

HOLY GUN

DE



(PALADIN)

Nivel de
Paladín - 3 =

Nivel de
Paladín

Nivel de
Lanzador

GRIT

pts

GRIT POINTS

Nivel
AL DÍA

11

pts

= CAR +

Holy Grit

Misc

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

= ($\div 2$) +

(Redondear arriba)

CD SALV
VOLUNTAD

Nivel de
Paladín

= 10 + ($\div 2$) + 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

1

2

3

4

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

Concentración

= CAR +

Nivel de
Lanzador

ARMAS DE FUEGO

Capacidad

Alcance

Misfire

Bon de Ataque

Daño

Crítico

c

1 -

(,)

d

x

Capacidad

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

= ($\div 2$) + CAR +

(Redondear abajo)

Nivel

2

CURACIÓN
PUNTOS GOLPE

Nivel de
Paladín

Misc

d6 = ($\div 2$) +

(Redondear abajo)

MISERICORDIAS

Nivel de

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.