

# ARMA SAGRADA

DE



(PALADINO)

Nível de Paladino - 3 = Conjurador Nível

## GRIT

### GRIT POINTS

Nível PER DAY

11

Holy Grit Outros

pts = CAR + +

## GRAÇA DIVINA

Nível

2

CAR

Bônus para todos os testes de resistência

## AURA

Nível

3

### AURA DE CORAGEM

Imune a efeitos do medo incluindo magiacos

Aliados dentro de 3 metros ganham +4 em para testes contra efeitos de medo.

Nível

8

### AURA OF RESOLVE

Immune to charm effects including magic.

Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encantamento

### AURA DE JUSTIÇA

Nível

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.

Nível

14

### AURA DE FÉ

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Nível

17

### AURA DE JUSTIÇA

Ganha de redução de dano 5/mal.

Imune à efeitos de compulsão incluindo magicos.

Aliados até 3m ganham +4 testes contra efeitos de encantamento

## CURA DIVINA

Nível

3

Imune a todas as doenças incluindo magicas.

## CANALIZAR ENERGIA POSITIVA

Nível

4

Channelling positive energy uses up two of today's uses of Lay On Hands.

### ENERGIA ROLAGEM

Nível de Paladino

Outros

d6 = ( ÷ 2 ) +

(Arredonda para Cima)

### VONTADE CD DE RESISTÊNCIA

Nível de Paladino

= 10 + ( ÷ 2 ) + CAR

(Arredonda para Baixo)

## ligação divina

Nível

5

### BONDED FIREARM

Melhorias

## MAGIAS

Teste de Resistência CD

Magias por dia

=

Base Magia

+

Magia Bônus CAR

	1					
	2					
	3					
	4					

Resistência a Magia CD = 10 + CAR + Nível da Magia

## FIREARMS

Capacidade

Alcance

Misfire

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

m

m²

1 -

( m)

d

x

Capacidade

Alcance

Misfire

Bônus de Ataque

Dano

Crítico

m

m²

1 -

( m)

d

x

## DEEDS

Nível

1

Nível de Paladino - 4 =

Gunslinger Level

Custo

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

## Cura Pelas Mãos

USOS POR DIA

Nível de Paladino

Outros

Usado Hoje

= ( ÷ 2 ) + CAR +

(Arredonda para Baixo)

□□□ □□□  
□□□ □□□

Nível

2

CURA PONTOS DE VIDA

Nível de Paladino

Outros

d6 = ( ÷ 2 ) +

(Arredonda para Baixo)

## MERCIES

Nível

3

12

6

15

9

18

## MAGIAS PREPARADAS

□□□

□□□

□□□

1

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

2

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

3

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

□□□

4

□□□

□□□

□□□

## CAMPEÃO SAGRADO

Nível

20

Aumente a redução de dano de 10/mal.

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.