

Arma Simples (Acuidade, Leve)

+5 para acertar. Dano: 1d6+3 Perfurante.
(Pode usar Destreza ou Força).

Em Níveis Superiores: -

Ação Bônus

+5 para acertar. Dano: 1d6 Perfurante (Sem bônus de atributo).

Em Níveis Superiores: Requer ação de Ataque com arma leve.

Arma Simples (Arremesso)

+5 para acertar. Dano: 1d6+3 Perfurante.

Em Níveis Superiores: -

Habilidade de Paladino

Quando acertar um ataque corpo a corpo, gaste 1 Espaço de Magia para causar +2d8 de dano Radiante. (+1d8 por nível de espaço extra. +1d8 contra mortos-vivos/corruptores).

Em Níveis Superiores: -

Habilidade Nível 1

Você tem uma reserva de 15 PV para curar tocando uma criatura. Pode gastar 5 pontos dessa reserva para curar uma doença ou veneno.

Em Níveis Superiores: -

Habilidade Nível 1

Você detecta a localização de celestiais, corruptores ou mortos-vivos a até 18m de você. Também detecta solo sagrado/profano.

Em Níveis Superiores: -

Passivo Nível 3

Você é imune a doenças.

Em Níveis Superiores: -

Passivo Racial

Você tem Vantagem em testes de resistência contra ser encantado, e magia não pode colocar você para dormir.

Em Níveis Superiores: -

Passivo Nível 2

Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 na CA.

Em Níveis Superiores: -

Fúria da Natureza

Canalizar Divindade

Ação

Vinhas espectrais prendem uma criatura a até 3m de você. Teste de Força ou Destreza (CD 13). Se falhar, fica Impedida.

Em Níveis Superiores: -

Expulsar os Infiéis

Canalizar Divindade

Ação

Cada fada ou corruptor a até 9m deve fazer um teste de Sabedoria (CD 13). Se falhar, é Expulso por 1 minuto (foge de você).

Em Níveis Superiores: -

Golpe Constritor (Ensnaring Strike)

Nível 1 Conjuração (Juramento)

Ação Bônus (Conc)

A próxima vez que acertar um ataque, o alvo faz teste de Força (CD 13). Se falhar, fica Impedido e sofre 1d6 perfurante por turno até se soltar.

Em Níveis Superiores: Dano aumenta em 1d6 por nível acima do 1º.

Falar com Animais

Nível 1 Adivinhação (Juramento)

Ação (Ritual)

Você ganha a habilidade de compreender e falar verbalmente com bestas por 10 minutos.

Em Níveis Superiores: -

Comando

Nível 1 Encantamento

18m, V, 1 Ação

Fale uma palavra de comando (ex: Pare, Caia, Fuja). Alvo faz teste de Sab (CD 13). Se falhar, obedece no próximo turno.

Em Níveis Superiores: Afeta +1 criatura para cada nível acima do 1º.

Destruição Trovejante (Thunderous Smite)

Nível 1 Evocação

Ação Bônus (Conc)

O primeiro ataque que acertar causa +2d6 Trovão. Se o alvo for Grande ou menor, faz teste de Força (CD 13) ou é empurrado 3m e cai prone.

Em Níveis Superiores: -

Duelo Compelido

Nível 1 Encantamento

9m, V, Ação Bônus (Conc)

Tenta forçar uma criatura a duelar com você. Teste de Sab (CD 13). Se falhar, ela tem desvantagem para atacar outros e deve ficar a 9m de você.

Em Níveis Superiores: -