

HOLY GUN

DEL



(PALADIN)

Livello da Paladino - 3 = Livello Incantatore

Livello da Paladino

GRINTA

PUNTI GRINTA

Livello al GIORNO

11

punti

= 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 OF RESOLVE

Livello

8

Immune allo charme, anche magico.

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

AURA DI GIUSTIZIA

Livello

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 OF FAITH

Livello

14

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

AURA OF RIGHTEOUSNESS

Livello

17

Gain damage reduction 5/evil.

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.

CHANNEL POSITIVE ENERGY

Livello

4

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

TIRO ENERGIA

Livello da Paladino

Varie

d6 = ($\div 2$) +

(per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello da Paladino

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

(per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello BONDED FIREARM

5

Potenziamenti

INCANTESIMI

CD salvezza incantesimi

Incantesimi al giorno = Incantesimi Base +

Inc. bonus CAR

1

2

3

4

CD Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

Concentrazione

= CAR +

Livello incantatore

ARMI da FUOCO

Capacità

Gittata

m

q

Inceppamento

1 -

(m)

Bonus di attacco

Danno

Critico

d

x

Capacità

Gittata

m

q

Inceppamento

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 pt

11

14 Holy Grit 1

17 2

20 3

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello da Paladino

Varie

Usi giornalieri

= ($\div 2$) + CAR +

(per difetto)

Livello

2

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello da Paladino

Varie

d6 = ($\div 2$) +

(per difetto)

INDULGENZE

Livello

3

12

6

15

9

18

INCANTESIMI PREPARATI

□ □ □

□ □ □

□ □ □

1

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

2

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

3

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

4

□ □ □

□ □ □

□ □ □

CAMPIONE DIVINO

Livello

20

Increase damage reduction to 10/evil.

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.