



ERAIS O LORDE SOLAR

HUMANO CLÉRIGO

NÍVEL 1 INDIFERENTE

“O poder de Amaunator dilacerara a escuridão!”



Valor de Habilidade	Valor	Modificador		
Força	14	+2	Classe de Armadura	16
Constituição	12	+1	Defesa de Fortitude	13
Destreza	10	+0	Defesa de Reflexos	12
Inteligência	12	+1	Defesa de Vontade	17
Sabedoria	18	+4	Iniciativa	+0
Carisma	12	+1	Deslocamento (Quadrados)	5

PONTOS DE VIDA	24	PVS CURADOS POR PULSO	6	RETOMAR FÔLEGO	<input type="checkbox"/>
SANGRANDO	12	PULSOS DE CURA/DIA	8	(Pode retomar fôlego até 1/encontro)	

Pontos de Vida Atuais

Pulsos de Cura Utilizados

Nome do Ataque Básico	Bônus de Ataque	Dano	Alcance/Propriedades
Maça	+4 vs. CA	1d8+2	Versátil (+1 no dano usando 2 mãos)
Adaga	+5 vs. CA (+3 à distância)	1d4+2	normal 5 quadrados/ máximo 10 quadrados

TALENTOS

Perseverança Humana (+1 nos testes de resistência)
Canalizar Divindade: Poder de Amaunator (vide verso)

PERÍCIAS

Intuição Passiva	19
Percepção Passiva	14
Acrobacia	-1
Atletismo	+1
Arcano	+6
Socorro	+9
História	+6
Intuição	+8
Percepção	+4
Religião	+6
Furtividade	-1

ORAÇÕES (Poderes Divinos)

Consulte o verso da planilha de personagem.

EQUIPAMENTO

Cota de malha, maça, adaga, símbolo sagrado, mochila, saco de dormir, pederneira e isqueiro, algibeira, 2 bastões solares, 10 dias de ração de viagem, 15 m de corda de cânhamo, cantil

CARACTERÍSTICAS DE RAÇA E CLASSE

Canalizar Divindade: Fortuna Divina (vide verso)
Canalizar Divindade: Expulsar Mortos-Vivos (vide verso)
Palavra de Cura (vide verso)
Conjuração de Rituais (capaz de usar rituais)
Idiomas: Comum e Anão
Visão Normal

Nota: Alguns dos traços raciais e características de classe já estão incluídos nas estatísticas do personagem e não estão listados na planilha.

ORAÇÕES (Poderes Divinos)

Os poderes desse personagem são chamados de orações, por serem oriundos de fontes divinas. Algumas orações exigem o uso de uma arma. Caso não conste “arma” no poder, então o personagem não precisa ter uma arma em punho para usá-lo. Os clérigos costumam segurar o símbolo sagrado (um instrumento) quando usam certos poderes, mas isso não é obrigatório.

Poderes Sem Limite

Lança da Fé

Ataque de Clérigo 1

Um raio de energia brilhante queima seu inimigo com radiação dourada. Centelhas de luz perduram envolta do alvo, guiando os ataques dos seus aliados.

Sem Limite ♦ **Divino, Instrumento, Radiante**

Ação Padrão

Distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: +4 vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + 4 de dano radiante e um aliado na linha de visão recebe +2 de bônus de poder na sua próxima jogada de ataque contra o alvo.

Escudo Sacerdotal

Ataque de Clérigo 1

Você recita uma pequena prece defensiva conforme ataca com sua arma.

Sem Limite ♦ **Divino, Arma**

Ação Padrão

Arma de corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: +4 vs. CA

Sucesso: 1d8 + 2 de dano (1d4 + 2 de dano usando a adaga) e o personagem e um aliado adjacente recebem +1 de bônus de poder na CA até o final do próximo turno do clérigo.

