

GUIA RÁPIDO



GUIA RÁPIDO DAS
REGRAS DA 4ª EDIÇÃO

INCLUI CINCO PERSONAGENS PRONTOS

A mais nova edição do RPG DUNGEONS & DRAGONS® apresenta uma evolução no formato do jogo e enfatiza a diversão. Esse livreto contém um Guia Rápido *das Regras*, que fornece um resumo do sistema e permite que você jogue a aventura *Fortaleza no Pendor das Sombras*.

Este livreto de regras apresenta somente uma explicação superficial a respeito de D&D. Para obter detalhes sobre a nova edição, incluindo as regras de criação de personagens e o sistema completo do RPG, leia o Livro do *Jogador*, o *Guia do Mestre* e o *Manual dos Monstros* da 4ª edição e visite os sites www.ddinsider.com e www.devir.com.br ou [O Senhor dos Downloads](#)

DUNGEONS & DRAGONS

D & D é o jogo de interpretação (RPG) original, o sistema que criou essa nova categoria de entretenimento. Ambientado em um mundo de fantasia medieval, repleto de monstros e magia, o jogo permite que os participantes narrem histórias e aventuras com inúmeras possibilidades e surpresas maravilhosas.

Este livreto inclui as regras básicas para os jogadores, além de personagens prontos que asseguram que o grupo consiga iniciar uma partida de D & D imediatamente. O outro livreto deste produto contém as regras do jogo para o Mestre, assim como a descrição da própria aventura.

COMO JOGAR D&D

Para iniciar a aventura, um dos participantes será o Mestre, que apresentará os desafios, interpretará as regras e narrará as cenas da história. Os demais jogadores controlarão personagens heróicos (cinco participantes é o ideal). Você precisará de uma aventura (como a *Fortaleza no Pendor das Sombras*) e dados.

Seu personagem é sua interface com o mundo de D&D. Assim como o herói de um romance ou a estrela de um filme, seu personagem (e os aventureiros dos outros jogadores) sempre estará no centro de toda a ação. No entanto, não existe um enredo para ser seguido — os participantes determinam o curso de cada aventura por meio das ações que escolhem para seus heróis. E todos os personagens evoluem e se aprimoram conforme o jogo avança.

O RPG *Dungeons & Dragons* utiliza um conjunto especial de dados. Esse conjunto inclui uma ou mais cópias dos seguintes tipos de dados: d4, d6, d8, d10, d12 e d20. O número corresponde à quantidade de faces que o dado possui. Quando você precisa jogar 3d6+4, por exemplo, jogará três dados de seis faces, somará os resultados e adicionará 4 ao valor inicial.

Seria útil adquirir algumas peças de D&D® *Miniaturas* para representar os heróis e monstros do jogo, e usar os mapas de D&D™ ou outro tabuleiro quadriculado para controlar os encontros da aventura. Este produto inclui três mapas de dupla-face que representam as áreas mais importantes da aventura, e usam as mesmas escalas do jogo *D&D Miniaturas*.

A MECÂNICA BÁSICA

Essencialmente, D&D utiliza uma única mecânica básica. Assim que você compreender essa regra, será capaz de jogar tranquilamente. O sistema se baseia numa regra de resolução de tarefas. Como determinar se a espada do guerreiro atingiu o urso-coruja? Se o blefe do ladino enganou o guarda? Se a rajada flamejante do mago alcançou os kobolds? Essas respostas dependem dessas três regras básicas:

- Decida o que seu personagem quer fazer e conte ao Mestre.
- Jogue um d20 (quanto maior o resultado, melhor)
- Adicione quaisquer modificadores relevantes (mostrados na planilha do personagem)
- Compare o resultado final com o número alvo.
Se o resultado igualar ou superar o número alvo, o personagem obteve sucesso na tarefa que estava tentando realizar.
Se o resultado for menor que o número alvo, ele fracassou.

Existem mais alguns detalhes, mas essa mecânica básica controla todo o jogo de D&D. Todas as outras regras são ampliações ou refinamentos dessa mecânica. Alguns exemplos importantes sobre essa explicação são fornecidos a seguir.

TESTES DE PERÍCIA

Quando o personagem utiliza uma perícia, ele realiza um teste de perícia.

- Jogue um d20 e adicione o modificador de perícia (mostrado na planilha do personagem).
- Adicione os modificadores situacionais, em geral provenientes dos poderes que estão afetando o herói.
- O valor total será o resultado do teste.

Quanto maior o resultado, melhor. O valor total é comparado a uma Classe de Dificuldade (um número definido pelo Mestre, baseado na situação) ou ao resultado de um teste resistido, feito por um adversário que gostaria de impedir o uso daquela perícia.

JOGADA DE ATAQUE

Quando o personagem realiza um ataque, seja usando um ataque básico ou ativando um poder, ele realiza uma jogada de ataque.

- Escolha o tipo de ataque que o personagem usará (geralmente um ataque corpo a corpo, à distância ou um poder).
- Escolha um alvo para o ataque, que precisa estar dentro do alcance indicado no ataque selecionado (alguns ataques podem visar diversos alvos).
- Jogue um d20 e adicione o modificador do ataque (mostrado na planilha do personagem).
- O valor total será o resultado da jogada.

Quanto maior o resultado, melhor. O valor total é comparado à defesa do alvo. Tipos diferentes de ataque são comparados a defesas separadas. Os personagens e os monstros têm quatro defesas separadas: Classe de Armadura (CA), Fortitude, Reflexos e Vontade.

ENCONTROS

A ação em D&D é dividida em encontros. Durante essas cenas, todos os personagens têm algo a fazer e é muito importante que atuem em conjunto para superar os desafios que são apresentados ao grupo. Fora dos encontros, os aventureiros exploram o ambiente e se envolvem em interações sociais. Quando a exploração ou a interação social envolve conseqüências importantes como resultado de um sucesso ou fracasso, a cena se transforma em um encontro.

Existem dois tipos básicos de encontros: de combate e gerais.

ENCONTROS DE COMBATE

Enfrentar monstros. Como uma aventura de D&D estaria completa sem um encontro de combate, onde os personagens utilizam seus poderes de ataque, suas perícias, seus talentos e seus objetos mágicos para confrontar hordas de criaturas aterradoras e vilões malignos?

ENCONTROS GERAIS

Os encontros gerais se baseiam na utilização de perícias, nos poderes utilitários, no raciocínio e na capacidade de interpretação dos jogadores. Esses encontros incluem lidar com armadilhas e ameaças, resolver enigmas e superar desafios de perícias.

COMBATE

Os encontros de combate se iniciam quando os personagens dos jogadores (PdJ) são confrontados por uma força adversária. Ela pode ser composta de um monstro solo muito poderoso, um grupo de criaturas assustadoras ou um bando de personagens do Mestre (PdM) com más intenções. O caos da batalha é organizado em ciclos de rodadas e turnos.

Rodada: Em uma rodada, cada combatente realiza um turno. Uma rodada abrange cerca de 6 segundos no mundo do jogo.

Turno: Durante o próprio turno, o personagem executa ações em qualquer ordem que desejar (veja "Ações", a seguir).

SEQÜÊNCIA DE COMBATE

Um encontro de combate obedece à seqüência abaixo:

Estabeleça o Posicionamento: O Mestre decide onde os combatentes estão na matriz de combate. Ele indica aos jogadores a área onde eles devem posicionar seus heróis e depois distribui os monstros.

Jogue a Iniciativa: Todas as criaturas envolvidas no encontro determinam sua iniciativa (jogue 1d20 e adicione o modificador de iniciativa do personagem, indicado na planilha). Esse valor define a ordem de ação na batalha para o encontro.

Turnos de Surpresa: Se quaisquer combatentes obtiveram uma rodada de surpresa, eles agirão na ordem de iniciativa; cada um executa uma única ação.

