

# TORMENTA

JOGADOR

DESLOCAMENTO

6M (4Q)

PERSONAGEM

ANÃ

GUARDA

CLÉRIGA 1

KHALMYR

RAÇA

ORIGEM

CLASSE & NÍVEL

DIVINDADE

TAMANHO

MÉDIO

FOR <b>+3</b> 16	DES <b>0</b> 10	CON <b>+3</b> 16	INT <b>0</b> 10	SAB <b>+4</b> 18	CAR <b>0</b> 10
PONTOS DE VIDA <b>22</b> Máximos		PONTOS DE MANA <b>9</b> Máximos		DEFESA <b>15</b>	
Atuais		Atuais			

ATAQUES	Teste de Ataque	Dano	Critico	Tipo	Alcance
<b>MACHADO DE GUERRA</b>	+7	1d12+8	x3	Impacto	-

## HABILIDADES E PODERES

**CONHECIMENTO DAS ROCHAS** Você recebe visão no escuro e +2 em testes de Percepção e Sobrevivência realizados no subterrâneo.

**CORAGEM TOTAL** Você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não.

**DEVAGAR E SEMPRE** Seu deslocamento não é reduzido por uso de armaduras ou excesso de carga.

**DOM DA VERDADE (1 PM)** Você recebe +5 em testes de Intuição até o fim da cena.

**ESPADA JUSTICEIRA (1 PM)** Você encanta sua arma corpo a corpo de corte, e esta recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

**ESTILO DE DUAS MÃOS** Se estiver usando uma arma corpo a corpo com as duas mãos, recebe +5 nas rolagens de dano. Este poder não pode ser usado com armas leves.

**RASTREADOR** Você pode se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia sem sofrer penalidades no teste de Sobrevivência.

**MAGIAS 1º** — Arma Mágica, Curar Ferimentos, Escudo da Fé; CD 14.

**TRADIÇÃO DE HEREDRIMM** Para você, machados, martelos, marretas e picaretas são armas simples e recebe +2 em ataques com essas armas.

## PERÍCIAS

PERÍCIAS	TOTAL	TREINADO
ACROBACIA <sup>+</sup>	0	
ADESTRAMENTO*	0	
ATLETISMO	3	
ATUAÇÃO	0	
CAVALGAR	0	
CONHECIMENTO*	0	
CURA	6	TREINADO
DIPLOMACIA	0	
ENGANAÇÃO	0	
FORTITUDE	5	TREINADO
FURTIVIDADE <sup>+</sup>	0	
GUERRA*	0	
INICIATIVA	0	
INTIMIDAÇÃO	0	
INTUIÇÃO	4	
INVESTIGAÇÃO	0	
JOGATINA*	0	
LADINAGEM <sup>++</sup>	0	
LUTA	5	TREINADO
MISTICISMO*	0	
NOBREZA*	0	
OFÍCIO (____)*	0	
OFÍCIO (____)*	0	
PERCEPÇÃO	4	
PILOTAGEM*	0	
PONTARIA	0	
REFLEXOS	0	
RELIGIÃO*	0	
SOBREVIVÊNCIA	4	
VONTADE	6	TREINADO

<sup>+</sup>Penalidade de armadura. \*Somente treinado.

## EQUIPAMENTO

Apito, brunea, escudo leve, insígnia da guarda, machado de guerra, maça, mochila, saco de dormir, traje de viajante.

T\$ 14

## OUTROS

### OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES DE KHALMYR

Você não pode recusar pedidos de ajuda feitos por pessoas inocentes. Também deve cumprir ordens de superiores na hierarquia da igreja e só pode usar itens mágicos criados por devotos de Khalmyr.

### OPCIONAL

#### CÓDIGO DE CONDUTA (HONESTIDADE)

(**DESVANTAGEM, REVISTA DRAGÃO BRASIL 156**) Você segue rigorosamente um código, e se violá-lo, perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia. Você não pode mentir, trapacear ou roubar e sofre uma penalidade de -5 em testes de Enganação, Furtividade e Ladinação.

**PODER BÔNUS - MAGIA ILIMITADA** Você soma seu modificador de Sabedoria no limite de PM que pode gastar numa magia.