

Alvin

NOME DO PERSONAGEM

Mago , nv 9

CLASSE E NÍVEL

Gnomo da Floresta

RAÇA

Orfão

ANTECEDENTE

Neutral Good

TENDÊNCIA

Filipe

NOME DO JOGADOR

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

10

DESTREZA

13+1

CONSTITUIÇÃO

14

INTELIGÊNCIA

15+4

SABEDORIA

12

CARISMA

8

INSPIRAÇÃO

+4

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

- ☐ Força
- ☐ Destreza
- ☐ Constituição
- ☒ Inteligência
- ☒ Sabedoria
- ☐ Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

- ☐ Acrobacia (Des)
- ☒ **+1** Arcanismo (Int)
- ☐ Atletismo (For)
- ☐ Atuação (Car)
- ☐ Blear (Car)
- ☒ **+1** Furtividade (Des)
- ☒ **+1** História (Int)
- ☐ Intimidação (Car)
- ☐ Intuição (Sab)
- ☐ Investigação (Int)
- ☐ Lidar com Animais (Sab)
- ☐ Medicina (Sab)
- ☐ Natureza (Int)
- ☐ Percepção (Sab)
- ☐ Persuasão (Car)
- ☒ **+1** Prestidigitação (Des)
- ☐ Religião (Int)
- ☐ Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

12

CLASSE
ARMAD

+2

INICIATIVA

7,5

DESLOC.

PV Totais

48

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FRACASSOS

TESTES CONTRA A MORTE

Eu como feito um porco e tenho maus modos

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Respeito. Todas as pessoas ricas ou pobres merecem respeito (Bom)

IDEAIS

Eu tenho uma dívida que nunca poderei pagar com uma pessoa que teve pena de mim

LIGAÇÕES

Ouro parece ser muito dinheiro para mim e eu faria qualquer coisa por mais dele.

DEFEITOS

NOME

BÔNUS

DANO / TIPO

ATAQUES E MAGIAS

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

Comum e Gnomico

IDIOMAS E OUTRAS PROFICIÊNCIAS

PC

PP

PE

PO

PL

1 - Wand

1 - Adaga

1 - Foco Arcano (Botas)

1 - pacote explorador

EQUIPAMENTO

**Visao noturna : 18m
penumbra = claro, Escuro = penumbra**

Vantagens teste de Resistencia - Sab, Int e Car contra magia.

Falar com bestas pequenas.

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES



NOME DO PERSONAGEM

355

IDADE

Verdes

OLHOS

0.9 m

ALTURA

Bronzeada

PELE

21kg

PESO

Escuros

CABELOS

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

ALIADOS E ORGANIZAÇÕES

"Timido e Extremamente curioso", assim foi como o mago da vila descreveu o gnomo da floresta que vivia bisbilhotando seus livros. Até torna-lo seu aprendiz. O gnomo apenas sabia escrever seu nome em idioma comum mas mesmo assim mostrava um grande interesse para os estudos e foi um ótimo aluno, alistou-se no exercito como seu mestre fez um dia para refazer seus passos.

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

OUTRAS CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

TESOURO



CLASSE DE CONJURADOR

HABILIDADE CHAVE

CD DO TR

BÔNUS DE ATAQUE

0

TRUQUES

3

6

NÍVEL
MAGIA

ESPAÇOS TOTAL

ESPAÇOS USADOS

1

PREPARADO

NOME DA MAGIA

4

7

5

8

9

MAGIAS CONHECIDAS