

Nome do Jogador

Nome do Personagem: **Eomer** | Nível: **5** | Classe: **Paladino** | Trilha Exemplar: **Leal e Bondoso** | Destino Épico: **Moradin** | XP Total: **0**

Anão | Tamanho: **M** | Idade: **M** | Sexo: **M** | Altura: **180** | Peso: **100** | Tendência: **Leal e Bondoso** | Divindade: **Moradin**

Raça: **Anão** | Companhia de Aventureiros ou Outras Afiliações: **0**

INICIATIVA

VALOR	DES	1/2 NÍVEL	OUT.
2	2	2	0

MODIFICADORES CONDICIONAIS

DEFESAS

VALORES	10+ ARMADURA/1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
23 CA	12	8	1	1	2	0	0

BÔNUS CONDICIONAL

MOVIMENTO

VALOR	BÁSICO	ARMADURA	ITEM	OUT.
5	5	0	0	0

MOVIMENTO ESPECIAL

VALORES DE ATRIBUTO

VALOR	ATRIBUTO	MOD. ATR.	MOD. + 1/2 NVL
16	FOR Força	3	5
13	CON Constituição	1	3
10	DES Destreza	0	2
8	INT Inteligência	-1	1
14	SAB Sabedoria	2	4
18	CAR Carisma	4	6

FORT

DEFESA	10+ ARMADURA/1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
17	12	3	1	1	1	0	0

BÔNUS CONDICIONAL

REFL

DEFESA	10+ ARMADURA/1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
16	12	1	1	1	2	0	0

BÔNUS CONDICIONAL

VONT

DEFESA	10+ ARMADURA/1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
18	12	4	1	1	0	0	0

BÔNUS CONDICIONAL

SENTIDOS

VALOR	SENTIDOS PASSIVOS	BASE	BÔNUS DE PERÍCIA
14	Intuição Passiva	10	+4
14	Percepção Passiva	10	+4

SENTIDOS ESPECIAIS
Visão na Penumbra

ATAQUES

ATRIBUTO	ATAQUE BÁSICO	1/2 NVL	ATR.	CLASSE	PROF.	TAL.	MELH.	OUT.
9	Martelo com Ponta	2	3	2	0	2	0	0
8	Espada Longa	2	3	3	0	0	0	0

PONTOS DE VIDA

MAX PV	SANGRANDO	PULSO DE CURA	PULSO / DIA
57	28	14	11

1/2 PV | 1/4 PV

PONTOS DE AÇÃO

Pontos de Ação	MARCO	PONTOS DE AÇÃO
0	0	2
1	1	2
2	2	3

EFEITOS ADICIONAIS PARA USO COM OS PONTOS DE AÇÃO

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA ATUAIS	PULSOS ATUAIS
0	0

RETOMAR O FÓLEGIO 1/ENCONTRO | USADO

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

FRACASSOS NO TR CONTRA A MORTE

MODIFICADOR NOS TESTES DE RESISTÊNCIA
+5 de bônus racial contra efeitos venenosos

RESISTÊNCIAS

CONDIÇÕES E EFEITOS ATUAIS

ASPECTOS RACIAIS

MODIFICADORES NOS VALORES DE ATRIBUTO **+2 Con, +2 Sab**

Proficiência com Armas dos Anões - Proficientes com martelos.

Estômago Inabalável - +5 nos TR contra efeitos venenosos.

Resiliência dos Anões - Retomar fôlego usando ação mínima.

Deslocamento com Sobrecarga - Armadura ou carga pesada não diminui o deslocamento de um Anão.

Estabilidade dos Anões - Pode se mover 1 quadrado a menos em movimentos forçados. Pode realizar um TR para não ficar caído.

DANO

DANO	ATR.	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
1d10+7	3	2	2	0	0
1d8+3	3	0	0	0	0

PERÍCIAS

BÔNUS	NOME DA PERÍCIA	MOD. ATR. + 1/2 NVL	TRND (+5)	PENALIDADE ARMADURA	OUT.
-2	Acrobacia	DES	2	0	-4
1	Arcanismo	INT	1	0	n/a
1	Atletismo	FOR	5	0	-4
6	Blefe	CAR	6	0	n/a
11	Diplomacia	CAR	6	5	n/a
6	Exploração	SAB	4	0	n/a
-2	Furtividade	DES	2	0	-4
1	História	INT	1	0	n/a
11	Intimidação	CAR	6	5	n/a
4	Intuição	SAB	4	0	n/a
-2	Ladinagem	DES	2	0	-4
6	Manha	CAR	6	0	n/a
4	Natureza	SAB	4	0	n/a
4	Percepção	SAB	4	0	n/a
6	Religião	INT	1	5	n/a
9	Socorro	SAB	4	5	n/a
1	Tolerância	CON	3	0	-4

