

# HOLY GUN

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin - 3 Niveau de Lancement de Sort

Niveau de Paladin

GRIT

pts

GRIT POINTS

Niveau PER DAY

11

pts

= CHA +

Holy Grit

+

Divers

GRACE DIVINE

Niveau

2

CHA

Bonus sur tous les jets de sauvegarde

AURA

AURA DE COURAGE

Niveau

3

Immunisé contre les effets de peur, incluant les effets magiques

Les alliés à moins de 3m gagnent +4 de sauvegarde contre les effets de peur

AURA DE RESOLUTION

Niveau

8

Immunité contre les charmes, même magique.

Les alliés à moins de 3m reçoivent +4 de sauvegarde contre les charmes.

AURA DE JUSTICE

Niveau

11

Dépense 2 utilisation de Châtiment du Mal pour donner la possibilité aux alliés de l'utiliser. Ce bonus reste 1 minute mais doit être utilisé au premier tour.

AURA DE FOI

Niveau

14

Armes considérées d'alignement Bon pour vaincre la RD

AURA DE VERTU

Niveau

17

Gagne réduction de dégâts 5/Mal.

Immunisé aux effets de coercition, même magiques.

Les alliés à moins de 3m reçoivent +4 de sauvegarde contre les charmes.

SANTE DIVINE

Niveau

3

Immunité aux maladies, même les magiques.

CANALISATION D'ENERGIE POSITIVE

Niveau

4

Canaliser de l'énergie positive utilise deux des utilisations du jour de l'imposition des mains

JET D'ENERGIE

Niveau de Paladin

Divers

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \phantom{00} \quad (\text{arrondi au supérieur})$$

DD DE SAUVEGARDE DE VOLONTÉ

Niveau de Paladin

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \text{CHA} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

LIEN DIVIN

BONDED FIREARM

Niveau

5

Améliorations

SORTS

Sort DD sauvegarde

Sorts par jour

= Sorts de base + Sorts supplémentaires CHA

	1			
	2			
	3			
	4			

DD de jet de sauvegarde d'un sort = 10 + CHA + niveau de sort

ARMES A FEU

Capacity

Portée	Misfire	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	cases 1 - ( m )		d	x

Capacity

Portée	Misfire	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	cases 1 - ( m )		d	x

DEEDS

Niveau

1

Niveau de Paladin - 4 = Niveau de Pistolier

Coût

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

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

Niveau de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \text{CHA} + \phantom{00} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

SOINS

POINTS DE VIE

Niveau de Paladin

Divers

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \phantom{00} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

GRÂCES

Niveau

3

12

6

15

9

18

SORTS PREPARES

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

CHAMPION SACRÉ

Augmente la réduction de dégâts de 10/maléfique

Niveau

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.

Soigne le maximum de points de vie possible avec la canalisation d'énergie positive et l'imposition des mains