Resolva os Turnos: Seguindo a ordem da iniciativa, cada combatente executa seu próprio turno, a partir do maior resultado no teste de iniciativa.

Repita o Processo: Comece uma nova rodada e repita a ordem da iniciativa. Continue o processo até que um dos lados seja derrotado ou fuja.

Final do Encontro: Depois que um dos lados fugir ou for derrotado, o encontro acaba, e o lado vitorioso escolhe realizar um descanso breve ou prolongado.

AÇÕES

As rodadas de combate são resolvidas com as ações dos personagens. Os principais tipos de ações são os seguintes:

Ação Padrão: Normalmente, o personagem é capaz de realizar uma ação padrão durante seu turno. A maioria dos poderes de ataque exige uma ação padrão.

Ação de Movimento: Normalmente, o personagem é capaz de realizar uma ação de movimento durante seu turno. Percorrer o deslocamento do personagem exige uma ação de movimento.

Ação Mínima: Uma ação mínima permite que o herói execute algo notável. Normalmente, ele é capaz de realizar uma ação mínima somente no próprio turno. Desembainhar uma arma ou abrir um baú de tesouro exige uma ação mínima.

Ação Livre: As ações livres praticamente não exigem tempo ou esforço. É possível realizar qualquer número de ações livres durante a rodada (seja no turno do personagem ou não), conforme a permissão do Mestre. As ações livres incluem falar e largar um objeto no chão.

Há dois tipos adicionais de ações que exigem um gatilho - uma ação, um evento ou uma condição que ocorre no turno de outro personagem — capaz de desencadear a sua ativação.

Ação de Oportunidade: Quando um inimigo baixa a guarda, o personagem é capaz de executar uma ação oportuna. Cada herói pode realizar somente uma ação oportuna durante o turno do mesmo adversário (se houver o gatilho). Uma ação desse tipo interrompe a ação que a desencadeou.

A ação mais comum que se enquadra nesse caso é um ataque de oportunidade. Quando um oponente abandona

TRÊS REGRAS BÁSICAS

Além da mecânica básica, três princípios básicos nunca devem ser esquecidos. As regras do jogo são baseadas nas seguintes suposições:

Regras Simples, Muitas Exceções: Cada classe, raça, talento, poder e monstro em D&D desrespeitam as regras de alguma forma durante o jogo. O sistema foi desenvolvido com base na "regra de exceção", desde a menor definição até o poder mais complexo. Por exemplo, um ataque corpo a corpo regular sempre inflige alguns pontos de dano, mas cada classe tem habilidades que elevam o dano causado quando elas são ativadas.

Específico contra Geral: Se uma regra específica contradiz uma regra geral, sempre considere o efeito específico. Por exemplo, normalmente é impossível se mover como parte um ataque regular, mas se o herói tiver uma habilidade que lhe permita correr e atacar, esse poder sobrepuja a regra geral quando for ativado.

Arredonde para Baixo: Quando o sistema exige a divisão de um número - para adicionar metade do seu nível à jogada de ataque, por exemplo -, sempre arredonde o valor para baixo, até o próximo menor número inteiro disponível.

um quadrado adjacente ao personagem, ou quando um inimigo adjacente desfere um ataque à distância ou de área, o aventureiro é capaz de realizar um ataque de oportunidade contra aquele adversário.

Ação Imediata: As interrupções e as reações são ações imediatas. Determinados poderes indicam o gatilho necessário para desencadeá-las. O personagem somente consegue executar uma ação imediata a cada rodada e não é possível fazê-lo durante o próprio turno.

Uma *interrupção* lhe permite agir antes que o evento que desencadeou a ação seja resolvido. Se a interrupção invalidar o gatilho, impossibilitando sua execução, aquela ação será perdida.

Uma *reação* lhe permite agir imediatamente em resposta a um gatilho. O evento que desencadeou a ação imediata é resolvido por completo antes que o personagem execute a reação.

EXECUTANDO UM TURNO

Durante a ordem de iniciativa do personagem, ele executa o próprio turno. Ele se divide em três partes: início, ações e final do turno.

Início do Turno: Antes de o personagem agir, utilize o início do turno para controlar quaisquer efeitos ativos.

- **Dano Contínuo:** Se o personagem estiver sofrendo dano contínuo, anote o dano causado na planilha.
- **Regeneração:** Se o personagem tiver regeneração, recupere os pontos de vida nessa etapa.
- **Outros Efeitos:** Resolva quaisquer outros efeitos que ocorrem no início do seu turno.
- **Sem Ações:** O personagem não é capaz de realizar nenhuma ação no início do turno.

Ações do Turno: O personagem é capaz de realizar três ações durante essa etapa.

Ação padrão
Ação de movimento
Ação mínima

- **Ações Livres:** O personagem consegue executar quantas ações livres desejar no seu turno, respeitando o bom senso e o julgamento do Mestre.
- **Ordem Livre:** O personagem consegue executar suas ações em qualquer ordem; ele também pode descartar qualquer uma delas.
- **Substituir Ações:** O personagem consegue executar uma ação mínima ou de movimento no lugar de uma ação padrão, ou uma ação mínima no lugar de uma ação de movimento.
- **Ação Extra:** O personagem consegue executar uma ação padrão adicional gastando um ponto de ação (consulte a página 5).
- **Ação de Outros Combatentes:** Os demais combatentes podem realizar ações livres durante o seu turno, e o personagem pode executar alguma ação que desencadeie ações imediatas ou oportunas em favor dos inimigos.

Final do Turno: Depois de agir, utilize o final do turno para controlar quaisquer efeitos ativos.

- **Testes de Resistência:** O personagem realiza um teste de resistência contra cada efeito que pode ser encerrado dessa forma (TR encerra). Jogue 1d20; se obtiver um resultado inferior a 10, o efeito continua ativo; se conseguir um resultado 10 ou superior, o efeito se encerra.

- **Encerre os Efeitos:** No final do turno, alguns efeitos terminam automaticamente.
- **Sem Ações:** O personagem não é capaz de realizar nenhuma ação no final do turno.

ATAQUE E DANO

Quando o personagem obtiver sucesso num ataque contra um inimigo - seja com um ataque básico ou um poder - ele causará dano. Jogue os dados indicados na planilha do personagem. O dano reduz os pontos de vida do alvo.

SUCESSOS DECISIVOS

Quando o jogador obtém um resultado 20 em 1d20 durante uma jogada de ataque, o personagem conseguiu um sucesso decisivo.

Nesse caso, em vez de realizar a jogada de dano, ele causa a quantidade máxima possível para o ataque ou poder utilizado.

Exemplo: O guerreiro anão obtém um sucesso decisivo com seu ataque básico corpo a corpo. O dano do golpe equivale a $2d6+3$; logo, o dano máximo causado equivale $3 = 15$.

FLANQUEAR

Flanquear é uma tática simples de combate, utilizada pelo personagem e um aliado contra um adversário. Para flanquear um alvo, o atacante e o aliado devem estar adjacentes ao inimigo e em lados opostos do espaço ocupado por ele. Os dois atacantes têm que ser capazes de golpear o alvo (com uma arma branca ou de distância, ou ainda com um ataque desarmado). Se houver uma barreira entre o adversário e qualquer um dos atacantes, ele não estará flanqueado. Se o personagem estiver sob o efeito de uma condição que o impede de executar ações, o alvo não estará flanqueado.

O personagem terá a vantagem de combate contra o inimigo flanqueado (veja abaixo).

VANTAGEM DE COMBATE

Quando um defensor não consegue se proteger adequadamente, ele fornece uma vantagem de combate para o atacante. Isso normalmente acontece quando o defensor está flanqueado, atordoado ou com a guarda baixa por qualquer motivo.

- **+2 de Bônus nas Jogadas de Ataque:** O personagem recebe esse bônus quando tiver a vantagem de combate contra o alvo de seus ataques.
- **Capaz de Enxergar o Alvo:** O personagem deve ser capaz de enxergar o alvo para obter a vantagem de combate contra ele.

