NOME DO PERSONAGEM	JOGADOR
Hírna Dûr	Gustav Beier

RAÇA	ORIGEM	CLASSE & NÍVEL
Anão	Gladiador	Paladino 8

TORMENTA20

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5	1	4	1	6	5
(20)	(12)	(18)	(12)	(16)	(20)

PONTOS DE VIDA

Máximos	Atuais
97	

PONTOS DE MANA

Máximos	Atuais
29	

ATAQUES	Bônus de Ataque	Dano	Crítico	Tipo	Alcance
Espada Longa	13	1d8+10	19-20	corte	-

CLASSE DE ARMADURA

		Mod. de Destreza		Bônus de Armadura		Bônus de Escudo		Outros
24	= 10 +	1	+	10	+	0	+	3

ARMADURA & ESCUDO	Bônus na CA	Penalidade
Armadura Completa	+10	-5

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Proficiente com Armas Marciais e Armaduras Pesadas, visão no escuro e deslocamento 6m

HABILIDADES, TALENTOS & MAGIAS

Abençoado	Arma Sagrada
Código do Herói	Julgamento Divino: Arrependimento
Golpe Divino +2d8	Atributo: CAR +2
Cura pelas Mãos 2d8+2	Atributo: CON +2
Aura Sagrada	Aura de Cura
Bênção da Justiça: Égide Sagrada	Estilo Encouraçado
Dom da Imortalidade	Inexpugnável
Dom da Profecia	
Dom da Verdade	
Estilo de Duas Mãos	Pão e Circo

PERÍCIAS	TOTAL		1/2 do Nível		Mod. de Atributo		Treino		Outros	
Acrobacia✣	0	=	4	+	1 (DES)	+	0	+		-5
Adestramento	9	=	4	+	5 (CAR)	+	0	+		
Atletismo	9	=	4	+	5 (FOR)	+	0	+		
Atuação	9	=	4	+	5 (CAR)	+	0	+		
Cavalgar	5	=	4	+	1 (DES)	+	0	+		
Conhecimento*	5	=	4	+	1 (INT)	+	0	+		
Cura	14	=	4	+	6 (SAB)	+	4	+		
Diplomacia	9	=	4	+	5 (CAR)	+	0	+		
Enganação	9	=	4	+	5 (CAR)	+	0	+		
Fortitude	10	=	4	+	4 (CON)	+	0	+	2	
Furtividade✣	0	=	4	+	1 (DES)	+	0	+		-5
Guerra*	5	=	4	+	1 (INT)	+	0	+		
Iniciativa	9	=	4	+	1 (DES)	+	4	+		
Intimidação	9	=	4	+	5 (CAR)	+	0	+		
Intuição	10	=	4	+	6 (SAB)	+	0	+		
Investigação	5	=	4	+	1 (INT)	+	0	+		
Jogatina	9	=	4	+	5 (CAR)	+	0	+		
Ladinagem*✣	0	=	4	+	1 (DES)	+	0	+		-5
Luta	13	=	4	+	5 (FOR)	+	4	+		
Misticismo*	5	=	4	+	1 (INT)	+	0	+		
Navegação*	10	=	4	+	6 (SAB)	+	0	+		
Nobreza*	5	=	4	+	1 (INT)	+	0	+		
Ofício (_____)	5	=	4	+	1 (INT)	+	0	+		
Ofício (_____)	5	=	4	+	1 (INT)	+	0	+		
Percepção	10	=	4	+	6 (SAB)	+	0	+		
Pontaria	5	=	4	+	1 (DES)	+	0	+		
Reflexos	7	=	4	+	1 (DES)	+	0	+	2	
Religião*	10	=	4	+	6 (SAB)	+	0	+		
Sobrevivência	10	=	4	+	6 (SAB)	+	0	+		
Vontade	16	=	4	+	6 (SAB)	+	4	+	2	

✣ *Penalidade de armadura.* * *Somente treinado.*

EQUIPAMENTO

T$: _____ TO: _____

É permitido reproduzir esta página para uso pessoal. Em troca, visite-nos em www.jamboeditora.com.br.
Versão editável feita por Rafa-el Lima para o site www.multiversos.com.br