

# Balin Barba-de-Carvalho

NOME DO PERSONAGEM

Druída 1

CLASSE E NÍVEL

Anão da Montanha

RAÇA

Aprendiz

ANTECEDENTE

Ordeiro e bom

ALINHAMENTO

Joaquim

NOME DO JOGADOR

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

+3

15

DESTREZA

-1

8

CONSTITUIÇÃO

+5

18

INTELIGÊNCIA

+3

16

SABEDORIA

+4

18

CARISMA

0

11

INSPIRAÇÃO

+2

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

- ☐ +3 Força
- ☐ -1 Destreza
- ☐ +5 Constituição
- ☐ +3 Inteligência
- ☐ +6 Sabedoria
- ☐ +2 Carisma

SALVAGUARDAS

- ☐ -1 Acrobacia (Des)
- ☐ +3 Arcanismo (Int)
- ☐ +3 Atletismo (For)
- ☐ +2 Atuação (Car)
- ☐ +2 Enganação (Car)
- ☐ -1 Furtividade (Des)
- ☐ +3 História (Int)
- ☐ +2 Intimidação (Car)
- ☐ +6 Intuição (Sab)
- ☐ +3 Investigação (Int)
- ☐ +6 Lidar com Animais (Sab)
- ☐ +6 Medicina (Sab)
- ☐ +3 Natureza (Int)
- ☐ +6 Percepção (Sab)
- ☐ +2 Persuasão (Car)
- ☐ -1 Prestidigitação (Des)
- ☐ +3 Religião (Int)
- ☐ +6 Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

CLASSE DE ARMADURA

14

INICIATIVA

-1

DESLOCAMENTO

7,5 metros

Pontos de Vida Máximos

11

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

1d8

DADO DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

Minha missão é zelar pela natureza e todas as suas criaturas. Estarei sempre disposto a ajudar aqueles que precisam de mim.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Todas as criaturas são fundamentais para o equilíbrio natural, e é dever dos druidas manter esse equilíbrio custe o que custar.

IDEAIS

Meu anel de safira. Uma jóia poderosa que me ajuda a canalizar as energias da terra.

VÍNCULOS

Sou estabonado como apenas um anão da colina pode ser, e meu gosto por cervejas supera os limites do que seria ideal para alguém da minha classe.

FRAQUEZAS

NOME

BÔNUS ATAQUE

DANO/TIPO

Martelo de Guerra

+3

1d8 +2 contundente

Machadinha

+3

1d6 +2 cortante

Sua machadinha pode ser arremessada, porém com -1 de bônus.

Truques: Você sabe 2 truques a escolher

Magias 1º Círculo: Você sabe 5 magias a escolher (podem ser alteradas após longos descansos)

ATAQUES & CONJURAÇÃO

Atributo de Conjuração: Sabedoria é o seu atributo de conjuração para suas magias. A CD de salvaguarda para resistir a uma magia que você conjura é 14. Seu bônus de ataque quando faz um ataque com magia é +6.

Forma Selvagem: Você pode se transformar em animais, e em uma batalha seus pontos de vida ficam seguros enquanto estiver na forma animal.

Visão no escuro: Você enxerga na meia-luz em um raio de até 18 metros como se fosse luz plena, e na escuridão neste mesmo raio como se fosse meia-luz. Você não distingue cores apenas tons de cinza.

Tenacidade Anã: Seus pontos de vida máximos aumentam em 1, e este aumenta em 1 toda vez que você ganha um nível.

Idioma Druídico: Apenas os druidas tem acesso à esse idioma, e podem utilizá-lo para esconder magicamente mensagens.

CARACTERÍSTICAS & TALENTOS

18

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

Proficiências: Todas as armaduras, escudos, armas simples, machadinhas, machados de batalha, martelo de guerra, kit de curandeiro, ferramentas de pedreiro/construtor.  
Idiomas: Druídico, Anão, Comum.  
Conhecimento de Pedras: Sempre que você fizer um teste de Inteligência (História) relacionado à origem de um trabalho em pedra, você terá um bônus de +2 além do já considerado.

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

PC

PP

PE

PD

PL

10

Courosa peitoral, martelo de guerra, 2 machadinhas, símbolo sagrado, kit de curandeiro, mochila, 15 dias de rações, 15 metros de corda de cânhamo, ferramentas de pedreiro/construtor, conjunto de roupas comuns.

EQUIPAMENTO