OUTRAS AÇÕES EM COMBATE

Essa seção descreve as regras para executar algumas das ações mais comuns disponíveis a um personagem durante seu turno.

Ataque Básico: Usando uma ação padrão, o personagem é capaz de desferir um ataque básico corpo a corpo ou à distância.

Investida: Usando uma ação padrão, o personagem é capaz de investir contra o alvo e executar um ataque básico corpo a corpo. Percorra o seu deslocamento como parte da investida. No final do movimento, ele desfere um único ataque básico corpo a corpo, com +1 de bônus na jogada

de ataque. É necessário percorrer no mínimo 2 quadrados de movimento, a partir da localização original, e a investida tem que terminar no quadrado desocupado mais próximo do alvo que permitir o ataque. Essa manobra provoca ataques de oportunidade. Depois da investida, o atacante não pode realizar nenhuma outra ação, a menos que gaste um ponto de ação (veja a seguir).

Retomar o Fôlego: Usando uma ação padrão, o personagem é capaz de gastar um pulso de cura e recuperar seus pontos de vida. Nesse caso, ele recupera um quarto do seu valor máximo de PV (arredondado para baixo). Ele também recebe +2 de bônus em todas as defesas até o início do seu próximo turno. Essa habilidade somente pode ser ativada uma única vez por encontro.

Usar um Poder: A maioria dos poderes exige uma ação padrão. Consulte a planilha do personagem para obter uma descrição dos poderes disponíveis.

MOVIMENTO

O personagem utiliza uma ação de movimento para percorrer seu deslocamento (em quadrados) em um turno. Se usar duas ações de movimento (sacrificando uma ação padrão), ele conseguirá percorrer o dobro do deslocamento.

AÇÕES DE MOVIMENTO

As atividades abaixo exigem uma ação de movimento.

- 4- **Andar:** Percorra seu deslocamento (em quadrados)
- 4- **Ajustar:** O personagem se move um quadrado sem provocar ataques de oportunidade. Normalmente, não é possível ingressar em uma área de terreno acidentado com um ajuste.
- **Correr:** Percorra seu deslocamento +2 quadrados; o personagem fornece a vantagem de combate para os inimigos.

DESLOCAMENTO FORÇADO

Determinados poderes e efeitos lhe permitem empurrar, puxar ou conduzir um alvo.

Puxar: Quando uma habilidade puxar uma criatura, cada quadrado percorrido pelo alvo deve aproximá-lo do atacante.

Empurrar: Quando uma habilidade empurrar uma criatura, cada quadrado percorrido pelo alvo deve afastá-lo do atacante.

Conduzir: Quando uma habilidade conduzir uma criatura, não há qualquer restrição para a direção do movimento forçado.

As regras abaixo se aplicam a qualquer deslocamento forçado.

- **Distância:** O poder determina o número de quadrados de movimento involuntário que afetará o alvo. Se desejar, o atacante será capaz de escolher um valor de deslocamento inferior ao máximo ou simplesmente não movimentar o inimigo.
- **Destino Específico:** Alguns poderes especificam um destino, como "qualquer quadrado adjacente ao atacante".
- **Sem Ataques de Oportunidade:** O deslocamento forçado não provoca ataques de oportunidade.
- **Terreno Acidentado:** O deslocamento forçado não é afetado ou impedido pelo terreno acidentado (veja a seguir).
- **Sem Ação de Movimento:** O deslocamento forçado não afeta a capacidade do alvo de se movimentar durante seu próprio turno.
- **Espaço Válido:** O deslocamento forçado não é capaz de posicionar o alvo em um quadrado impossível de acessar caminhando.

DISTÂNCIA E MOVIMENTO

Para calcular a distância na matriz de combate, basta contar os quadrados entre dois pontos. O personagem consegue percorrer seu deslocamento em quadrados, em qualquer direção, cruzando linhas, colunas ou diagonais, usando uma ação de movimento.

QUADRADOS OCUPADOS

Em geral, não é possível atravessar um quadrado ocupado.

- **Aliado.** O personagem consegue atravessar um quadrado ocupado por um aliado.
- **Inimigo.** O personagem não consegue atravessar um quadrado ocupado por um inimigo, exceto se ele estiver indefeso.
- **Terminando o Movimento.** O personagem não consegue terminar seu movimento em um quadrado ocupado, a menos que seja o quadrado de um aliado derrubado ou o quadrado de um inimigo indefeso.

TERRENO ACIDENTADO

Detritos, vegetação rasteira, lamaçais rasos, escadas íngremes e outras variedades de terrenos acidentados atrapalham o movimento. Ingressar em um quadrado de terreno desse tipo custa 1 quadrado a mais de deslocamento. Se o personagem não tiver um valor suficiente de movimento disponível, ele não conseguirá entrar no terreno acidentado. É impossível realizar um ajuste para o interior de um quadrado desses terrenos, a menos que o personagem tenha uma habilidade que lhe permita fazê-lo.

OBSTÁCULOS

É impossível entrar em um quadrado que contenha um obstáculo quando este preencher todo o espaço pertinente, como uma muralha ou uma coluna. Se o obstáculo preenche o quadrado, as criaturas não podem se mover na diagonal para atravessar a quina do quadrado ocupado pela barreira.

PONTOS DE AÇÃO

Uma vez por encontro, o jogador é capaz de gastar um ponto de ação. Quando o fizer, o ponto estará perdido para sempre. Os heróis ganham mais pontos de ação durante suas aventuras.

- O personagem começa o jogo com 1 ponto de ação.
- O personagem recebe 1 ponto de ação quando atinge um marco na aventura (o Mestre lhe dirá quando isso acontecer).
- Depois de um descanso prolongado (página 6), o herói perde quaisquer pontos de ação que não foram gastos, mas recomeça com 1 ponto disponível.
- Com mais frequência, esses pontos são gastos para fornecer uma ação extra durante o turno do personagem. O jogador decide se a ação adicional será padrão, de movimento ou mínima.

PONTOS DE VIDA, CURA E MORTE

No decorrer de uma batalha, seu personagem sofre dano dos ataques dos inimigos. O dano reduz os pontos de vida.

- **Máximo de Pontos de Vida:** O personagem tem uma quantidade máxima de pontos de vida, determinada conforme sua classe, nível e valor de Constituição. Seus pontos de vida atuais não podem exceder esse número.
- **Sangrando:** Quando os pontos de vida atuais do personagem são reduzidos à metade do valor máximo (ou menos), ele estará sangrando. Certos poderes funcionam apenas (ou melhor) contra alvos que estão sangrando.

- **Morrendo:** Quando os pontos de vida do personagem são reduzidos a zero ou menos, ele estará inconsciente e estará morrendo. Qualquer dano subsequente que ele sofrer continuará a reduzir seus pontos de vida (para um valor negativo), até que ele seja eliminado.
- **Resistência Contra a Morte:** Quando o personagem estiver morrendo, ele realiza um teste de resistência no final de cada um dos seus turnos. Se obtiver sucesso (resultado 10 ou mais), não haverá alteração no seu estado. Se fracassar (9 ou menos), ele estará uma etapa mais próximo da morte. Caso fracasse três vezes, o personagem morrerá.
- **Morte:** Quando os pontos de vida do personagem forem reduzidos a um número negativo equivalente ao valor da condição Sangrando, ou se ele fracassar em três testes de resistência contra a morte, o personagem morrerá.

CURA EM COMBATE

O personagem sempre é capaz de se curar, mesmo quando a batalha explode ao seu redor. Ele pode recuperar seus pontos de vida sozinho, usando a habilidade Retomar o Fôlego (página 5). Um aliado poderia utilizar a perícia Socorro em seu favor (veja abaixo) ou ativar um poder de cura, visando o personagem.

