



ΠΟΜΕ

CLASSE Paladino

RAÇA Humano

ΠÍVEL 2

FOR	CON	DES	INT	SAB	CAR	CLASSE DE ARMADURA	DEFESA FÍSICA	DEFESA MENTAL
16	14	10	10	12	16	21	14	15
+3	+2	+0	+0	+1	+3	PONTOS DE VIDA	RECUPERAÇÕES	DADOS DE RECUPERAÇÃO
+5	+4	+2	+2	+3	+5	44	8	2d10+2

SINGULARIDADE

PODER RACIAL

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

CORPO-A-CORPO

ATAQUE	DANO	ERRO
+5 vs AC	2d8+3	2

RELACIONAMENTO COM OS ÍCONES

MAGIAS

À DISTÂNCIA

ATAQUE	DANO	ERRO
+2 vs AC	2d8	—

ANTECEDENTES

EQUIPAMENTO

Armadura
Espada Longa
Escudo
Arco Longo

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Destruir o Mal: Uma vez por batalha, mais um adicional de 3 vezes por dia, você pode declarar que está destruindo o mal. Adicione +4 para acerto e +1d12 ao dano e inflija metade do dano caso erre.

PROEZAS

Destruir o Mal
Cura Pelas Mãos
Resistência

ÍTEMS MÁGICOS

TALENTOS

Cura Pelas Mãos: Duas vezes por dia como uma Ação Rápida, cure a si mesmo ou um aliado tocando-o e gastando uma recuperação. Adicione +6 Pontos de Vida ao total curado pela recuperação.

Bastião: +1 na CA, e uma vez por batalha você pode sofrer metade do dano quando um aliado é atacado.

Domínio Divino da Liderança: Uma vez por turno quando fizer um ataque Corpo-a-Corpo em um inimigo, seus aliados ganham um bônus de +1 para ataques contra este inimigo até o início do seu próximo turno. Além disso, uma vez por dia, você pode invocar este domínio para aumentar o dado de intensidade em 1.