

PALADINA

Nível 5



FOR 14 (+2) **Pontos de Vida:** 48

DES 12 (+1) **Defesa:** 20

CON 13 (+1) (Cota de placas + escudo)

INT 12 (+1) **Iniciativa:** + 1

SAB 14 (+2) **Movimento:** 10 m

CAR 19 (+4)



TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 9 Reflexo + 6 Vontade + 6

ATAQUES

Desarmado	d20 +7	dano 1d3+2	crítico 20 x2
Espada Bastarda	d20 +8	dano 1d10+2	crítico 19-20 (x 2)
Lança de Cavalaria	d20 +7	dano 1d8+2	crítico 20 (x 3)
Adaga	d20 +7	dano 1d4+2	crítico 19-20 (x 2)

PERÍCIAS

Diplomacia +11, Treinar Animais +6, Cura +8, Nobreza & Heráldica +6, Religião +5, Cavalgar +6, Empatia +5.

TALENTOS

Arma Exótica (Espada Bastarda), Foco na Arma (Espada Bastarda), Combate Montado.

DINHEIRO

60 peças de ouro

30 peças de prata

20 peças de cobre

HABILIDADES ESPECIAIS

- Detectar o Mal (até 20 metros)
- Esmagar o Mal (2 x dia) +4 ataque / +5 dano
- Cura com as Mãos (20 pontos de vida por dia)
- + 4 contra medo para ele e seus aliados
- Imune a doenças e maldições
- Afugentar Mortos-Vivos como clérigo de nível 2 (6 x dia)
- Curar Ferimentos Leves (1 x dia)

ANIMAL COMPANHEIRO – CAVALO PESADO DE GUERRA

Estatísticas

- PV 45, Iniciativa +1, Defesa 18, Ataque + 8, Dano 2d6+2
- Vigor + 8, Reflexo + 5, Vontade + 5

Habilidades

- Evasão Aprimorada (nenhum dado se passar no teste de Reflexo)
- Feitiços que afetam o mestre, afetam também o animal
- Link Telepático (comunicação com o animal até 1,5 km)

EQUIPAMENTOS

Alforjes para o Cavalo

Símbolo Sagrado

Tocha (3)

Provisões Secas (5 dias)

Bolsa de ombro

Pedras para acender fogo

Tenda para uma pessoa

Saco de dormir

Cantil

Aveia para o cavalo (5 dias)

Tinta, pena e papel

Velas (4)

LINGUAGENS

- Comum

- Comum Antigo

* Informação para o Mestre: Paladin 5