Quando um poder é ativado para curá-lo, o personagem não tem que executar uma ação para gastar um pulso de cura. Mesmo que ele estiver inconsciente, o poder utilizará o pulso para restaurar seus pontos de vida. Algumas habilidades nem sequer exigem o dispêndio de um pulso de cura.

CURANDO OS MORIBUNDOS

Quando o personagem estiver morrendo e receber qualquer efeito de cura, seus pontos de vida aumentam para 0 e ele aplicará a quantidade de PV restaurada a partir desse valor. Assim que o total de pontos de vida atuais da criatura se tornar superior a 0, ela estará consciente e não estará mais morrendo.

DESCANSO E RECUPERAÇÃO

Fora dos encontros, os personagens são capazes de escolher entre dois tipos de descanso: breve ou prolongado.

Descanso Breve: Esse descanso permite que o herói restaure seus poderes por encontro e utilize pulsos de cura para eliminar os pontos de dano sofridos. Ele exige cerca de 5 minutos. Não há limite para a quantidade de descansos breves que podem ser utilizados no mesmo dia. Durante esse intervalo, o personagem tem que repousar; nenhuma atividade física e nenhuma interrupção são permitidas.

Descanso Prolongado: Uma vez a cada dia, o personagem é capaz de utilizar um descanso prolongado, que deve se estender durante 6 horas para fornecer os benefícios a seguir. O personagem tem que descansar ou dormir nesse intervalo. No final do repouso, ele recupera todos os pontos de vida e pulsos de cura pendidos, restaura seus poderes diários, e perde quaisquer pontos de ação que não foram gastos, mas recomeça com 1 ponto disponível.

PLANILHA DE PERSONAGEM

O final desse livreto contém cinco personagens de *Dungeons & Dragons* de 1º nível, prontos para jogar. Cada planilha inclui informações como pontos de vida, iniciativa, defesas,

ataques, poderes, talentos, perícias e equipamento. Escolha o herói que pretende utilizar, batize-o com um nome de sua preferência, e você estará pronto para a aventura.

Seu personagem ganhará Pontos de Experiência (XP) no decorrer da aventura. Esse XP é adquirido derrotando monstros, superando armadilhas e solucionado os mistérios da aventura. Quando tiver XP suficiente para alcançar um novo nível, a planilha descreverá as habilidades obtidas no 2º e 3º níveis. No Livro *do Jogador*, você poderá escolher seus poderes entre dezenas de opções, mas nós já o fizemos para seu personagem nesse conjunto introdutório.

PERÍCIAS

O Mestre pode obter mais detalhes sobre a utilização de perícias no Livro *de Aventuras*. O resumo abaixo é um panorama geral, para dar uma idéia do que é possível executar usando cada perícia. Entre o 1º e o 3º níveis, quase sempre as Classes de Dificuldade (CDs) serão 15 para uma tarefa fácil, 20 para uma tarefa moderada e 25 para uma façanha mais difícil. O Mestre possui uma tabela com as dificuldades de todos os desafios de perícias para esta aventura.

Acrobacia: Essa perícia é utilizada para analisar seu equilíbrio em superfícies estreitas ou instáveis, escapar de amarras ou aprisionamentos e (se o personagem foi treinado) reduzir o dano de suas quedas.

Arcanismo: Conhecimento sobre a magia e efeitos mágicos e (se o personagem foi treinado) sua capacidade de detectar um campo mágico persistente.

Atletismo: Essa perícia é usada para escalar, nadar ou saltar.

Blefe: Utilize essa perícia para fingir que algo falso é genuíno, para enrolar um guarda, enganar um mercador ou contar mentiras.

Diplomacia: Usada para influenciar outras pessoas com delicadeza e trato social, mudar opiniões, inspirar boa vontade e negociar acordos de boa fé.

Exploração: Experiência para descobrir um caminho através de uma masmorra, reconhecer as ameaças do subterrâneo e encontrar alimento no Mundo Escuro.

Furtividade: Usada para se ocultar e caminhar silenciosamente.

História: Conhecimento sobre a história, incluindo eventos significativos, lendas, costumes e tradições.

Intimidação: Essa perícia é usada para influenciar outras pessoas através de ações hostis e ameaças.

Intuição: Essa perícia lhe permite discernir as intenções, decifrar a linguagem corporal e supor com alguma precisão quais as motivações, comportamentos e confiabilidade de seus interlocutores.

Ladinagem: Essa perícia é utilizada para desativar armadilhas, abrir fechaduras, roubar bolsos e executar outros truques de prestidigitação.

Manha: Capacidade de descobrir quem manda e obter informações em um ambiente urbano.

Natureza: Conhecimento relacionado às trilhas e veredas das regiões selvagens, identificação de ameaças naturais e sobrevivência em campo aberto.

Percepção: Essa perícia lhe permite notar indícios, avistar ameaças iminentes e localizar objetos escondidos.

Religião: Conhecimento sobre as tradições religiosas.

Socorro: Essa perícia é utilizada em primeiros socorros, para estabilizar um personagem moribundo, permitir um teste de resistência ou tratar de uma doença.

Tolerância: Capacidade de sobrepujar efeitos nocivos e superar os limites físicos normais do corpo.

GUERREIRO ANÃO

Nome: _____ Sexo: _____

Como um anão, você compartilha muitas qualidades com a terra e as rochas das montanhas em que vive. Você é forte, resistente e confiante. Como um guerreiro, sua função é defender seus aliados. Você é corajoso, leal e dedicado à causa da bondade.

Pontos de Vida 31 _____

Sangrando 15 Pulso de Cura 7 Pulsos por Dia 12

Iniciativa +1 _____ Pontos de Ação _____

DEFESAS

CA	Fortitude	Reflexos	Vontade
17	15	11	12

ATAQUES

Ataque Básico Corpo a Corpo: +6 (malho) Dano: 2d6+3

Ataque Básico à Distância: +3 (adaga) Dano: 1d4+1

ASPECTOS RACIAIS

Altura: 1,60 Peso: 100 kg Tamanho: Médio

Deslocamento: 5 quadrados Visão: Visão na Penumbra

Idiomas: Comum, Anão Tendência: Bondoso

Bônus de Perícia: Exploração +2, Tolerância +2 (incluindo nas estatísticas).

Supportar Venenos: +5 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos.

Resiliência de Anão: O personagem é capaz de retomar o fôlego como uma ação mínima.

Estabilidade dos Anões: Quando um efeito obriga o personagem a se mover - através das manobras empurrar, puxar ou conduzir - ele se desloca 1 quadrado a menos do que o efeito indicar.

Além disso, quando um ataque derrubar o anão, ele pode realizar um teste de resistência imediatamente para evitar que seja derrubado.

PODERES SEM LIMITE

Trespasar Ataque de Guerreiro 1

Você atinge um inimigo e seu golpe o trespassa para atingir o próximo.

Sem limite • Marcial, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: +6 vs CA

Sucesso: 2d6 + 3 de dano e um inimigo adjacente sofre 3 de dano

Golpe Dilacerante Ataque de Guerreiro 1

Você combina seus ataques precisos com golpes inesperados e pequenos talhos, que atravessam as defesas do inimigo.

Sem limite • Marcial, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: +6 vs CA

Sucesso: 2d6 + 3 de dano

Fracasso: 3 de dano



PODER POR ENCONTRO

Rasteira Giratória Ataque de Guerreiro 1

Você desfere um golpe longo e poderoso na parte inferior da guarda do adversário, então completa o giro com a perna no momento seguinte, derrubando-o no solo.

Encontro • Marcial, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: +6 vs CA

Sucesso: 2d6 + 3 de dano e o oponente é derrubado

PODER DIÁRIO

Golpe Brutal Ataque de Guerreiro 1

Você despedaça a armadura e os ossos do inimigo com um golpe ressoante.

