



CORRIN JUNQUILHO

HALFLING PALADINO

NÍVEL 1 BONDOSO

“Que a sorte de Tymora guie minha mão!”



Valor de Habilidade

| | Valor | Modificador | | |
|--------------|-------|-------------|--------------------------|----|
| Força | 14 | +2 | Classe de Armadura | 20 |
| Constituição | 12 | +1 | Defesa de Fortitude | 13 |
| Destreza | 12 | +1 | Defesa de Reflexos | 14 |
| Inteligência | 9 | -1 | Defesa de Vontade | 14 |
| Sabedoria | 16 | +3 | Iniciativa | +1 |
| Carisma | 16 | +3 | Deslocamento (Quadrados) | 5 |

| | | | | | |
|----------------|----|-----------------------|----|--------------------------------------|--------------------------|
| PONTOS DE VIDA | 27 | PVS CURADOS POR PULSO | 6 | RETOMAR FÔLEGO | <input type="checkbox"/> |
| SANGRANDO | 13 | PULSOS DE CURA/DIA | 11 | (Pode retomar fôlego até 1/encontro) | |

Pontos de Vida Atuais

Pulsos de Cura Utilizados

Nome do Ataque Básico

Bônus de Ataque

Dano

Alcance/Propriedades

Espada curta

+5 vs. CA

1d6+2

Martelo de arremesso

+4 vs. CA (+3 à distância)

1d6+2

normal 5 quadrados/ máximo 10 quadrados

TALENTOS

Despistar na Multidão (+2 na CA quando estiver adjacente a dois inimigos maiores)

PERÍCIAS

| | |
|-------------------|----|
| Intuição Passiva | 18 |
| Percepção Passiva | 13 |
| Acrobacia | -1 |
| Atletismo | -2 |
| Diplomacia | +8 |
| Socorro | +8 |
| Intuição | +8 |
| Percepção | +3 |
| Religião | +4 |
| Furtividade | -3 |

ORAÇÕES (Poderes Divinos)

Consulte o verso da planilha de personagem.

CARACTERÍSTICAS DE RAÇA E CLASSE

Tamanho Pequeno (já incluído, consta para referência)

Ousadia (+5 nos TR vs. Medo)

Reação Lépidia (+2 na CA vs. Ataques de oportunidade)

Segunda Chance (vide verso)

Canalizar Divindade: Entusiasmo Divino (vide verso)

Canalizar Divindade: Força Divina (vide verso)

Imposição de Mãos (vide verso)

Idiomas: Comum e Élfico

Visão Normal

Nota: Alguns dos traços raciais e características de classe já estão incluídos nas estatísticas do personagem e não estão listados na planilha.

EQUIPAMENTO

Armadura de placas, escudo pesado, espada curta, 2 martelos de arremesso, símbolo sagrado, mochila, saco de dormir, pederneira e isqueiro, algebeira, 2 bastões solares, 10 dias de ração de viagem, 15 m de corda de cânhamo, cantil.

ORAÇÕES (Poderes Divinos)

Os poderes desse personagem são chamados de orações, por serem oriundos de fontes divinas. Algumas orações exigem o uso de uma arma. Caso não conste “arma” no poder, então o personagem não precisa ter uma arma em punho para usá-lo. Os paladinos costumam segurar o símbolo sagrado (um instrumento) quando usam certos poderes, mas isso não é obrigatório.

Poderes Sem Limite

Golpe Revigorante Ataque de Paladino 1
Você ataca seu adversário sem misericórdia e sua precisão é recompensada com o dom do vigor divino.

Sem Limite ♦ Divino, Arma

Ação Padrão Arma de corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: +6 vs. CA (+5 com martelo de arremesso)

Sucesso: 1d6 + 3 de dano e o personagem recebe 3 pontos de vida temporários.

Desafio Divino

Característica de Paladino
Você confronta corajosamente um inimigo próximo, queimando-o com luz divina caso ele ignore seu desafio.

Sem Limite ♦ Divino, Radiante

Ação Mínima Explosão restrita 5

Alvo: Uma criatura na explosão

Efeito: O alvo fica marcado. Ele permanece marcado até que o personagem use esse poder contra outro alvo. Se o paladino marcar outras criaturas usando outros poderes, o alvo continua marcado. Uma criatura só pode estar sujeita a uma marca por vez. A marca nova substitui a anterior.

