

# FEDAYIN

Nível 5



**FOR** 15 (+2)      **Pontos de Vida:** 42  
**DES** 14 (+2)      **Defesa:** 19  
**CON** 15 (+2)      (Cota de Malhas +  
Escudo Grande)  
**INT** 12 (+1)  
**SAB** 14 (+2)      **Iniciativa:** + 2  
**CAR** 13 (+1)      **Movimento:** 6,5 m



## TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 9    Reflexo + 3    Vontade + 6

## DINHEIRO

5 peças de platina      10 peças de ouro  
30 peças de prata      20 peças de cobre

## ATAQUES

Desarmado	d20 +6	dano 1d3+2	crítico 20 (x 2)
Cimitarra	d20 +8	dano 1d6+2	crítico 18-20 (x 2)
Arco Curto	d20 +6	dano 1d6	crítico 20 (x 3)
Faca Curva	d20 +6	dano 1d4+2	crítico 18-20 (x 2)

## PERÍCIAS

Intimidação +4, Nobreza & Heráldica +5, Cavalgar +7, Nadar +5, Saltar +2 (sem armadura +7), Escalar +2 (sem armadura +7), Cura +5, Religião +4, Sobrevivência no Deserto +6.

## TALENTOS

Foco na Arma (Cimitarra), Combate Montado, Resistência, Duro de Matar, Tiro à Queima-Roupa.

## HABILIDADES ESPECIAIS

- Afugentar Mortos-Vivos (4 x dia)
- +1 ataque com a arma da divindade (Cimitarra)
- + 4 Sobrevivência no Deserto
- Esmagar Infiéis (+4 ataque, +5 dano 1 x dia)

## ENCANTOS

- Criar Água (1 x dia)
- Curar Feridas Menores (1 x dia)
- Virtude (1 x dia)
- Purificar Comida e Água (1 x dia)
- Criar Água Benta (1 x dia)
- Curar Feridas Leves (1 x dia)
- Escudo de Fé (1 x dia)
- Bênção (1 x dia)

## EQUIPAMENTOS

Flechas para o arco (15)  
Bexiga de água  
Manto Cerimonial  
Livro Sagrado  
Gravetos para Fogo

Símbolo Sagrado  
Pão e Comida Salgada (4 dias)  
Água Benta (3 frascos)  
Sacola de Viagem

## LINGUAGENS

- Comum
- Idioma do Deserto

\* Informação para o Mestre: Cleric 2 / Fighter 3