Diário • Marcial, Confiável, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: +6 vs CA

Sucesso: 6d6 + 3 de dano

Fracasso: O poder diário não é gasto

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Desafio de Combate: Sempre que atacar um inimigo, independente do sucesso ou fracasso da tentativa, um guerreiro pode marcar seu alvo. Essa marca permanece ativa até o final do próximo turno do guerreiro. Enquanto o alvo estiver marcado, ele sofrerá -2 de penalidade nas jogadas de ataque que não incluam o guerreiro como alvo. Uma criatura só pode estar sujeita a uma marca simultaneamente. Uma nova marca substitui a anterior.

Além disso, quando um inimigo marcado estiver adjacente e executar um ajuste ou um ataque que não inclua o guerreiro como alvo, o personagem será capaz de realizar um ataque básico corpo a corpo contra esse inimigo como uma interrupção imediata.

Superioridade de Combate: O guerreiro recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque de oportunidade.

Aptidão com Armas de Guerreiro: O guerreiro recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque quando empunhar armas de duas mãos (incluso nas estatísticas).

Valores de Atributos	Modificador
For 16	+3
Con 16	+3
Des 13	+1
Int 10	+0
Sab 14	+2
Car 11	+0

Perícias	Treinado	Modificador
Acrobacia (Des)	(Des)	+1
Arcanismo (Int)		+0
Atletismo (For)	Sim	+8
Blefe (Car)		+0
Diplomacia (Car)		+0
Exploração (Sab)		+4
Furtividade (Des)		+1
História (Int)		+0
Intimidação (Car)	Sim	+5
Intuição (Sab)		+2
Ladinagem (Des)		+1
Manha (Car)		+0
Natureza (Sab)		+2
Percepção (Sab)		+2
Religião (Int)		+0
Socorro (Sab)		+2
Tolerância (Con)	Sim	+10

TALENTOS

Ataque Poderoso: Quando executar um ataque corpo a corpo, o guerreiro é capaz de sofrer -2 de penalidade na jogada de ataque para receber +3 de bônus na jogada de dano. O ataque precisa obter sucesso.

EQUIPAMENTO

Armadura: Cota de talas

Armas: Malho, Adagas (5). As adagas têm um alcance de 5/10 como armas de arremesso.

Kit do Aventureiro: Inclui uma mochila, um saco de dormir, pederneira e isqueiro, uma algibeira, 2 bastões solares, 10 dias de rações de viagem, 15 metros de corda de cânhamo e um cantil.

Ouro: 10 PO

SEGUNDO NÍVEL

No 2º nível, o guerreiro terá as seguintes habilidades:

Pontos de Vida: Aumenta para 37

Sangrando: Aumenta para 18

Pulso de Cura: Aumenta para 9

Modificador de Nível: Como agora o nível do personagem é um número par, todas as habilidades que incluem metade do nível na fórmula são aprimoradas. Aumente as jogadas de ataque, as defesas, a iniciativa e os modificadores de perícia em +1 ponto.

Talento: Treinamento em Arma dos Anões: O guerreiro recebe +2 de bônus de talento nas jogadas de dano com machados e martelos (como o malho). Aumente os modificadores de dano para incluir esses bônus.

Irrefreável

Utilitário de Guerreiro 2

Você permite que um surto de adrenalina o controle durante a batalha.

Diário • Cura, Marcial

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O personagem recebe 2d6+3 pontos de vida temporários

TERCEIRO NÍVEL

No 3º nível, o guerreiro terá as seguintes habilidades:

Pontos de Vida: Aumenta para 43

Sangrando: Aumenta para 21

Pulso de Cura: Aumenta para 10

Golpe Esmagador

Ataque de Guerreiro 3

Você avança e desfere um golpe devastador com sua arma.

Encontro • Marcial, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: +7 vs CA

Sucesso: 4d6 + 8 de dano

LADINO HALFLING

Nome: _____ Sexo: _____

Como um halfling, você possui desenvoltura, raciocínio rápido e nervos de aço. Como um ladino, sua junção é avançar contra o alvo e infligir danos enormes, além de utilizar suas perícias para ajudar seus aliados quando necessário.

Pontos de Vida 25
Sangrando 12 Pulso de Cura 6 Pulsos por Dia 7
Iniciativa +4 Pontos de Ação _____

DEFESAS

CA	Fortitude	Reflexos	Vontade
16	11	16	13

ATAQUES

Ataque Básico Corpo a Corpo: +5 (adaga) **Dano:** 1 d4+1
Ataque Básico à Distância: +8 (adaga) **Dano:** 1 d4+4

ASPECTOS RACIAIS

Altura: 1,20 m **Peso:** 42 kg **Tamanho:** Pequeno
Deslocamento: 6 quadrados **Visão:** Normal
Idiomas: Comum, Goblin **Tendência:** Bondoso
Bônus de Perícia: Acrobacia +2, Ladinagem +2 (inclusos nas estatísticas).
Ousadia: +5 de bônus racial nos testes de resistência contra medo.
Reação Lépida: +2 de bônus racial na CA contra ataques de oportunidade.
Segunda Chance: O personagem é capaz de utilizar a habilidade segunda chance como um poder de encontro.

Segunda Chance Poder Racial de Halfling

A sorte e o tamanho reduzido se combinam para favorecê-lo conforme você se desvia do ataque do inimigo.

Encontro

Interrupção Imediata Pessoal

Efeito: Quando um ataque atingir o personagem, o inimigo é obrigado a realizar a jogada novamente. O atacante deve considerar a segunda jogada, mesmo quando o resultado for menor.

PODERES SEM LIMITE

Golpe Ágil Ataque de Ladino 1

Um golpe bem-colocado lhe permite adquirir uma posição mais vantajosa.

Sem limite • Marcial, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Alvo: Uma criatura

Especial: O personagem consegue se mover 2 quadrados antes do ataque

Ataque: +8 vs CA

Sucesso: 1d4 + 4 de dano



Floreio Dissimulado Ataque de Ladino 1

Seus floreios causam uma distração e o inimigo quase se esquece da lâmina perto da própria garganta.

Sem limite • Marcial, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Alvo: Uma criatura

Ataque: +8 vs CA

Sucesso: 1d4 + 7 de dano

PODER POR ENCONTRO

Golpe de Posicionamento Ataque de Ladino 1

Um tropeço em falso e um impulso súbito posicionam o inimigo exatamente onde você queria.

Encontro • Marcial, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: +8 vs Vontade

Sucesso: 2d4 + 4 de dano e conduz o oponente por 3 quadrados

PODER DIÁRIO

Golpe Sagaz Ataque de Ladino 1

Usando uma série de fintas e truques, você desloca seu inimigo exatamente para o lugar que desejava.

Diário • Marcial, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo ou à distância

Alvo: Uma criatura

Ataque: +8 vs CA

Sucesso: 3d4 + 4 de dano e conduz o oponente por 1 quadrado

Efeito: Até o final do encontro, sempre que o personagem atingir o alvo, é possível conduzi-lo por 1 quadrado

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Esquiva Sagaz: O personagem recebe +3 de bônus na CA contra ataques de oportunidade na CA (para um total de +5, considerando a Reação Lépidia).

Reação Inicial: No início do encontro, o ladino terá a vantagem de combate contra quaisquer criaturas que ainda não agiram no encontro.

Aptidão com Armas de Ladino: O ladino recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque quando empunhar adagas (inclusive nas estatísticas).

Ataque Furtivo: Uma vez a cada rodada, quando o ladino tiver a vantagem de combate contra um inimigo e estiver usando uma lâmina leve, uma besta ou uma funda, seu ataque contra aquele alvo causará +2d8 pontos de dano adicional.

