

TORMENTA

JOGADOR

DESLOCAMENTO

9M (6Q)

PERSONAGEM

KLIREN

FORASTEIRA

NOBRE 1

HYNINN (OPCIONAL)

RAÇA

ORIGEM

CLASSE & NÍVEL

DIVINDADE

TAMANHO

MÉDIO

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
0	+3	+2	+1	0	+4
10	16	14	12	10	18
PONTOS DE VIDA		PONTOS DE MANA		DEFESA	
18		4		21	
Máximos		Máximos		Atuais	

ATAQUES	Teste de Ataque	Dano	Critico	Tipo	Alcance
FLORETE	+2	1d6	18	Corte	-
BESTA LEVE	+5	1d8	19	Perfuração	Médio

HABILIDADES E PODERES

AUTOCONFIANÇA Você pode somar seu bônus de Carisma em vez de Destreza na Defesa (já contabilizado).

CULTURA EXÓTICA (1 PM) Você pode gastar 1 PM para fazer um teste de perícia somente treinada, mesmo sem ser treinado na perícia.

ENGENHOSIDADE (2 PM) Quando faz um teste de perícia, pode ativar esta habilidade e receber um bônus igual ao seu modificador de Inteligência no teste. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

ESPÓLIO Você possui uma couraça reforçada.

ORGULHO Quando faz um teste de perícia, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo nível e o modificador de Carisma). Para cada PM que gastar, recebe +2 no teste.

OSSOS FRÁGEIS Você sofre 1 ponto de dano adicional por dado de dano de impacto. Por exemplo, se for atingido por uma clava (dano 1d6), sofre 1d6+1 pontos de dano).

VANGUARDISTA Você recebe proficiência em armas de fogo.

PERÍCIAS

PERÍCIAS	TOTAL	TREINADO
ACROBACIA ⁺	3	
ADESTRAMENTO*	0	
ATLETISMO	0	
ATUAÇÃO	4	
CAVALGAR	3	
CONHECIMENTO*	0	
CURA	0	
DIPLOMACIA	6	TREINADO
ENGANAÇÃO	4	
FORTITUDE	2	
FURTIVIDADE ⁺	3	
GUERRA*	3	TREINADO
INICIATIVA	5	TREINADO
INTIMIDAÇÃO	4	
INTUIÇÃO	0	
INVESTIGAÇÃO	1	
JOGATINA*	0	
LADINAGEM**	0	
LUTA	2	TREINADO
MISTICISMO*	3	TREINADO
NOBREZA*	0	
OFÍCIO (ENGENHOQUEIRO)*	5	TREINADO
OFÍCIO (_____)*	0	
PERCEPÇÃO	0	
PILOTAGEM*	5	TREINADO
PONTARIA	3	
REFLEXOS	3	
RELIGIÃO*	0	
SOBREVIVÊNCIA	0	
VONTADE	2	TREINADO

⁺Penalidade de armadura. *Somente treinado.

EQUIPAMENTO

Besta leve, couraça reforçada, diário de viagem, florete, instrumento musical exótico, mochila, saco de dormir, traje de viajante estrangeiro, virotes x40.

T\$ 12

OUTROS

PROFIÊNCIA Armas de fogo

OPCIONAL

DEVOTO - HYNINN

PODER CONCEDIDO - GOLPISTA DIVINO
Você recebe +2 em Enganação e Ladinagem.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES DE HYNINN Um devoto de Hyninn não recusa participação em um golpe ou trapaça, exceto quando prejudica seus próprios companheiros. Também deve fazer um ato furtivo, ousado ou proibido por dia (ou por sessão de jogo o que demorar mais), como oferta a Hyninn. Em termos de jogo, uma ação exigindo um teste de Enganação ou Ladinagem com CD mínima 15 + metade do seu nível.