

King Flag

NOME DO PERSONAGEM

Guerreiro 1

CLASSE E NÍVEL

Humano

RAÇA

Mercenário

ANTECEDENTE

Caótico e neutro

ALINHAMENTO

Jairo

NOME DO JOGADOR

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

+5

19

DESTREZA

+2

13

CONSTITUIÇÃO

+5

18

INTELIGÊNCIA

0

9

SABEDORIA

+1

10

CARISMA

+5

18

INSPIRAÇÃO

+2

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

- ☐ +7 Força
- ☐ +2 Destreza
- ☐ +7 Constituição
- ☐ 0 Inteligência
- ☐ +1 Sabedoria
- ☐ +5 Carisma

SALVAGUARDAS

- ☐ +2 Acrobacia (Des)
- ☐ 0 Arcanismo (Int)
- ☐ +7 Atletismo (For)
- ☐ +5 Atuação (Car)
- ☐ +5 Enganação (Car)
- ☐ +2 Furtividade (Des)
- ☐ 0 História (Int)
- ☐ +5 Intimidação (Car)
- ☐ +1 Intuição (Sab)
- ☐ 0 Investigação (Int)
- ☐ +1 Lidar com Animais (Sab)
- ☐ +1 Medicina (Sab)
- ☐ 0 Natureza (Int)
- ☐ +1 Percepção (Sab)
- ☐ +5 Persuasão (Car)
- ☐ +2 Prestidigitação (Des)
- ☐ 0 Religião (Int)
- ☐ +1 Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

CLASSE DE ARMADURA

17

INICIATIVA

+2

DESLOCAMENTO

9 metros

Pontos de Vida Máximos

12

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total 1d10

DADO DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

NOME

BÔNUS ATAQUE DANO/TIPO

Espada longa

+7

1d8 + 2 cortante

Machadinha

+7

1d6 + 2 cortante

Adaga

+7

1d4 + 3 perfurante

ATAQUES & CONJURAÇÃO

Os fins justificam os meios.
Nada irá ficar entre mim e o meu destino.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Honra e família. Devo honrar meus antepassados e levar a linhagem Flag de volta ao topo, tornando Neverwinter novamente um reino separado sob meu comando.

IDEAIS

Meu fiel escudeiro Penny "The Wise Clown" que esteve comigo por anos e anos. Somos inseparáveis, e ele daria sua vida por mim.

VÍNCULOS

Não consigo ficar calado ao ouvir insultos à minha linhagem. Aqueles que duvidam dos Flag merecem dor e sofrimento.

FRAQUEZAS

Recuperar Fôlego: No seu turno, use sua ação bônus para recuperar uma quantidade de pontos de vida igual a 1d10 + seu nível de guerreiro. Uma vez usada esta característica, você deve completar um descanso curto ou longo antes de poder utilizá-la novamente.

Estilo de luta (Lutador): Você ganha bônus de +2 ao utilizar sua espada longa além dos bônus de força.

Posição de privilégio: Graças ao seu berço nobre, as pessoas estão inclinadas a pensar o melhor a seu respeito.

Domador de dragões: Na sua época de mercenário, ele adquiriu um dom de domar dragões, pois foi oferecido dinheiro para matar um dragão, mas por seus valores de não matar dragões, ele domou o mesmo e levou para a ilha Firestone. Você tem vantagem em qualquer jogada contra esse tipo de criatura.

Exorcista: Em suas viagens, você foi aprendiz do famoso Padre Amorth, ele o ensinou tudo sobre combater os mortos-vivos. Você tem vantagem em qualquer jogada contra esse tipo de criatura.

Hidrofobia: Não é que você tenha medo de água, você apenas prefere evitá-la a qualquer custo. Você tem desvantagem em todo teste de força e destreza estando dentro de barcos, balsas ou mesmo atravessando rios e riachos à nado ou à cavalo.

CARACTERÍSTICAS & TALENTOS

10

SABEDORIA PASSIVA (PERCEÇÃO)

Proficiência: Todas as armaduras, escudos, armas simples, armas marciais, jogos de cartas

Idiomas: Comum, Dracônico, Abissal e Celestial

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

PC

PP

PE

PD

PL

Cota de malha*, espada longa, machadinha, adaga, mochila, cobertor, caixa de fogo, rações para 5 dias, moringa, roupas (finas), anel da linhagem Flag

*Enquanto utilizar esta armadura, você tem desvantagem em teste de destreza.

EQUIPAMENTO