

HOLY GUN

DEL



(PALADINO)

Livello da Paladino - 3 = Livello Incantatore

Livello da Paladino

GRINTA

pti

PUNTI GRINTA

Livello al GIORNO

11

pti

= CAR

Holy Grit

Varie

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 di Fermezza

Livello

8

Immune allo charme, anche magico.

Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

AURA DI GIUSTIZIA

Livello

11

Consuma due cariche di Punire il Male per concedere agli alleati l'abilità di punire il male. Il bonus dura 1 minuto, ma deve essere utilizzato nel primo round.

AURA DI FEDE

Livello

14

Armi considerate allineate al bene allo scopo di superare la Riduzione del Danno.

AURA DI GIUSTIZIA

Livello

17

Guadagna riduzione del danno 5/Male

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.

INCANALARE ENERGIA POSITIVA

Livello

4

Incanalare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani

TIRO ENERGIA

Livello da Paladino

Varie

$$\boxed{} d6 = \left(\frac{}{\div 2} \right) + $$

(per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino

$$\boxed{} = 10 + \left(\frac{}{\div 2} \right) + CAR$$

(per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello BONDED FIREARM

5

Potenziamenti

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi

Inc. al Giorno

=

Inc. Base

+

Inc. bonus CAR

	1				
	2				
	3				
	4				

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

ARMI da FUOCO

Capacità

Gittata

m

Inceppamento

q

1 - (m)

Bonus di attacco

Danno

Critico

d

x

Capacità

Gittata

m

Inceppamento

q

1 - (m)

Bonus di attacco

Danno

Critico

d

x

GESTA

Livello

1

Livello da Paladino - 4 =

Livello Pistolero

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 punto

11

14

Holy Grit 1

17

2

20

3

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello da Paladino

Varie

Usi oggi

$$\boxed{} = \left(\frac{}{\div 2} \right) + CAR + $$

Livello

2

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino

Varie

$$\boxed{} d6 = \left(\frac{}{\div 2} \right) + $$

(per difetto)

INDULGENZE

Livello

3

12

6

15

9

18

INCANTESIMI PREPARATI

□ □ □

□ □ □

□ □ □

1

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

2

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

3

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

4

□ □ □

□ □ □

□ □ □

CAMPIONE DIVINO

Aumenta la riduzione al danno fino a 10/Male

Livello

20

On using Smite Evil to successfully hit an outsider, that outsider is subject to Banishment. The effect of Smite Evil ends after this attack.

L'uso di Incanalare Energia Positiva o Imposizione delle mani, garantisce l'ammontare massimo possibile.