

# SIR. WILLIAN TACHER

Humano Guerreiro - Ordeiro 1º Nível (Nobre)

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

**FOR** 16 (+3)

Força

**DES** 9 (-1)

Destreza

**CON** 15 (+2)

Constituição

**INT** 11 (+0)

Inteligência

**SAB** 13 (+1)

Sabedoria

**CAR** 14 (+2)

Carisma

bônus de proficiência: +2

Percepção passiv: 17



Pontos de Vida: 17

TESTES DE RESISTÊNCIA:

FOR +5 / COM +4

PERÍCIAS TREINADAS:

Atletismo (+5)

História (+2)

Persuasão (+4)

Percepção (+3)



DUNGEONS & DRAGONS

ARMA EQUIPADA	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	TIPO DE DANO	ALCANCE
Espada Longa	+5	1d8+3	Corte	-

EQUIPAMENTO:

Cota de malha, Espada Longa, Escudo, cobertor, caixa de fogo, 2 dias de ração, cantil, conjunto de roupas elegantes, anel sinete, papéis de nobreza. (20 PO)

## ANTECEDENTE:

### Traço de personalidade:

Meus elogios fazem as pessoas se sentirem maravilhosas e importantes. Além disso, eu não gosto de ficar sujo e não serei encontrado morto em acomodações inadequadas.

### Ideais:

Responsabilidade. É o dever de um nobre proteger as pessoas comuns e não oprimi-las.

### Vínculos:

Minha espada é uma herança de família e de longe a minha posse mais preciosa.

### Fraquezas:

É difícil para mim resistir à sedução da riqueza, especialmente o ouro. Riqueza pode me ajudar a restaurar o meu legado.

## TALENTOS:

### Talentos:

**Retomar o Fôlego.** O guerreiro possui um bom limite de vigor e pode usá-lo para proteger a si mesmo contra danos. Durante o seu turno, o guerreiro pode usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida igual a 1d10 + seu nível de guerreiro. Uma vez que o guerreiro use esta habilidade, precisará de um descanso curto ou um descanso prolongado antes de usá-la novamente.

### Estilo de Combate (Defesa).

Enquanto o guerreiro estiver usando armadura, ele ganha +1 de bônus em sua Classe de Armadura.

**Posição Privilegiada.** Graças ao seu nobre nascimento, pessoas são inclinadas a pensar o melhor de

você. Você é bem vindo na alta sociedade e as pessoas assumem que você tem o direito de ser que quer que você seja.

As pessoas comuns fazem esforço necessário para acomodá-lo bem, evitando desagradá-lo e os outros nobres tratam você como membro da mesma classe social.

Você pode assegurar uma audiência com um nobre local, se precisar.

# ARTUR REGAN

Humano Paladino - Ordeiro 1ºNível (Herói do povo)

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

**FOR** 16 (+3)

Força

**DES** 11 (+0)

Destreza

**CON** 15 (+2)

Constituição

**INT** 9 (-1)

Inteligência

**SAB** 13 (+1)

Sabedoria

**CAR** 14 (+2)

Carisma

bônus de roficiência: +2

Percepção passiv: 17



Pontos de Vida: 12

TESTES DE RESISTÊNCIA:

SAB +3 / CAR +4

PERÍCIAS TREINADAS:

Intimidação (+2)

Lidar com animais (+3)

Persuasão (+4)

Sobrevivência(+3)



DUNGEONS & DRAGONS

ARMA EQUIPADA	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	TIPO DE DANO	ALCANCE
Espada Longa	+5	1d8+3	Corte	-
Besta Leve	+2	1d8+0	Perf	24/ 90m

EQUIPAMENTO:

Cota de malha, Espada Longa, Escudo, cobertor, caixa de fogo, 2 dias de rações, cantil, Roupas, Simbulo Sagrado, Tocha, 10 Virotos de besta e Saco de Dormir. (20 PO)

ANTECEDENTE:

**Traço de personalidade:**

Se alguém está em apuros, eu estou sempre pronto para ajudar.

