

Khor, o Adamante

NOME DE PERSONAGEM

Paladino - Nível 3

CLASSE & NÍVEL

Soldado

ANTECEDENTE

Correia

NOME DO JOGADOR

Humano Variante

RAÇA

Leal e Bom

TENDÊNCIA

1200

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

15

+2

DESTREZA

10

CONSTITUIÇÃO

16

+3

INTELIGÊNCIA

8

-1

SABEDORIA

12

+1

CARISMA

14

+2

INSPIRAÇÃO

+2

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

- ☐ +2 Força
- ☐ +0 Destreza
- ☐ +3 Constituição
- ☐ -1 Inteligência
- ☐ +3 Sabedoria
- ☐ +4 Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

- ☐ +0 Acrobacia (Des)
- ☐ +1 Adestrar Animais (Sab)
- ☐ -1 Arcanismo (Int)
- ☒ +4 Atletismo (For)
- ☐ +2 Atuação (Car)
- ☐ +2 Enganação (Car)
- ☐ +0 Furtividade (Des)
- ☐ -1 História (Int)
- ☒ +4 Intimidação (Car)
- ☒ +3 Intuição (Sab)
- ☐ -1 Investigação (Int)
- ☐ +1 Medicina (Sab)
- ☐ -1 Natureza (Int)
- ☒ +3 Percepção (Sab)
- ☒ +4 Persuasão (Car)
- ☐ +0 Prestidigitação (Des)
- ☐ -1 Religião (Int)
- ☐ +1 Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

CLASSE DE ARMADURA

19

INICIATIVA

+0

DESLOCAMENTO

9m

Máximo de Pontos de Vida

31

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

1d10

DADO DE VIDA

SUCESSOS

FRACASSOS

RESISTÊNCIA À MORTE

Entro primeiro, saio por último.
Minha armadura é a parede
entre o mal e meus amigos.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Proteger os inocentes e
preservar a ordem do mundo.

IDEAIS

Meus aliados são meu escudo e
minha família; ninguém cai
enquanto eu respirar.

VÍNCULOS

Tenho dificuldade em admitir
que uma batalha está perdida
e recuar.

DEFEITOS

NOME BÔNUS ATQ DANO/TIPO

Machado de Batalha	+4	1d8 + 2 Cortante
Machado de Batalha (2m)	+4	1d10 + 2 Cortante
Azagaia	+4	1d6 + 2 Perfurante 9metros

ATAQUES & CONJURAÇÃO

Mestre de Armaduras Pesadas - Reduzo em 3 todo dano físico (cortante, perfurante, concussão) de armas não mágicas.

Sentido Divino - 3 usos por dia. Detecto celestiais, demônios e mortos-vivos a 18m.

Mãos Curativas - 15 atual - Reserva (5x nível) pontos de vida para curar.
Pode usar 5pts para curar veneno ou uma doença de uma vez.

Patente Militar - Respeito de soldados aliados e acesso a acampamentos.

Escudo da Fé: Gasta uma Ação Bônus e dá +2 de CA

Duelo Compelido: Força um inimigo a focar os ataques em mim e desvantagem em outros algo, não pode sair de perto de mim 9m.

Curar Ferimentos: Cura instantanea, 1d8 +2 (mod carisma)

Destruição Divina - Dano da arma+ 2d8+1d8(cada nível até no máx 5d8)

Juramento
· Golpe constritor - teste de força, vinhas prendem, espinho, dano começo turno 1d6.
· Falar com animais - sem teste, pedir informações, pedir favor (persuasão)

Saúde divina - imune a doenças

Expulsar os Infiéis. - expulsa fadas e corruptores todos que puderem ouvir, teste de sabedoria.

CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS

+13

SABEDORIA (PERCEPÇÃO) PASSIVA

=== ARMADURA ===

Pesada, Leve, Médio e Escudo

=== ARMA ===

Marcial e Simples

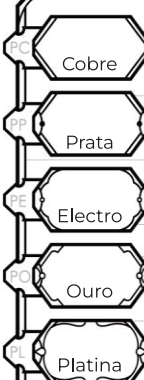
=== FERRAMENTAS ===

Veículos (terrestre)

=== IDIOMAS ===

Comum e Élfico

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS



Escudo, Cota de Malha, Azagaia, Machado de Batalha, Mochila, Roupas, Dados, Símbolo Sagrado (no escudo), Saco de Dormir, Kit de alimento, 10 Rações, Corda 50 feet, Kit de Tocha, Tocha, Cantil

EQUIPAMENTO