Chama Sagrada

Ataque de Clérigo 1

Uma luz sagrada brilha do alto, queimando um inimigo com sua radiação enquanto ajuda um aliado com seu poder benéfico.

Sem Limite ♦ **Divino, Instrumento, Radiante**

Ação Padrão

Distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: +4 vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 + 4 de dano radiante e um aliado na linha de visão escolhe entre receber 2 pontos de vida temporários ou realizar um teste de resistência.

Poderes Por Encontro

Causar Medo

Ataque de Clérigo 1

Seu símbolo sagrado se incendeia com a fúria da sua divindade. Um terror incontrolável toma seu inimigo, fazendo-o recuar instantaneamente.

Por Encontro ♦ **Divino, Medo, Instrumento**

Ação Padrão

Distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: +4 vs. Vontade

Sucesso: O alvo se afasta do personagem usando seu deslocamento + 2 quadrados. A vítima fugitiva evita os quadrados ameaçados e terrenos acidentados se puder. Esse deslocamento provoca ataques de oportunidade.

Canalizar Divindade:

Característica de Clérigo

Força Divina

Diante do perigo, você se confia verdadeiramente na sua fé e recebe uma bênção especial.

Por Encontro ♦ **Divino**

Especial: Apenas um dos poderes *fortuna divina*, *poder de Amaunator* e *expulsar mortos-vivos* pode ser usado por encontro.

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: O personagem recebe +1 de bônus na sua próxima jogada de ataque ou teste de resistência até o final do seu próximo turno.

Canalizar Divindade:

Poder de Talento

Poder de Amaunator

Suas preces para Amaunator criam um pulso de radiação clara e cálida.

Por Encontro ♦ **Divino, Radiante**

Especial: Apenas um dos poderes *fortuna divina*, *poder de Amaunator* e *expulsar mortos-vivos* pode ser usado por encontro.

Ação Livre

Pessoal

Gatilho: O personagem obtém sucesso usando um poder com a palavra-chave Radiante.

Efeito: Esse poder causa 1d10 de dano radiante em todos os alvos acertados pelo poder usado. Se um poder causar metade do dano num fracasso, esse dano extra também é reduzido pela metade.

Canalizar Divindade:

Característica de Clérigo

Expulsar Mortos-Vivos

Você incinera, afasta e esmorece os mortos-vivos inimigos.

Por encontro ♦ **Divino, Instrumento, Radiante**

Especial: Apenas um dos poderes *fortuna divina*, *poder de Amaunator* e *expulsar mortos-vivos* pode ser usado por encontro.

Ação Padrão

Explosão restrita 2

Alvo: Todos os mortos-vivos na explosão

Ataque: +4 vs. Vontade

Sucesso: 1d10 + 4 de dano radiante, as vítimas são empurradas 5 quadrados e estarão imobilizadas até o começo do próximo turno do personagem.

Fracasso: Dano pela metade, e o alvo não é empurrado nem imobilizado.

Palavra Sagrada

Característica de Clérigo

Você sussurra uma prece curta conforme a luz divina banha seu alvo, ajudando a curar suas feridas.

Por encontro (Especial) ♦ **Divino, Cura**

Especial: É possível utilizar esse poder duas vezes por encontro, mas apenas uma vez por rodada.

Ação Mínima

Explosão restrita 5

Alvo: Pessoal ou um aliado

Efeito: O alvo pode utilizar um pulso de cura e recuperar 1d6 + 4 pontos de vida adicionais.

Poder Diário

Cascata de Luz

Ataque de Clérigo 1

Uma explosão de radiação divina incinera seu inimigo.

Diário ♦ **Divino, Instrumento, Radiante**

Ação Padrão

Distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: +4 vs. Vontade

Sucesso: 3d8 + 4 de dano radiante e o alvo recebe vulnerabilidade 5 a todos os seus ataques (TR anula).

Fracasso: Dano pela metade e o alvo não recebe a vulnerabilidade.

Poderes Por Encontro (continuação)