Valores de Atributos	Modificador
For 12	+1
Con 13	+1
Des 18	+4
Int 11	+0
Sab 10	+0
Car 16	+3

Perícias	Treinado	Modificador
Acrobacia (Des)	Sim	+11
Arcanismo (Int)		+0
Atletismo (For)		+1
Blefe (Car)	Sim	+8
Diplomacia (Car)		+3
Exploração (Sab)		+0
Furtividade (Des)	Sim	+9
História (Int)		+0
Intimidação (Car)		+3
Intuição (Sab)	Sim	+5
Ladinagem (Des)	Sim	+11
Manha (Car)		+3
Natureza (Sab)		+0
Percepção (Sab)	Sim	+5
Religião (Int)		+0
Socorro (Sab)		+0
Tolerância (Con)		+1

TALENTOS

Traçoieiro: Os dados de dano extras da habilidade de classe Ataque Furtivo aumentam de d6 para d8 (inclusive nas estatísticas).

EQUIPAMENTO

Armadura: Couro

Armas: Adagas (10). As adagas têm um alcance de 5/10 como armas de arremesso.

Kit do Aventureiro: Inclui uma mochila, um saco de dormir, pederneira e isqueiro, uma algibeira, 2 bastões solares, 10 dias de rações de viagem, 15 metros de corda de cânhamo e um cantil.

Instrumentos de Ladrão: Para utilizar a perícia Ladinagem adequadamente, o aventureiro precisa de ganchos e alavancas, chaves-mestras, grampos e parafusos, etc. Os instrumentos de ladrão fornecem +2 de bônus na perícia Ladinagem para abrir fechaduras ou desativar uma armadilha.

Ouro: 25 PO

SEGUNDO NÍVEL

No 1º nível, o ladino terá as seguintes habilidades:

Pontos de Vida: Aumenta para 30

Sangrando: Aumenta para 15

Pulso de Cura: Aumenta para 7

Modificador de Nível: Como agora o nível do personagem é um número par, todas as habilidades que incluem metade do nível na fórmula são aprimoradas. Aumente as jogadas de ataque, as defesas, a iniciativa e os modificadores de perícia em +1 ponto.

Talento: Agilidade dos Halflings - Quando o ladino utiliza a característica racial segunda chance, o atacante sofre -2 na jogada de ataque que será refeita.

Acrobacia Utilitário de Ladino 2

Você consegue se afastar do perigo com uma acrobacia, esquivando-se dos ataques oportunistas de seus adversários.

Encontro • Marcial

Ação de Movimento

Pessoal

Efeito: O personagem consegue ajustar 3 quadrados

TERCEIRO NÍVEL

No 3º nível, o ladino terá as seguintes habilidades:

Pontos de Vida: Aumenta para 35

Sangrando: Aumenta para 17

Pulso de Cura: Aumenta para 8

Truque de Transposição Ataque de Ladino 3

Você golpeia e finta, obrigando seu inimigo a avançar e permitindo que você faça a volta e ocupe o lugar em que ele estava.

Encontro • Marcial, Arma

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: +9 vs Vontade

Sucesso: 2d4 + 4 de dano; além disso, o ladino troca de lugar com o alvo e então é capaz de ajustar até 3 quadrados

MAGO HUMANO

Nome: _____ Sexo: _____

Como um humano, você é decidido e impulsivo. Sua capacidade de adaptação é enorme. Como um mago, você canaliza as energias arcanas para exercer algum controle sobre os adversários ou explodir os inimigos para sempre. A magia é a sua forma de arte.

Pontos de Vida 23 _____

Sangrando 11 Pulso de Cura 5 Pulsos por Dia 7

Iniciativa +6 _____ Pontos de Ação _____

DEFESAS

CA	Fortitude	Reflexos	Vontade
14	12	15	15

ATAQUES

Ataque Básico Corpo a Corpo: +2 (bordão) **Dano:** 1 d8

Ataque Básico à Distância: +4 (mísseis mágicos)
Dano: 2d4+4

ASPECTOS RACIAIS

Altura: 1,80 **Peso:** 90 kg **Tamanho:** Médio
Deslocamento: 6 quadrados **Visão:** Normal
Idiomas: Comum, Dracônico **Tendência:** Bondoso

Bônus de Humano: Um poder sem limite, um talento e uma perícia treinada adicionais, +1 nas defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade (inclusos nas estatísticas).

PODERES SEM LIMITE

Mísseis Mágicos Ataque de Mago 1

Você dispara um raio de energia prateada contra o inimigo.

Sem limite • Arcano, Energia, Implemento

Ação Padrão Distância 20

Alvo: Uma criatura

Ataque: +4 vs Reflexos

Sucesso: 2d4 + 4 de dano energético

Especial: O mago é capaz de usar esse poder para realizar ataques básicos à distância

Raio de Gelo Ataque de Mago 1

Um raio brilhante de gelo esbranquiçado é disparado contra o alvo.

Sem limite • Arcano, Congelante, Implemento

Ação Padrão Distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: +4 vs Fortitude

Sucesso: 1 d6 + 4 de dano congelante e o alvo ficará lento até o final do seu próximo turno

Explosão Ardente Ataque de Mago 1

Uma coluna vertical de chamas douradas incinera seus adversários.

Sem limite • Arcano, Flamejante, Implemento

Ação Padrão Explosão 1 (alcance de 10 quadrados)

Alvos: Todas as criaturas na explosão

Ataque: +4 vs Reflexos

Sucesso: 1 d6 + 4 de dano flamejante



CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Cânticos: O personagem conhece algumas magias básicas que podem ser usadas como poderes sem limite.

Grimório: O grimório do personagem contém uma magia diária adicional. Depois de um descanso prolongado, prepare uma dessas magias para lançar naquele dia. O personagem conhece duas magias diárias, mas somente consegue conjurar uma delas no mesmo dia.

Varinha da Precisão (Maestria em Implemento): Uma vez a cada encontro, como uma ação livre, se o mago estiver empunhando a sua varinha, ele recebe +2 de bônus em uma única jogada de ataque contra um alvo.

PODER POR ENCONTRO

Mãos Flamejantes Ataque de Mago 1

Uma explosão de chamas terríveis irrompe de suas mãos e incinera os inimigos mais próximos.

Encontro • Arcano, Flamejante, Implemento

Ação Padrão Rajada de contato 5

Alvos: Todas as criaturas na rajada

Ataque: +4 vs Reflexos

Sucesso: 2d6 + 4 de dano flamejante

PODER DIÁRIO

Flecha Ácida Ataque de Mago 1

Uma flecha bruxuleante, composta de um líquido verde e brilhante é disparada contra o alvo e explode em uma rajada de ácido corrosivo.

Diário • Ácido, Arcano, Implemento

Ação Padrão Distância 20

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque: +4 vs Reflexos

Sucesso: 2d8 + 4 de dano ácido, mais 5 de dano ácido contínuo (IR encerra). Execute um ataque secundário.

Alvo Secundário: Cada criatura adjacente ao alvo primário

Ataque Secundário: +4 vs Reflexos

Sucesso: 1d8 + 4 de dano ácido, mais 5 de dano ácido contínuo (IR encerra).

Fracasso: Metade do dano, mais 2 de dano ácido contínuo contra o alvo primário (IR encerra), mas não executa o ataque secundário.

Sono**Ataque de Mago 1**

Você impõe sua vontade contra os adversários, tentando sobrepujá-los com uma onda de cansaço mágico.

Diário • Arcano, Implemento, Sono

Ação Padrão Explosão 2 (alcance de 20 quadrados)

Alvos: Todas as criaturas na área da explosão

Ataque: +4 vs Vontade

Sucesso: O alvo fica lento (IR encerra). Se o alvo fracassar no primeiro teste de resistência, estará adormecido (IR encerra).

Fracasso: O alvo fica lento (IR encerra).

CÂNTICOS

Som Fantasma**Cântico de Mago**

Com um gesto, você cria um som ilusório que emana de qualquer local próximo.

