

# ARMA SAGRADA

DE



(PALADINO)

Nível de Paladino - 3 = Nível de Conjurador

Nível de Paladino

## GRIT

### GRIT POINTS

Nível PER DAY

11

pts =

CAR

Holy Grit Outros

## 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 DE DETERMINAÇÃO

Imune à efeitos de encantamento incluindo magia.

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

Nível

11

### AURA DE JUSTIÇA

Gasta dois usos de Punir o Mal para dar aos aliados a habilidade de punir o mal. O bônus dura 1 minuto, mas deve ser usado na primeira rodada.

Nível

14

### AURA DE FÉ

Armas consideradas de tendência Boa para superar RD.

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

Canalizar energia positiva usa até dois dias de usos de Curar pelas mãos.

### 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

## ARMAS DE FOGO

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)

## MISERICÓRDIAS

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.

Ao usar Canalizar Energia Positiva ou Curar Pelas Mãos, cure a quantidade máxima possível.