

# 13<sup>a</sup> ERA

ΠΟΜΕ

CLASSE Clérigo

RAÇA Humano

ΠÍVEL 2

FOR	CON	DES	INT	SAB	CAR	CLASSE DE ARMADURA	DEFESA FÍSICA	DEFESA MENTAL
14	14	10	8	18	14	17	15	15
+2	+2	+0	-1	+4	+2	PONTOS DE VIDA	RECUPERAÇÕES	DADOS DE RECUPERAÇÃO
+4	+4	+2	+1	+6	+4	36	8	2d8+2

## SINGULARIDADE

## PODER RACIAL

**Rápido para Lutar:** Role iniciativa duas vezes e escolha o resultado que quiser.

## CORPO-A-CORPO

ATAQUE	DANO	ERRO
+4 vs CA	2d6+2	2

## RELACIONAMENTO COM OS ÍCONES

## MAGIAS

(Você pode invocar cada domínio uma vez por dia, e pode apenas usar um efeito de invocação em uma batalha específica.)

**Domínio – Cura:** Quando você curar alguém, este ganhará +4 pontos de vida extra. Invocar: ganha um uso extra da magia curar.

**Domínio – Vida:** Você e seus aliados próximos ganham um bônus de +2 em testes de morte. Invocar: Você e cada um de seus aliados podem adicionar o dado de intensidade para cada teste de resistência nesta batalha. Além disso, você e seus aliados apenas morrem quando seus pontos de vida negativos sejam equivalentes ao seu total de pontos de vida.

**Domínio – Ilusão:** Uma vez por batalha quando engajado com um inimigo, role um d20 e anote o resultado. Como uma ação livre antes do início de seu próximo turno, use esse resultado para uma rolagem de ataque feito por um aliado ou inimigo ao invés de rolar. Invocar: Inimigos que engajem a você durante seus turnos erram com um resultado ímpar natural.

**Magia – Cura:** Usável duas vezes por batalha, ação rápida, um aliado próximo pode se curar usando recuperação.

**Magia – Martelo da Fé:** Diário, até o fim da batalha, role d12s ao invés de d6s para danos de ataque corpo-a-corpo.

**Magia – Escudo da Fé:** Diário, Ação Rápida, ou um aliado próximo ganha um bônus de +2 na CA pelo resto da batalha, ou três aliados próximos ganham +1 de bônus na CA pelo restante da batalha.

**Magia – Bênção:** Diário, Ação Rápida, ou um aliado próximo ganha bônus de +2 para ataques pelo resto da batalha, ou três aliados próximos ganham +1 de bônus para ataques pelo restante da batalha.

## ANTECEDENTES

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Magia Ritual:** Conjure suas magias como rituais.

**Magia Bônus:** Cura

## TALENTOS

## À DISTÂNCIA

ATAQUE	DANO	ERRO
+2 vs CA	2d6	—

**Magia – Espíritos dos Justos:** Uma vez por batalha, atinge um inimigo próximo, +6 vs. DM, caso acerte, 4d6+4 dano sagrado, e seu aliado próximo com menos pontos de vida ganha um bônus de +4 até o fim de seu próximo turno. Caso erre, seu aliado próximo com menos pontos de vida ganha apenas um bônus de +2.

## EQUIPAMENTO

Armadura Pesada

Maça

Arco Curto

## ÍTEMS MÁGICOS

## PROEZAS

Cura

Domínio de Vida