Sem limite • Arcano, Ilusão

Ação Padrão Distância 10

Alvo: Um objeto ou quadrado desocupado

Efeito: O personagem cria um som, tão sutil quando um sussurro ou tão elevado quanto gritos ou uma criatura em combate, que emana do alvo escolhido. É possível gerar sons sem palavras, como o ressoar de um golpe de espada, o raspar de armaduras ou a queda de uma rocha. Se gerar um sussurro, é possível fazê-lo quase imperceptivelmente; somente as criaturas adjacentes ao alvo serão capazes de ouvir as palavras ilusórias.

Luz**Cântico de Mago**

Com um gesto das mãos, você cria uma luz intensa na ponta de seu cajado, em outro objeto ou em um local próximo.

Sem limite • Arcano

Ação Mínima Distância 5

Alvo: Um objeto ou quadrado desocupado

Efeito: O personagem cria um brilho intenso no alvo. A luz preenche o quadrado do alvo e todos os mais próximos, numa área de 4 quadrados de distância. A luz permanece ativa durante 5 minutos. Dissipar essa magia é uma ação livre para o personagem.

Especial: Somente um cântico de luz pode estar ativo simultaneamente. Quando gerar uma nova fonte de iluminação, a anterior será dissipada de imediato.

Valores de Atributos	Modificador	Valores de Atributos	Modificador
For 11	+0	Int 18	+4
Con 13	+1	Sab 12	+1
Des 14	+2	Car 10	+0

TALENTOS

Pulso de Ação: O personagem recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque realizadas durante uma ação obtida com o gasto de um ponto de ação.

Iniciativa Aprimorada: O personagem recebe +4 de bônus nos testes de Iniciativa (incluso nas estatísticas).

EQUIPAMENTO

Armadura: Nenhuma.

Armas: Bordão, varinha.

Kit do Aventureiro: Inclui uma mochila, um saco de dormir, pederneira e isqueiro, uma algibeira, 2 bastões solares, 10 dias de rações de viagem, 15 metros de corda de cânhamo e um cantil.

Grimório

Ouro: 23 PO

Perícias**Treinado****Modificador**

Acrobacia (Des)		+2
Arcanismo (Int)	Sim	+9
Atletismo (For)		+0
Blefe (Car)		+0
Diplomacia (Car)		+0
Exploração (Sab)	Sim	+6
Furtividade (Des)		+2
História (Int)	Sim	+9
Intimidação (Car)		+0
Intuição (Sab)		+1
Ladinagem (Des)		+2
Manha (Car)		+0
Natureza (Sab)	Sim	+6
Percepção (Sab)		+1
Religião (Int)	Sim	+9
Socorro (Sab)		+1
Tolerância (Con)		+1

SEGUNDO NÍVEL

No 2º nível, o mago terá as seguintes habilidades:

Pontos de Vida: Aumenta para 27

Sangrando: Aumenta para 13

Pulso de Cura: Aumenta para 6

Modificador de Nível: Como agora o nível do personagem é um número par, todas as habilidades que incluem metade do nível na fórmula são aprimoradas. Aumente as jogadas de ataque, as defesas, a iniciativa e os modificadores de perícia em +1 ponto.

Talento: Perseverança dos Humanos - O mago recebe +1 de bônus nos testes de resistência.

Recuo Acelerado**Utilitário de Mago 2**

Sua forma fica nublada conforme você recua do campo de batalha com velocidade.

Diário • Arcano

Ação de Movimento

Pessoal

Efeito: Ajuste até o dobro do seu deslocamento

TERCEIRO NÍVEL

No 3º nível, o mago terá as seguintes habilidades:

Pontos de Vida: Aumenta para 31

Sangrando: Aumenta para 15

Pulso de Cura: Aumenta para 7

Mortalha de Fogo**Ataque de Mago 3**

Com um gesto sutil, você engolfa os inimigos mais próximos com chamas.

Encontro • Arcano, Flamejante, Implemento

Ação Padrão Explosão de contato 3

Alvo: Todos os inimigos na área da explosão

Ataque: +5 vs Fortitude

Sucesso: 1d8 + 4 de dano flamejante, mais 5 de dano flamejante contínuo (IR encerra)

CLÉRIGO MEIO-ELFO

Nome: _____ Sexo: _____

Como um meio-elfo, você combina as melhores características das suas linhas élficas e humanas. Você é carismático, confiante e um líder nato. Como um clérigo, você utiliza suas preces para curar e aprimorar seus companheiros de equipe.

Pontos de Vida 26
Sangrando 13 Pulso de Cura 6 Pulsos por Dia 9
Iniciativa +0 _____ Pontos de Ação _____

DEFESAS

CA Fortitude Reflexos Vontade
16 12 10 15

ATAQUES

Ataque Básico Corpo a Corpo: +3 (maça) Dano: 1d8+1
Ataque Básico à Distância: +2 (besta) Dano: 1 d8

ASPECTOS RACIAIS

Altura: 1,77 m Peso: 80 kg Tamanho: Médio
Deslocamento: 5 quadrados Visão: Visão na Penumbra
Idiomas: Comum, Dracônico, Élfico
Tendência: Leal e Bondoso

Bônus de Perícia: Diplomacia +2, Intuição +2 (inclusos nas estatísticas).

Diplomacia de Grupo: O personagem concede +1 de bônus racial nos testes de Diplomacia para todos os aliados numa área de 10 quadrados.

PODERES SEM LIMITE

Lança da Fé Ataque de Clérigo 1

Um raio de luz brilhante incinera seu inimigo com um brilho dourado. Fagulhas de luz permanecem em torno do alvo, guiando os ataques dos seus aliados.

Sem limite • Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão Distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: +3 vs Reflexos

Sucesso: 1d8 + 3 de dano radiante, e um aliado na linha de visão do clérigo recebe +2 de bônus de poder na próxima jogada de ataque contra o alvo.

Chama Sagrada Ataque de Clérigo 1

Uma luz sagrada brilha no ar, queimando um inimigo com sua radiação e ao mesmo tempo ajudando um companheiro com seu poder benéfico.

Sem limite • Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão Distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: +3 vs Reflexos

Sucesso: 1 d6 + 3 de dano radiante, e um aliado na linha de visão do clérigo escolhe entre receber uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao modificador de Carisma + metade do nível do clérigo ou realizar um teste de resistência.



PODER POR ENCONTRO

Golpe Curativo Ataque de Clérigo 1

Uma radiação divina brilha na sua arma. Quando golpeia o inimigo, sua divindade lhe concede uma pequena bênção, curando você e um dos seus aliados.

**Encontro • Divino, Cura, Radiante, Arma
Ação Padrão Arma corpo a corpo**

Alvo: Uma criatura

Ataque: +3 vs CA

Sucesso: 2d8 + 1 de dano radiante, e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do clérigo. Além disso, o clérigo ou um aliado numa área de 5 quadrados pode gastar um pulso de cura.

PODER DIÁRIO

Farol da Esperança Ataque de Clérigo 1

Uma explosão de energia divina fere seus oponentes e cura seus aliados. A energia radiante permanece em torno do seu símbolo sagrado e aprimora seus poderes de cura durante todo o restante do combate.

Diário • Divino, Cura, Implemento

Ação Padrão Explosão de contato 3

Alvo: Todos os inimigos na explosão

Ataque: +3 vs Vontade

Sucesso: O alvo ficará enfraquecido até o final de seu próximo turno

Efeito: O clérigo e todos os aliados na explosão recuperam 5 pontos de vida e todos os poderes de cura do clérigo restauram +5 pontos de vida até o final do encontro.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Canalizar Divindade: Uma vez a cada encontro, o clérigo pode usar um dos seguintes poderes divinos especiais.

Dom de Hospitalário: Quando o personagem curar qualquer alvo usando um poder de clérigo que tenha a palavra-chave Cura, adicione +3 à quantidade de pontos de vida restaurada.

