

HOLY GUN

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de L'anceur 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 a moins de 3m gagnes +4 de sauvegarde contre les effets de peur

AURA DE RESOLUTION

Niveau

8

Immunité contre les charmes, meme magique.

Les alliés a moins de 3m obtienne +4 de sauvegarde au jet de charme.

AURA DE JUSTICE

Niveau

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 DE FOI

Niveau

14

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

AURA DE VERTU

Niveau

17

Gain de réduction de dommages 5/malefique

Immunisé au effet de contrainte, meme magique.

Les alliés a moins de 3m obtienne +4 de sauvegarde au jet de charme.

SANTE DIVINE

Niveau

3

Immunité aux maladies, meme les magiques.

CANALISATION D'ENERGIE POSITIVE

Niveau

4

Concentrer l'energie positive utilise deux utilisations quotidiennes d'Imposition des Mains

ENERGIE

JET

Niveau de Paladin

Divers

d6

= ($\div 2$) +

(arrondi au supérieur)

VOLONTE

SAVE DC

Niveau de Paladin

= 10 + ($\div 2$) + CHA

(arrondi à l'inférieur)

LIEN DIVIN

BONDED FIREARM

Niveau

5

Améliorations

SORTS

Sort

DD sauvegarde

Sorts par jour

=

Base

Sorts

+ CHA

Sorts supplémentaires

1

2

3

4

□ □ □ □

□ □ □ □

□ □ □ □

□ □ □ □

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

Concentration

= CHA +

Niveau de L'anceur de Sort

ARMES A FEU

Capacity

Portée

Misfire

Bonus d'attaque

Dégâts

Critique

m

cases

1 -

(m)

W%

x

Capacity

Portée

Misfire

Bonus d'attaque

Dégâts

Critique

m

cases

1 -

(m)

W%

x

DEEDS

Niveau

1

Niveau de Paladin - 4 =

Gunslinger Level

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 x Paladin level to damage.

Bypasses any damage reduction.

1 pt

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

Niveau de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

= ($\div 2$) + CHA +

(arrondi à l'inférieur)

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

SOINS

POINTS DE VIE

Niveau de Paladin

Divers

d6 = ($\div 2$) +

(arrondi à l'inférieur)

GRACE

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.

On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.