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE / TRILHA/DESTINO

Canalizar Divindade - Invoca o poder por encontro de canalizar divindade

Desafio Divino - Adquire desafio divino como poder sem limite

Imposição de Mãos - Adquire imposição de mão como poder sem limite (especial)

ATAQUES BÁSICOS

ATAQUE	DEFESA	ARMA OU PODER	DANO
9	CA	Martelo com Ponta+2	1d10+7
8	CA	Espada Longa	1d8+3
4	CA	Besta	1d8
5	CA	Desarmado	1d4+3

IDIOMAS CONHECIDOS

Comum, Anão

TALENTOS

Mãos Restauradoras - Adiciona modificador de Car aos pontos de vida restaurados com a imposição de mãos

Vitalidade - Adquire 5 PVs adicionais por estágio

Treinamento com Armas dos Anões - +2 no dano e proficiência com machados e martelos

ÍNDICE DE PODERES

Liste seus poderes conhecidos.
Risque a caixa quando usar o poder.
Limpe a caixa quando renovar o poder.

PODERES SEM LIMITE

Desafio Divino

Imposição de Mãos

Golpe Estimulante

Golpe Debilitante

PODERES POR ENCONTRO

Entusiasmo Divino

Força Divina

Punição Temível

Punição Íntegra

PODERES DIÁRIOS

Julgamento do Paladino

Círculo Santificado

PODERES UTILITÁRIOS

Círculo Sagrado

OUTROS EQUIPAMENTOS

Espada Longa

Escudo Pesado

Kit de Aventureiro Padrão

Besta

Virotes de Besta (20)

MOEDAS E OUTRAS RIQUEZAS

Dinheiro à mão: 840 po

Dinheiro Guardado:

Peso Carregado: 65kg. / 80kg.

ÍNDICE DE ITENS MÁGICOS

Liste seus poderes conhecidos.
Risque a caixa quando usar o poder.
Limpe a caixa quando renovar o poder.

ITENS MÁGICOS

ARMA

Martelo com Ponta Dinâmico +2 (Uma Mão)

ARMA

ARMA

ARMA

ARMADURA

Placas do Sacrifício +1

BRAÇOS

PÉS

MÃOS

CABEÇA

PESCOÇO

Manto do Ferido Ambulante +1

ANEL

ANEL

CINTURA

Poderes Diários de Itens por Dia

Heróico (1-10)

Marco / / /

Exemplar (11-20)

Marco / / /

Épico (21-30)

Marco / / /

RITUAIS

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

COSTUMES E APARÊNCIA

ANTECEDENTES

COMPANHEIROS E ALIADOS

NOME

OBS.

NOME

OBS.

NOME

OBS.

NOME

OBS.

NOME

OBS.

NOME

OBS.

NOME

OBS.

NOME

OBS.

OBS. DA SESSÃO OU CAMPANHA

NOME DO PERSONAGEM
Eomer

NOME DO JOGADOR

RAÇA Anão CLASSE Paladino NÍVEL 5

PV 57	16 FOR	CA 23
Desl 5	13 CON	Fort 17
Inic +2	10 DES	Ref 16
	8 INT	Vont 18
	14 SAB	
	18 CAR	

14 Intuição Passiva **14 Intuição Passiva**



Retomar Fôlego

PALAVRAS-CHAVE: USADO

Mínima	 	 	Pessoal
AÇÃO	 	 	ALCANCE
	vs		
ATAQUE	DEFESA		ALVO

Efeito: O personagem gasta um pulso de cura, recupera 14 pontos de vida e recebe +2 em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE NÍVEL LIVRO Ldj

ESTATÍSTICAS DE JOGO DUNGEONS & DRAGONS

ESPECIAL POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

AÇÃO POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

Desafio Divino

PALAVRAS-CHAVE: Divino, Radiante USADO

Mínima	 	 	Explosão Contígua 5
AÇÃO	 	 	ALCANCE
	vs		Uma criatura dentro da explosão
ATAQUE	DEFESA		ALVO

Efeito: O paladino marca o alvo. Esse alvo fica marcado até que o paladino utilize esse poder contra outro alvo ou fracasse em engajar o alvo (veja abaixo). Uma criatura só pode estar sujeita a uma marca simultaneamente. Uma nova marca substituirá a anterior. Enquanto o alvo estiver marcado, ele sofre -2 de penalidade em qualquer jogada de ataque que não inclua o paladino como alvo. Além disso, o alvo sofre dano radiante igual a 3 + modificador de Carisma (+4) do paladino na primeira ocasião em que desferir um ataque que não inclua o herói, mas apenas até o começo do próximo turno do paladino. No seu turno, o paladino deve engajar o alvo desafiado ou marcar uma criatura diferente. Para engajar o alvo, o paladino deve atacá-lo ou terminar seu turno adjacente a ele. Se nenhum desses eventos ocorrerem até o final do turno do paladino, a condição se encerra e ele não pode usar o desafio divino no próximo turno. O paladino pode usar o desafio divino uma vez por turno. Especial: Embora essa habilidade se chame "desafio", ela não depende da inteligência ou da habilidade de comunicação do alvo. Trata-se de uma compulsão mágica que afeta o comportamento da criatura, independente da sua natureza. O paladino não pode desafiar uma criatura que já esteja sob o desafio divino de outro personagem.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Paladino NÍVEL LIVRO Ldj

