

SACERDOTISA Nível 5



FOR 10 (0) **Pontos de Vida:** 30

DES 16 (+3) **Defesa:** 19

CON 12 (+1) (sem armadura)

INT 13 (+1) **Iniciativa:** +3

SAB 19 (+4) **Movimento:** 10 m

CAR 14 (+2)



TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 5 Reflexo + 5 Vontade + 8

ATAQUES

| | | | |
|-----------|--------|------------|-------------------|
| Desarmado | d20 +3 | dano 1d3 | crítico 20 x2 |
| Cajado | d20 +3 | dano 1d6+2 | crítico 20 x2 |
| Punhal | d20 +3 | dano 1d4 | crítico 19-20 x 2 |

PERÍCIAS

Concentração +3, Diplomacia +7, Cura +12, Conhecimento Arcano +3, Religião +7, Conhecimento dos Planos +2, Identificar Encantos +3, Empatia +6.

TALENTOS

Esquiva, Mobilidade, Reflexos Rápidos.

DINHEIRO

10 peças de ouro

20 peças de prata

30 peças de cobre

HABILIDADES ESPECIAIS

- Mãos que Curam (15 pontos de vida por dia)
- Afugentar Mortos-Vivos (5 x dia)
- Aura de Proteção (+4 na Defesa)
- Ataque da Fé (+2 no dano com arma especial)
- Encantos de cura usados como se fossem de um nível acima (nível 6)
- Ajuda Divina: pode re-rolar um teste falho 1 x por sessão de jogo

ENCANTOS

- Curar Feridas Menores (3 x dia)
- Purificar Comida e Água (1 x dia)
- Orientação (1 x dia)
- Santuário (1 x dia)
- Curar Feridas Leves (2 x dia)
- Pedra Mágica (1 x dia)
- Escudo de Fé (1 x dia)
- Curar Feridas Médias (2 x dia)
- Augúrio (1 x dia)
- Acalmar Emoções (1 x dia)
- Curar Feridas Sérias (2 x dia)
- Oração (1 x dia)

EQUIPAMENTOS

Bolsa de ombro
Gravetos para acender fogo
Velas (4)
Símbolo Sagrado
Manto extra de seda
Estojo de cura

Tinta, pena, lápis e papel
Incenso (10)
Frutas frescas (para 2 dias)
Livros de orações
Capa para o inverno
Bexiga de água

LINGUAGENS

• Comum

• Celestial

* Informação para o Mestre: Cleric 5