livello da Paladino Altro  =  $\left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Altro}$  (per difetto)

Usi oggi

☐☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐☐

Livello **2**

### GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino Altro  d6 =  $\left( \frac{\text{Livello da Paladino}}{2} \right) + \text{Altro}$  (per difetto)

## INDULGENZE

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

## INCANTESIMI PREPARATI

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>1</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>2</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>3</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>4</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

## 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.