**Ideais:**

Respeito, As pessoas merecem ser tratadas com dignidade e respeito.

**Vínculos :**

Eu devo proteger aqueles que não podem se defender.

**Fraquezas:**

Eu estou convencido sobre o significado do meu destino, e cego aos riscos e falhas.

**IDIOMAS:**

Comum e Draconico.

TALENTOS:

**Sentidos Divinos :**

Você pode sentir Celestiais, Demônios e Mortos-Vivos a até 18m de você, contando que não em cobertura total (atrás de paredes por exemplo). Se pode usar essa habilidade 3 vezes antes de precisar de um descanso longo.

**Cura pelas Mãos:**

Você possui uma reserva de cura que recarrega-se ao fazer um descanso longo. Seu total de pontos dessa reserva é de 5 x Nível do Paladino.

**HOSPITALIDADE RÚSTICA**

Já que você ascendeu da categoria de pessoas comuns até onde você está agora, é fácil se misturar a eles. Você pode encontrar lugar entre os camponeses para se esconder,

descansar ou se recuperar, a menos que isso ofereça um risco direto a eles. Eles o esconderão da lei e de qualquer um que venha perguntando por você, desde que não tenham que arriscar suas vidas.

# DORGALT ROCKWAR

Anão da colina Clérigo - Leal e Bom 1º Nível (Soldado)

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

**FOR** 14 (+2)

Força

**DES** 8 (-0)

Destreza

**CON** 15 (+2)

Constituição

**INT** 10 (+0)

Inteligência

**SAB** 16 (+3)

Sabedoria

**CAR** 12 (+1)

Carisma

bônus de proficiência: +2

Percepção passiv: 17



Pontos de Vida: 17

TESTES DE RESISTÊNCIA:

SAB +3 / CAR +4

PERÍCIAS TREINADAS:

Intimidação (+2)

Atletismo (+5)

Religião (+2)

Medicina (+5)



DUNGEONS & DRAGONS

ARMA EQUIPADA	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	TIPO DE DANO	ALCANCE
---------------	-----------------	------	--------------	---------

Martelo de Guerra	+4	1d8+2	Contusão	-
-------------------	----	-------	----------	---

EQUIPAMENTO:

Cota de malha, Martelo de guerra, Escudo, Capa de Peles, símbolo sagrado, 2 dias de rações, cantil, Ferramentas de pedreiro e Insignia de patente (20 PO)

## ANTECEDENTE:

### Traço de personalidade:

Eu sou sempre polido e respeitoso. Também não confio em meus sentidos, por isso tendo a deixar os outros agirem primeiro.

### Ideais:

Respeito. Pessoas merecem ser tratadas com dignidade e cortesia

### Vínculos:

Eu tenho dois primos Grun e Koldro Rockwar eles são caros amigos e valorosos membros do clã.

### Fraquezas:

Eu secretamente me pergunto se os deuses realmente se preocupam com os assuntos mortais, no fim das contas.

### IDIOMAS:

Comum e Anão.

## TALENTOS:

### Habilidade de Conjuração.

Sabedoria é o atributo base para o uso de magias de clérigo. O poder de suas magias vem da devoção que tem para com seu deus. A CD do teste de resistência para as magias que o clérigo conjura é 13. O seu bônus de ataque para atacar com uma magia é +5. Consulte o livro de regras para mais regras como conjurar suas magias.

**Discípulo da Vida.** Suas magias de cura são muito efetivas. Sempre que o clérigo usar uma magia de cura para restaurar pontos de vida, o alvo recupera pontos de vida adicionais iguais a 2+nível da magia.

**Resiliência dos Anões.** O anão possui vantagem em testes de resistência contra venenos e resistência contra dano de veneno.

**Resistência dos Anões.\*** Seus pontos de vida máximos aumentam em 1 e novamente aumentam em 1 sempre que o anão subir de nível (incluído).

