

PALADINO

Nível 5



FOR 16 (+3) **Pontos de Vida:** 55

DES 12 (+1) **Defesa:** 21

CON 14 (+2) (Armadura completa

INT 12 (+1) + Escudo de aço)

SAB 14 (+2) **Iniciativa:** +1

CAR 16 (+3) **Movimento:** 6,5 m



TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 8 Reflexo + 4 Vontade + 5

ATAQUES

Desarmado	d20 +8	dano 1d3+3	crítico 20 (x 2)
Espada Longa	d20 +8	dano 1d8+3	crítico 19-20 (x 2)
Lança de Cavalaria	d20 +8	dano 1d8+3	crítico 20 (x 3)
Lança de Arremesso	d20 +6	dano 1d8+3	crítico 20 (x 3)
Adaga	d20 +8	dano 1d4+3	crítico 19-20 (x 2)

PERÍCIAS

Diplomacia +11, Cura +7, Nobreza & Heráldica +6, Cavalgar +9, Empatia +6, Religião +3.

TALENTOS

Combate Montado, Cavalgar para o Ataque, Carga Intrépida.

DINHEIRO

30 peças de platina

30 peças de ouro

30 peças de prata

HABILIDADES ESPECIAIS

- Detectar o Mal (até 20 metros)
- Esmagar o Mal (2 x dia) +3 ataque / +5 dano
- Carga Intrépida (em carga sobre cavalo, dano triplo com a lança)
- Cura com as Mãos (15 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)
- Arma Mágica (1 x dia) +1 bônus ataque e dano por 5 minutos

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)

Tenda para uma pessoa

Saco de dormir

Cantil

Aveia para o cavalo (5 dias)

LINGUAGENS

• Comum

• Celestial

* Informação para o Mestre: Paladin 5