

- Tracos Raciais: Halfling**
 +4 Destreza, +2 Carisma, -2 Força.
- Tamanho Pequeno.** Halflings recebem classe de armadura +1, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Furtividade, mas precisam usar armas menores.
- +1 em jogadas de ataque com armas de arremesso e fundas.
- +1 em testes de resistência, por sua sorte incrível.
- Para halflings a perda de Atetismo é baseada em Destreza, não em Força.
- +4 em testes de Enganação.
- *Inclusos na ficha.

ainda criança, soube existir uma deusa para aqueles que amavam ler e aprender. Se escolheu tornar-se seu clérigo, ou se Tanna-Toh acolheu o halfling mediano gosta de um bom livro no conforto de sua toca. Mas Jamil Gamwich — nome bem comum para sua raça — sempre teve tanta fome por livros quanto outros pequeninos têm por comida.

Após esgotar os tomos de sua aldeia, Jamil viajou até a maior cidade humana vizinha, onde foi aceito como membro da ordem de Tanna-Toh. Desde então é enviado em missões variadas, vasculhando bibliotecas, decifrando escrituras, ensinando em povoados, alfabetizando barbarras, ajudando-os a decifrar mistérios — e assegurando que qualquer conhecimento seja resgatado. Embora não seja um lutador poderoso, sua disciplina e afinidade com a ordem protegem a equipe contra as forças do caos.

Magias Conhecidas

0 — conjurar, detectar magia, mirar direção, ler magias;
 1ª — conjurar, detector magico, auxilio divino, brilho, curar ferimentos leves, escudo de fé, pedra encantada, remover maldição, remover magias contra o caos, curar ferimentos graves, oração;
 2ª — conjurar magias contra o caos, curar ferimentos graves x2, oração;
 3ª — conjurar magias contra o caos, curar ferimentos graves x3.

Magias Preparadas

1ª — arma magica, auxilio divino, curar ferimentos leves x3;
 2ª — conjurar magias contra o caos, curar ferimentos graves x2, oração;
 3ª — conjurar magias contra o caos, curar ferimentos graves, oração.

Magias Conhecidas

0 — conjurar, detectar magia, mirar direção, ler magias;
 1ª — conjurar, detector magico, auxilio divino, brilho, curar ferimentos leves, escudo de fé, pedra encantada, remover maldição, remover magias contra o caos, curar ferimentos graves, oração;
 2ª — conjurar magias contra o caos, curar ferimentos graves x2, oração;
 3ª — conjurar magias contra o caos, curar ferimentos graves x3.

Magias Preparadas

1ª — arma magica, auxilio divino, curar ferimentos leves x3;
 2ª — conjurar magias contra o caos, curar ferimentos graves x2, oração;
 3ª — conjurar magias contra o caos, curar ferimentos graves, oração.

Domínio da Ordem

Para criaturas de tendência caótica, a dificuldade para resistir às suas magias divinas aumenta em CD+1.

Benefício: Quando você conjura energia positiva, pode curar criaturas vivas ou causar dano a mortos-vivos (escolha apenas um dos efeitos). O curativo é de 3d6, pode usar 3x por dia.

Domínio do Conhecimento

Benefício: Você recebe 3 pontos de magia adicionais (já inclusos).

Benefício: Você tem uma parcela maior de poder magico.

Canalizar Energia Positiva

Você pode liberar uma onda de energia positiva com alcance de até 5m a partir de você.

Poder Mágico x2

Benefício: Você recebe 3 pontos de magia adicionais (já inclusos).

Domínio do Conhecimento

Você pode fazer testes de qualquer conhecimento como se fosse treinado, com um bônus igual a seu nível + modificador de Inteligência.

Divindade (Tanna-Toh)

A deusa do conhecimento e guardiã e provedora das catedrais, cultura, artes e saberes escritos — que os diferentes seres civilizados dos barbares.

Talentos



TORMENTA RPG

Jamil Gamwich

Halfling/Clérigo (Tanna-Toh) 6º / Neutro e Bondoso

“A ignorância é uma doença, e com as bênçãos de Tanna-toh, eu serei a cura...!”

Atributos	Mod.	Resistências	Tamanho Pequeno	Perícias Treinadas
FOR	10	Fort +8	Deslocamento 6m/4 Quad.	Cura +13
CON	10	Refl +9	Visão Normal	Diplomacia +11
AGI	16	Vont +12	C.A. 20	Identificar Magia +11
INT	14	>(+3) Nivel; >(+3) Des; >(+1) Tamanho Peq; >(+3) Armadura.		Iniciativa +7
SAB	18			Intuição +13
CAR	14			Percepção +13



Pontos de Vida	36	Pontos de Magia	23
Pontos de Ação	1	BBA Corpo a Corpo	+4
		BBA Distância	+9

Ataques:
 Corpo-a-corpo:
 Maça obra-prima +5 (1d6+2);
 à distância:
 Funda obra-prima +10 (1d4+3)

Equipamentos

- Manto da Resistência +1;
- Funda (obra prima);
- Balas de Adamante 20x;
- Maça (obra prima);
- Armadura de Couro Batido.