**Sargento Mercenário.** Você é um

oficial menor entre os mercenários de Mintarn, uma posição que ainda assim lhe concede alguns benefícios. Mesmo não estando mais em serviço, os soldados dos Mintarn reconhecem sua autoridade e influência e prestarão deferência se possuírem uma patente inferior. Você pode requisitar equipamentos simples e cavalos para uso temporário. Você também consegue passe livre para acampamentos e fortalezas.

**\*Ligação com Rochas.** Sempre que um anão realizar um teste de Inteligência (História) relacionado com a origem de um trabalho em pedra, ele é considerado Proficiente na Perícia História e adiciona o dobro do seu Bônus de Proficiência no teste ao invés do seu bônus de proficiência normal.

**Magias Preparadas.** Você prepara 4 magias de primeiro nível, deixando-as disponíveis para conjuração, escolha da lista de magias de clérigo, no livro de regras. Em adição, você sempre possui duas magias de domínio

### Magias Preparadas:

0º luz, chama sagrada, e traumaturgia.  
1º bênção e curar ferimentos.

# LELIANA VALLARIS

Alto Elfo Mago - Caótico e Bom 1º Nível (Ácolito)

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

**FOR** 10 (+0)

Força

**DES** 15 (+2)

Destreza

**CON** 14 (+2)

Constituição

**INT** 16 (+3)

Inteligência

**SAB** 11 (+0)

Sabedoria

**CAR** 8 (-1)

Carisma

bônus de roficiência: +2

Percepção passiv: 10



Pontos de Vida: 8

TESTES DE RESISTÊNCIA:

SAB +3 / INT +5

PERÍCIAS TREINADAS:

Arcanismo (+5)

Intuição (+2)

Investigação (+5)

Percepção (+2)

Religião (+2)



EQUIPAMENTO:

Cajado, bolsa de componentes, Grimório, Tinta e pena, 10 folhas de Papiro, Livro de preces e Símbolo sagrado. (20 PO)

ARMA EQUIPADA	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	TIPO DE DANO	ALCANCE
Cajado(Bordão)	+2	1d8+0	Contusão	-

## ANTECEDENTE:

### Traço de personalidade:

Eu uso palavras polissilábicas para endossar minha impressão de grande erudição. Além do mais, eu passo tanto tempo em meu templo que possuo pouca prática em lidar com as pessoas do mundo externo.

### Ideais:

Conhecimento. O caminho para o poder e o auto aperfeiçoamento é através do conhecimento.

### Vínculos :

O tomo que eu carrego é o registro do trabalho da minha vida até agora e nenhum cofre é seguro o suficiente para mantê-lo.

### Fraquezas:

Eu faço apenas o possível para desvendar segredos históricos que contribuirão para minhas pesquisas.

### IDIOMAS:

Comum e Elfico.

## TALENTOS:

### Habilidade de Conjuração.

Sabedoria é o atributo base para o uso de magias de clérigo. O poder de suas magias vem da devoção que tem para com seu deus. A CD do teste resistência para as magias que o clérigo conjura é 13. O seu bônus de ataque para atacar com uma magia é +5. Consulte o livro de regras para mais regras como conjurar suas magias.

**Recuperação Arcana.** O mago pode recuperar um pouco de sua energia mágica uma vez por dia, durante um descanso breve, o mago pode escolher recuperar espaços utilizados de magias em qualquer combinação igual ou menor que a metade do seu nível de mago (arredondado para cima).

**Ancestral Feérico.** O elfo possui vantagem em testes de resistência para evitar ser encantado, e não pode ser colocado para dormir magicamente.

**Transe.** Elfos não precisam dormir. Eles meditam profundamente, permanecendo semi-conscientes, durante 4 horas por dia.

### Visão no Escuro:

Elfos enxergam 18m no escuro.

