ARMA SAGRADA	×	FIREARMS
DE Nível de		Capacidade
(PALADINO)	Alcance Misfire	Bônus de Ataque Dano Crítico
Nível deível do Conjurador Paladino	m m² 1- (m) w%
GRIT		Capacidade
		Bônus de Ataque Dano Crítico
	Alcance Misfire m m ² 1 - (IMO/
pts	m m ² 1 - (DEEDS X
GRIT POINTS Nível PER DAY Holy Grit Outros	`	Nível de - 4 = Gunslinger
11 pts = CAR + +	Nível	1 didullo
GRAÇA DIVINA	1	Cu
Nível Bônus para todos os testes de resistênci	ia If t	the target is evil, add CHA and Paladin level to damage.
2 CAN		the target is an evil outsider, dragon on undead, d CHA and 2 × Paladin level to damage.
AURA DE CORAGEM		passes any damage reduction.
NIVEL	11	
Aliados dentro de 3 metros ganham +4 em para testes conf		
Nível 8 AURA OF RESOLVE Immune to charm effects including magic.	14 Holy Grit 1	
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.	17 2	
AURA DE JUSTIÇA Nível 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.	20 3	
Nível AURA DE FÉ	×	LAY ON HANDS
14 Weapons considered Good aligned for overcoming DR.	USOS Nível d POR DIA Paladin	Hair
AURA DE JUSTIÇA Nível Ganha de redução de dano 5/mal.	= (÷2)+ CAR +
17 Imune à efeitos de compulsão incluindo magicos.	Nível (Arredonda	a para Baixo)
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.	2 CURA Nível d	le
Nível CURA DIVINA	PONTOS DE VIDA Paladin	0 Outros
3 Imune a todas as doenças incluíndo magicas.	uo (a para Baixo)
CANALIZAR ENERGIA POSITIVA	MERCIES	i para Baixo)
Nível Channelling positive energy uses up two of today's uses of Lay On Hands.	Nível	12
ENERGIA Nível de	3	
ROLAGEM Paladino Outros	6	15
d6 = (÷ 2) +	9	18
VONTADE (Arredonda para Cima) Nível de CD DE RESISTÊNCIA Paladino	x .	MAGIAS PREPARADAS
$= 10 + (\div 2) + CAR$		
(Arredonda para Baixo)		1 000
ligação divina		
Nível BONDED FIREARM		
5		2 000
Melhorias		
MAGIAS	,	3
ste de Resistência CD Magias por diaMagias Başe Magia Bônus		000
- CAR		000
1		4
2		
3	CAMPEÃO SAGRADO	
Resistência a Magia CD = 10 + CAR + Nível da Magia	Aumente a redução de dano de Nível On using Smiting Shot to succe	10/mal. essfully hit an outsider, that outsider is subject to Banishment.
Nível do C	The effect of Smite Evil ends af	ter this attack.
Concentração = CAR +	On using Channel Positive Energ	gy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.