

# HOLY GUN

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de L'arme de Sort

Niveau de Paladin

## GRIT

### 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 au 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

d6 = (  $\frac{\text{Niveau de Paladin}}{2}$  ) + (arrondi au supérieur)

### VOLONTE SAVE DC

Niveau de Paladin

= 10 + (  $\frac{\text{Niveau de Paladin}}{2}$  ) + CHA (arrondi à l'inférieur)

## LIEN DIVIN

### BONDED FIREARM

Niveau

5

Améliorations

## SORTS

DD de sauvegarde du sort

Sorts par jour

= Sorts de base + Sorts supplémentaires CHA

1	1		□ □ □ □
2	2		□ □ □ □
3	3		□ □ □ □
4	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 c. 1 - ( m ) d x

Capacity

Portée Misfire Bonus d'attaque Dégâts Critique  
m c. 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

(  $\frac{\text{Niveau de Paladin}}{2}$  ) + CHA + (arrondi à l'inférieur)

### SOINS

### POINTS DE VIE

Niveau de Paladin

Divers

d6 = (  $\frac{\text{Niveau de Paladin}}{2}$  ) + (arrondi à l'inférieur)

### GRÂCES

Niveau

3

12

6

15

9

18

## SORTS PREPARES

□ □ □	□ □ □
□ □ □	1 □ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	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