**Abrigo dos Fiéis.** Como um servo de Gaia, você detém o respeito daqueles que compartilham de sua fé, e pode realizar cerimônias de Gaia. Você e seus companheiros de aventura podem esperar receber cura gratuita e caridade de um templo, santuário ou outra presença estabilizada de sua fé. Aqueles que compartilham de sua religião vão lhe dar suporte, custeando para o acólito um estilo de vida modesto (mas somente para ele).

**Magias Preparadas.** Você prepara 4 magias de primeiro nível, deixando-as disponíveis para conjuração.

**Grimório.** Você possui um grimório contendo as seguintes magias :

0º: Mãos Mágicas, Luz e Raio de Gelo  
1º: Mãos Flamejantes, Sono, Misseis Mágicos, Armadura Arcana, Enfeitiçar Pessoas e Queda Suave

# ARLINDO DIRITY

Halfling Pés leves Ladino - Caótico e Bom 1º Nivel

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

**FOR** 8 (-1)

Força

**DES** 16 (+3)

Destreza

**CON** 12 (+1)

Constituição

**INT** 13 (+2)

Inteligência

**SAB** 10 (+0)

Sabedoria

**CAR** 16 (+3)

Carisma

bônus de proficiência: +2

Percepção passiv: 10



Pontos de Vida: 9

TESTES DE RESISTÊNCIA:

DES +5 / INT +3

PERÍCIAS TREINADAS:

Acrobacia (+5)  
Enganação (+5),  
Furtividade (+7)  
Performace (+5),  
Prestidigitação(+5)  
Investigação(+3).



EQUIPAMENTO:

Armadura de couro, Espada curta, Machadinha, Ferramentas de ladino, 3 velas, pé de cabra, cantil, 20 m de corda, Capa com capuz, 2 Frascos de óleo e um lampião. 10 balas de Funda.(10 PO)

ARMA EQUIPADA	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	TIPO DE DANO	ALCANCE
---------------	-----------------	------	--------------	---------

Espada curta	+5	1d6+3	Perf	-
Funda	+5	1d4	Contusão	9 / 36m

## ANTECEDENTE:

### Traço de personalidade:

Eu nunca tenho um plano, mas sou bom em fazer as coisas de improviso. Além disso, a melhor maneira de me convencer a fazer algo é me dizer que eu não consigo fazer esse algo.

### Ideais:

Povo. Eu sou leal aos meus amigos, não a qualquer ideal e todos sabem que posso viajar até o Inferno por aqueles que me são caros,

### Vínculos:

Suellen Dirty, minha tia, tem uma fazenda em Nirve. Sempre que posso dou a ela um pouco dos meus ganhos ilícitos.

### Fraquezas:

Minha tia não precisa saber das minhas ações como membro dos Lobos.

### IDIOMAS:

Comum e Halfling.

## TALENTOS:

**Gíria de Ladrão.** Você conhece as gírias dos ladrões, uma mistura de dialeto secreto, jargão e códigos que permitem ocultar mensagens em uma conversa aparentemente normal. Você também compreende um conjunto de sinais secretos e símbolos usados para transmitir mensagens simples, no caso de uma área ser perigosa, se houver oportunidade de saque por perto, ou se as pessoas em uma área forem alvos fáceis ou providenciarão abrigo para ladrões em fuga.

**Sorte.** Quando você obter um 1 natural em uma jogada de ataque, teste de habilidade, ou teste de resistência, poderá jogar novamente o dado e usar o novo resultado.

**Bravo.** Você recebe vantagem nos testes de resistência contra ficar amedrontado.

**Agilidade do Halflings.** Você pode se mover através do espaço de qualquer criatura que for uma categoria de tamanho maior do que a sua.

**Furtividade Natural.** Você pode tentar se esconder quando cobertura de uma criatura que for no mínimo de um tamanho maior do que você.

**Contato Criminal.** Você possui contatos de confiança que agem como informantes seus

em uma rede criminoso. Você sabe como se comunicar com eles mesmo a grandes distâncias; especificamente, você conhece os mensageiros locais, mestres de caravana corruptos, e marinheiros escusos que podem transmitir seus recados.