Se a vítima executar um ataque que não inclua esse paladino como alvo, ela sofrerá -2 de penalidade nas jogadas de ataque e 8 pontos de dano radiante. O alvo sofre esse dano apenas uma vez por turno.

Especial: Embora essa habilidade seja um desafio, ela não exige nenhuma inteligência ou habilidade idiomática da vítima. Trata-se de uma compulsão mágica que afeta o comportamento da criatura, independente de sua natureza. É impossível usar essa habilidade contra uma criatura que já esteja sob o efeito do desafio divino do mesmo paladino.

Golpe Sagrado

Ataque de Paladino 1
Você ataca um inimigo usando sua arma, que se inflama com luz sagrada.

Sem Limite ♦ Divino, Radiante, Arma

Ação Padrão Arma de corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: +5 vs. CA (+4 com martelo de arremesso)

Sucesso: 1d6 + 2 de dano radiante. Se o alvo estiver marcado, o paladino recebe +3 de bônus no dano.

Imposição de Mãos

Característica de Paladino

Seu toque divino cura ferimentos instantaneamente.

Sem Limite ♦ Divino, Cura

Especial: Esse poder pode ser usado 3 vezes por dia, mas apenas uma vez por rodada.

Ação Mínima Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Efeito: O paladino consome um de seus pulsos de cura, mas não recupera pontos de vida. Ao invés disso, o alvo cura seus pontos de vida como se ele tivesse usado um pulso de cura. O paladino ainda precisa ter pelo menos um pulso de cura restante para usar este poder.

Poderes Por Encontro

Canalizar Divindade: Característica de Paladino

Entusiasmo Divino

Sua fé inabalável na sua divindade fortalece uma criatura próxima para resistir a uma aflição debilitante.

Por Encontro ♦ Divino

Especial: Os poderes *entusiasmo divino* e *força divina* não podem usados no mesmo encontro.

Ação Mínima Explosão restrita 10

Alvo: Uma criatura na explosão

Efeito: O alvo realiza um teste de resistência com +3 de bônus..

Canalizar Divindade: Característica de Paladino

Força Divina

Você suplica à sua divindade por força divina para derrotar seus inimigos

Por Encontro ♦ Divino

Especial: Os poderes *entusiasmo divino* e *força divina* não podem usados no mesmo encontro.

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O paladino recebe +2 no dano do próximo ataque nesse turno.

Segunda Chance

Poder Racial de Halfling

Sua sorte e tamanho reduzido se combinam para trabalhar a seu favor

conforme você esquiva dos ataques do seu inimigo.

Por Encontro

Interrupção Imediata Pessoal

Efeito: Quando um ataque obtém sucesso contra o personagem, é possível obrigar o inimigo a jogar o ataque novamente. O inimigo utiliza a segunda jogada ao invés da primeira, mesmo que seja pior.

Destruição Protetora

Ataque de Paladino 1
Um escudo dourado e translúcido se materializa diante de um aliado

próximo conforme você avança atacando com sua arma.

Por encontro ♦ Divino, Arma

Ação Padrão Arma de corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: +6 vs. CA (+5 com martelo de arremesso)

Sucesso: 2d6 + 3 de dano.

Efeito: Até o final do próximo turno do paladino, um aliado numa área de 5 quadrados dele recebe +3 de bônus de poder na CA.

Poder Diário

Sob Pena de Morte

Ataque de Paladino 1
Você invoca uma oração que dilacera seu inimigo com uma dor terrível,

que aumenta ainda mais quando ele realiza um ataque.

Diário ♦ Divino, Instrumento

Ação Padrão Distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: +3 vs. Vontade

Sucesso: 3d8 + 3 de dano. Uma vez por rodada, o alvo sofre 1d8 de dano depois que executa qualquer ataque no seu turno (TR anula).

Fracasso: Dano pela metade. Uma vez por rodada, o alvo sofre 1d4 de dano depois que executa qualquer ataque no seu turno (TR anula).