Imposição de Mãos

PALAVRAS-CHAVE: Cura, Divino USADO

Mínima	*	 	Toque corpo a corpo
AÇÃO	 	 	ALCANCE
	vs		Uma criatura
ATAQUE	DEFESA		ALVO

Efeito: O paladino gasta um pulso de cura, mas não recupera pontos de vida. Em vez disso, o alvo recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura. O paladino precisa ter pelo menos um pulso de cura restante para ativar esse poder.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Paladino NÍVEL LIVRO Ldj

Golpe Estimulante

PALAVRAS-CHAVE: Arma, Divino USADO

Padrão	*	 	Arma corpo a corpo
AÇÃO	 	 	ALCANCE
10	vs	CA	Uma criatura
ATAQUE	DEFESA		ALVO

Ataque: Carisma vs. CA
Sucesso: 1[A] + modificador de Carisma (+4) de dano e o paladino recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Sabedoria.

Martelo com Ponta Dinâmico +2: +10 de ataque, 1d10+8 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Paladino NÍVEL 1 LIVRO Ldj

PODER SEM LIMITE DUNGEONS & DRAGONS

PODER SEM LIMITE DUNGEONS & DRAGONS

PODER SEM LIMITE DUNGEONS & DRAGONS

Golpe Debilitante

PALAVRAS-CHAVE: Arma, Divino USADO

Padrão	*	 	Arma corpo a corpo
AÇÃO	 	 	ALCANCE
10	vs	CA	Uma criatura
ATAQUE	DEFESA		ALVO

Ataque: Carisma vs. CA
Sucesso: 1[A] + modificador de Carisma (+4) de dano. Se o paladino marcou o alvo, o inimigo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do paladino.

Martelo com Ponta Dinâmico +2: +10 de ataque, 1d10+8 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Paladino NÍVEL 1 LIVRO Ldj

Entusiasmo Divino

PALAVRAS-CHAVE: Divino USADO

Mínima	 	 	Explosão Contígua 10
AÇÃO	 	 	ALCANCE
	vs		Uma criatura na explosão
ATAQUE	DEFESA		ALVO

Canalizar Divindade: O paladino só pode usar um poder de canalizar divindade por encontro
Efeito: O alvo realiza um teste de resistência com um bônus igual ao modificador de Carisma (+4) do paladino.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Paladino NÍVEL LIVRO Ldj

Força Divina

PALAVRAS-CHAVE: Divino USADO

Mínima	 	 	Pessoal
AÇÃO	 	 	ALCANCE
	vs		
ATAQUE	DEFESA		ALVO

Canalizar Divindade: O paladino só pode usar um poder de canalizar divindade por encontro
Efeito: O paladino aplica seu modificador de Força (+3) como dano adicional no seu próximo durante o turno.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Paladino NÍVEL LIVRO Ldj

PODER SEM LIMITE DUNGEONS & DRAGONS

PODER POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

PODER POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

Punição Temível

PALAVRAS-CHAVE		Arma, Divino, Medo	USADO
Padrão	*  	Arma corpo a corpo	
AÇÃO	 	ALCANCE	
10	vs CA	Uma criatura	
ATAQUE	DEFESA	ALVO	

Ataque: Carisma vs. CA
 Sucesso: 2[A] + modificador de Carisma (+4) de dano. Até o final do próximo turno do paladino, o alvo sofre uma penalidade nas jogadas de ataque igual ao modificador de Sabedoria (+2) do personagem.


Martelo com Ponta Dinâmico +2: +10 de ataque, 2d10+8 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Paladino NÍVEL 1 LIVRO Ldj

PODER POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

Punição Íntegra

PALAVRAS-CHAVE		Arma, Divino	USADO
Padrão	*  	Arma corpo a corpo	
AÇÃO	 	ALCANCE	
10	vs CA	Uma criatura	
ATAQUE	DEFESA	ALVO	

Ataque: Carisma vs. CA
 Sucesso: 2[A] + modificador de Carisma (+4) de dano e o paladino e seus aliados a até 5 quadrados recuperam um número de pontos de vida igual a 5 + modificador de Sabedoria (+2) do paladino.