**Especialização.** Quando você faz um teste de Destreza (Furtividade), ou um teste usando ferramentas de ladino, seu bônus de proficiência é duplicado. Este benefício está incluído na perícia Furtividade.

**\*Ataque Furtivo:** Uma vez por turno, quando atacando com **DES**, você causa o dano extra listado. Para se beneficiar disso você precisa atender uma das seguintes condições: Seu ataque tem Vantagem contra o oponente ou se o oponente está engajado em corpo-a-corpo com um aliado e seu ataque não tem Desvantagem.

# KROM - O FERROZ

Humano Bárbaro - Caótico e bom 1º Nível (Forasteiro)

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

**FOR** 16 (+3)

Força

**DES** 14 (+2)

Destreza

**CON** 14 (+2)

Constituição

**INT** 8 (-1)

Inteligência

**SAB** 12 (+1)

Sabedoria

**CAR** 11 (+0)

Carisma

bônus de proficiência: +2

Percepção passiv: 17



Pontos de Vida: 16

TESTES DE RESISTÊNCIA:

FOR +5 / CON +4

PERÍCIAS TREINADAS:

Atletismo (+5)

Natureza (+1)

Percepção (+3)

Sobrevivência (+3)



EQUIPAMENTO:

Machado de Batalha, Escudo, Roupas de peles e couro, 2 Rações de viagem, Cantil, 3 Tochas, armadilha de caçador, um Chifre de Touro, roupas de viajante e um pedaço de couro de um antigo estandarte. (20 PO)

ARMA EQUIPADA	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	TIPO DE DANO	ALCANCE
Machado de Batalha	+5	1d8+3	Corte	-

## ANTECEDENTE:

### Traço de personalidade:

Eu me sinto muito mais confortável em volta de animais do que de pessoas

### Ideais:

A vida é como as estações, em constante mudança, e nós precisamos nos adaptar.

### Vínculos:

Eu sou o último de meu povo, e devo garantir que seu nome vire lenda.

### Fraquezas:

Violência é minha resposta para quase todo desafio.

### IDIOMAS:

Comum

## TALENTOS:

**Defesa sem Armadura:** Sempre que não estiver usando armadura o Bárbaro pode usar **CON** como armadura. Ele ainda pode usar escudos normalmente.\*

**Fúria:** Você pode entrar em Fúria com uma ação bônus. Sua fúria dura **1 minuto**, apesar de que ela acaba antes caso você deseje, seja levado à inconsciência, ou passe um turno sem atacar uma criatura hostil ou sofrer dano por um turno inteiro. Você recebe os seguintes benefícios durante uma Fúria, desde que não esteja usando armadura pesada. (+2 Bônus) Recebe o bônus de Fúria para o **dano** de ataques corpo-a-corpo baseados em **FOR**.

Recebe Resistência à **dano cortante, perfurante e esmagamento**. (2 fúrias)

**Andarilho:** Você tem uma memória excelente para mapas e geografia, e sempre pode se lembrar de terreno, postos de civilização e outros traços em volta. Você também pode encontrar comida e água para você e até mais cinco pessoas a cada dia, desde que a região os ofereça.

**Durão:** Recebe +2 PV por nível.

# WILIK THEDAS

Anão da Montanha Ladino - Neutro 1º Nivel (Artista)

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

**FOR** 10 (+0)

Força

**DES** 15 (+2)

Destreza

**CON** 16 (+3)

Constituição

**INT** 13 (+1)

Inteligência

**SAB** 10 (+0)

Sabedoria

**CAR** 12 (+1)

Carisma



Pontos de Vida: 12

TESTES DE RESISTÊNCIA:

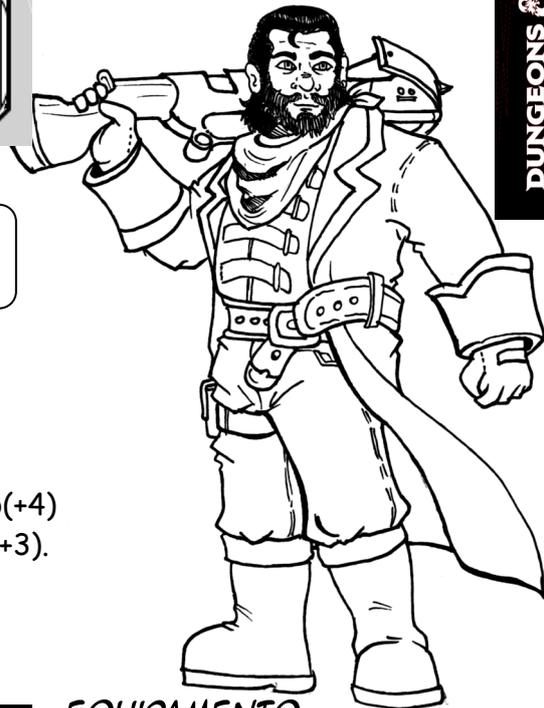
DES +4 / INT +3

PERÍCIAS TREINADAS:

Acrobacia (+4)      Prestidigitação(+4)  
Performance (+5\*),      Investigação(+3).  
Furtividade (+ 6\*)  
Percepção (+2),

bônus de proficiência: +2

Percepção passiv: 10



EQUIPAMENTO:

Corselete de Couro, Besta Pesada, Ferramentas de ladino, Livro de histórias, vidro de Tinta e pena, 2 velas, Cordão de ouro, cantil, 20 Virotes de Besta, Sobre-tudo de Viagem, Uma carta de admirador e Um kit para entalhe de madeira.(Artesão)

ARMA EQUIPADA	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	TIPO DE DANO	ALCANCE
---------------	-----------------	------	--------------	---------

Besta leve	+5	1d8+2	Perf	24 / 92m
------------	----	-------	------	----------

Adaga	+4	1d4+2	Perf	6/18m
-------	----	-------	------	-------

ANTECEDENTE:

Traço de personalidade:

Eu conheço uma história relevante para quase toda situação.

Ideais:

Criatividade: O mundo precisa de novos ideais e ações.

Vínculos :

Eu quero ser famoso, custe o que custar.

Fraquezas:

Eu adoro um rosto bonito.

IDIOMAS:

Comum e Anão.

TALENTOS:

**Resiliência dos Anões.** O anão possui vantagem em testes de resistência contra venenos e resistência contra dano de veneno.

**Aptidão:\*** Ao receber essa habilidade escolha duas perícias em que seja proficiente; você passa a dobrar o valor de proficiência para esses testes. Você pode escolher outras duas perícias ao nível 6.

**Contador de histórias:** Fala de forma eloquente e Bonita.

**Gíria:** Você entende de gírias e jargões de ladrões e criminosos. Você é capaz de passar uma mensagem escondida em meio a uma conversa normal, mas fazê-lo demora quatro vezes o tempo normal, conforme palavras precisam ser tecidas da forma certa.

**Por Exigência Popular**

Você sempre consegue encontrar um

lugar para atuar, geralmente em uma taverna ou estalagem, mas possivelmente em um circo, teatro ou na corte de um nobre. Em tais lugares você recebe alimentação e pouso modesto ou confortável (dependendo da qualidade do estabelecimento), desde que atue todas as noites. Adicionalmente sua performance lhe deixa famoso; estranhos que lhe reconhecem em locais onde se apresentou tendem a gostar de você.

**Visão no escuro:** Um anão pode enxergar facilmente no escuro total das cavernas. (18m)

**\*Ataque Furtivo:** Uma vez por turno, quando atacando com DES, você causa o dano extra listado. Para se beneficiar disso você precisa atender uma das seguintes condições: Seu ataque tem Vantagem contra o oponente ou se o oponente está engajado em corpo-a-corpo com um aliado e seu ataque não tem Desvantagem.



Conjunto de Miniaturas  
Conclave de  
**AVENTURA**