Martelo com Ponta Dinâmico +2: +10 de ataque, 2d10+8 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Paladino NÍVEL 3 LIVRO Ldj

PODER POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

Julgamento do Paladino

PALAVRAS-CHAVE		Arma, Cura, Divino	USADO
Padrão	*  	Arma corpo a corpo	
AÇÃO	 	ALCANCE	
9	vs CA	Uma criatura	
ATAQUE	DEFESA	ALVO	

Ataque: Força vs. CA
 Sucesso: 3[A] + modificador de Força (+3) de dano e um aliado do paladino a até 5 quadrados dele pode gastar um pulso de cura.
 Fracasso: Um aliado do paladino a até 5 quadrados dele pode gastar um pulso de cura.





Martelo com Ponta Dinâmico +2: +10 de ataque, 3d10+8 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Paladino NÍVEL 1 LIVRO Ldj

PODER DIÁRIO DUNGEONS & DRAGONS

Circulo Santificado

PALAVRAS-CHAVE		Divino, Implemento, Zona	USADO
Padrão	 	Explosão Contígua 3	
AÇÃO	 3 	ALCANCE	
6	vs Reflexos	Os inimigos dentro da explosão	
ATAQUE	DEFESA	ALVO	





Ataque: Carisma vs. Reflexos
 Sucesso: 2d6 + modificador de Carisma (+4) de dano.
 Efeito: A explosão cria uma zona de luz brilhante que permanece ativa até o final do encontro. Enquanto estiverem dentro da zona, o paladino e seus aliados recebem +1 de bônus de poder em todas as defesas até o final do encontro.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Paladino NÍVEL 5 LIVRO Ldj

PODER DIÁRIO DUNGEONS & DRAGONS

Circulo Sagrado

PALAVRAS-CHAVE		Divino, Implemento, Zona	USADO
Padrão	 	Explosão Contígua 3	
AÇÃO	 3 	ALCANCE	
<input type="checkbox"/> SEM LIMITE <input type="checkbox"/> POR ENCONTRO <input checked="" type="checkbox"/> DIÁRIO			

Efeito: A explosão cria uma zona que, até o final do encontro, concede ao paladino e seus aliados dentro da zona +1 de bônus de poder na CA.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Paladino NÍVEL 2 LIVRO Ldj

PODER UTILITÁRIO DUNGEONS & DRAGONS

Martelo com Ponta Dinâmico +2

	+2 nos ataques e dano	+2d6 de dano
BÔNUS	MELHORIA	DECISIVO
PROPRIEDADES		
<input type="checkbox"/> SEM LIMITE <input checked="" type="checkbox"/> POR ENCONTRO <input type="checkbox"/> DIÁRIO		

PALAVRAS-CHAVE

AÇÃO

SEM LIMITE POR ENCONTRO DIÁRIO

PODER

Poder (Por Encontro ♦ Metamorfose): Ação Mínima. Mude a arma para uma arma diferente de qualquer categoria de arma (simples, marcial ou superior) de combate corpo a corpo. Esse efeito dura até o final do encontro, mas o personagem pode interrompê-lo usando uma ação mínima.

POSICÃO Uma Mão NÍVEL 6 PREÇO 1800 LIVRO AV

ITEM MÁGICO DUNGEONS & DRAGONS

Manto do Ferido Ambulante

	+1 em Fotidade, Reflexos e Vontade	
BÔNUS	MELHORIA	DECISIVO
PROPRIEDADES		
Se o personagem estiver sangrando quando usar a ação de retornar fôlego, ele pode gastar dois pulsos de cura ao invés de um (recuperando pontos de vida pelos dois).		

PALAVRAS-CHAVE		USADO
AÇÃO	<input type="checkbox"/> SEM LIMITE <input type="checkbox"/> POR ENCONTRO <input type="checkbox"/> DIÁRIO	

PODER

Posição do Item: Pescoço

POSICÃO Pescoço NÍVEL 4 PREÇO 840 LIVRO AV

ITEM MÁGICO DUNGEONS & DRAGONS

Placas do Sacrifício

BÔNUS	MELHORIA	DECISIVO
PROPRIEDADES		

PALAVRAS-CHAVE		USADO
AÇÃO	<input checked="" type="checkbox"/> SEM LIMITE <input type="checkbox"/> POR ENCONTRO <input type="checkbox"/> DIÁRIO	

PODER

Poder (Sem Limite): Ação Mínima. Use esse poder quando o personagem estiver adjacente a um de seus aliados que estiver sofrendo um efeito que um TR possa encerrar. O aliado não é mais afetado pelo efeito, que é transferido para o personagem. O personagem não pode fazer um teste de resistência contra o efeito até o final do seu próximo turno.

Poder (Diário ♦ Cura): Ação Mínima. O personagem gasta um pulso de cura. Um de seus aliados a até 5 quadrados recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

POSICÃO Corpo NÍVEL 5 PREÇO 1000 LIVRO Ldj

ITEM MÁGICO DUNGEONS & DRAGONS