Palavra de Cura: Duas vezes por encontro, como uma ação mínima, o clérigo é capaz de ativar o poder *palavra de cura*.

Palavra de Cura Característica de Clérigo

Você sussurra uma prece curta e uma luz divina envolve o alvo, ajudando a cicatrizar seus ferimentos.

Encontro (Especial) • Divino, Cura

Especial: O clérigo é capaz de ativar esse poder duas vezes a cada encontro, mas somente uma vez por rodada

Ação Mínima Explosão de contato 5

Alvos: O clérigo ou um aliado

Efeito: O alvo é capaz de gastar um pulso de cura e recupera 1d6 pontos de vida adicionais.

Canalizar Divindade: Fortuna Divina Característica de Clérigo

Diante do perigo, você confia na sua fé e obtém uma vantagem especial.

Encontro • Divino

Ação Livre Pessoal

Efeito: O clérigo recebe +1 bônus no próximo teste de resistência ou próxima jogada de ataque realizada antes do final do seu próximo turno.

Canalizar Divindade: Afastar Mortos-Vivos Característica de Clérigo

Você incinera os inimigos mortos-vivos, afastando-os e imobilizando-os.

Encontro • Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão Explosão de contato 2

Alvo: Todos os mortos-vivos na explosão

Ataque: +3 vs. Vontade

Sucesso: 1d10 + 3 de dano radiante, e empurra os alvos 6 quadrados. As vítimas ficam imobilizadas até o final do próximo turno do clérigo.

Fracasso: Metade do dano, e os alvos não são empurrados, nem imobilizados.

Canalizar Divindade: Armadura de Bahamut Poder de Talento

Bahamut protegerá você ou um aliado de um ferimento devastador.

Encontro • Divino

Interrupção Imediata Distância 5

Gatilho: Um inimigo obtém um sucesso decisivo contra o clérigo ou um aliado

Efeito: Um sucesso decisivo obtido contra o clérigo ou um aliado dentro do alcance é transformado em um sucesso regular

Valores de Atributos	Modificador	Valores de Atributos	Modificador
For 13	+1	Int 10	+0
Con 14	+2	Sab 16	16 +3 +3
Des 11	+0	Car 16	+3

TALENTO

Canalizar Divindade: Armadura de Bahamut: O clérigo invoca a sua divindade para ativar o poder *armadura de Bahamut*.

EQUIPAMENTO

Armadura: Cota de malha

Armas: Maça, besta e virotes de besta (20). A besta tem um alcance de 15/30.

Kit do Aventureiro: Inclui uma mochila, um saco de dormir, pederneira e isqueiro, uma algibeira, 2 bastões solares, 10 dias de rações de viagem, 1 5 metros de corda de cânhamo e um cantil.

Símbolo Sagrado de Bahamut

Ouro: 1 0 PO

Perícias	Treinado	Modificador
Aerobacia (Des)		+0
Arcanismo (Int)	Sim	+5
Atletismo (For)		+1
Blefe (Car)		+3
Diplomacia (Car)		+3
Exploração (Sab)		+3
Furtividade (Des)		+0
História (Int)	Sim	+5
Intimidação (Car)		+3
Intuição (Sab)		+3
Ladinagem (Des)		+0
Manha (Car)		+0
Natureza (Sab) +3		
Percepção (Sab)		+3
Religião (Int)	Sim	+5
Socorro (Sab)	Sim	+8
Tolerância (Con)		+2

SEGUNDO NÍVEL

No 2º nível, o clérigo terá as seguintes habilidades:

Pontos de Vida: Aumenta para 31

Sangrando: Aumenta para 1 5

Pulso de Cura: Aumenta para 7

Modificador de Nível: Como agora o nível do personagem é um número par, todas as habilidades que incluem metade do nível na fórmula são aprimoradas. Aumente as jogadas de ataque, as defesas, a iniciativa e os modificadores de perícia em +1 ponto.

Talento: Intuição de Grupo - O personagem concede +1 de bônus racial nos testes de Intuição e iniciativa para todos os aliados numa área de 10 quadrados.

Curar Ferimentos Leves Utilitário de Clérigo 2

Você faz uma prece curta e recebe o poder de curar ferimentos instantaneamente. Por um momento, o toque divino atinge você ou uma criatura ferida com uma luz prateada e opaca.

Diário • Divino, Cura

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: O clérigo ou uma criatura

Efeito: O alvo recupera os pontos de vida equivalentes ao gasto de um pulso de cura

TERCEIRO NÍVEL

No 3º nível, o clérigo terá as seguintes habilidades:

Pontos de Vida: Aumenta para 36

Sangrando: Aumenta para 18

Pulso de Cura: Aumenta para 9

Luz Intimidante Ataque de Clérigo 3

Uma coluna de luz flamejante engolfa seu oponente. O brilho queima e reduz as defesas do inimigo durante um curto período.

Encontro • Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão Distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: +4 vs Reflexos

Sucesso: 2d10 + 3 de dano radiante

Efeito: Um aliado na linha de visão adquire a vantagem de combate contra o alvo até o final do próximo turno do clérigo.

PALADINO DRACONATO

Nome: _____ Sexo: _____

Como um draconato, você dedicou sua vida à honra e à obtenção da excelência. Você é determinado, nobre e um campeão natural. Como um paladino, você é um guerreiro sagrado, completamente dedicado à causa da vida e da bondade.

Pontos de Vida 27 _____

Sangrando 13 Pulso de Cura 7 Pulsos por Dia 11

Iniciativa +0 _____ Pontos de Ação _____

DEFESAS

CA	Fortitude	Reflexos	Vontade
20	14	12	13

ATAQUES

Ataque Básico Corpo a Corpo: +7 (espada longa)
Dano: 1 d8+4

Ataque Básico à Distância: +6 (azagaia) **Dano:** 1 d6+4

ASPECTOS RACIAIS

Altura: 2,00 **Peso:** 130 kg **Tamanho:** Médio
Deslocamento: 5 quadrados **Visão:** Normal
Idiomas: Comum, Dracônico
Tendência: Leal e Bondoso

Bônus de Perícia: História +2, Intimidação +2 (inclusos nas estatísticas).

Fúria de Draconato: Quando estiver sangrando, o draconato recebe +1 de bônus racial nas jogadas de ataque.

Herança Dracônica: O pulso de cura de um draconato equivale a um quarto do máximo de pontos de vida + seu modificador de Constituição (incluso nas estatísticas).

Sopro de Dragão: Os draconatos são capazes de ativar o **sopro de dragão** como um poder por encontro.

PODERES SEM LIMITE

Golpe Sagrado Ataque de Paladino 1

Você golpeia um inimigo com sua arma enquanto ela explode com luz sagrada.

Sem limite • Divino, Radiante, Arma
Ação Padrão Arma corpo a corpo
Alvo: Uma criatura
Ataque: +7 vs CA

Sucesso: 1d8 + 4 de dano radiante. Se o alvo estava marcado, o paladino recebe +1 de bônus na jogada de dano.

Golpe Valente Ataque de Paladino 1

Conforme ergue sua arma para brandi-la, a resistência dos inimigos somente fortalece seus ataques.

Sem limite • Divino, Arma
Ação Padrão Arma corpo a corpo
Alvo: Uma criatura
Ataque: +7 + 1 por inimigo adjacente vs. CA
Sucesso: 1d8 + 4 de dano



PODER POR ENCONTRO

Destruição Radiante Ataque de Paladino 1

Sua arma brilha com uma luminosidade perolada. Os inimigos se encolhem diante da pureza dessa luz, especialmente as criaturas sobrenaturais do mal, como demônios e diabos.

Encontro • Divino, Radiante, Arma
Ação Padrão Arma corpo a corpo
Alvo: Uma criatura
Ataque: +7 vs CA
Sucesso: 2d8 + 5 de dano radiante

PODER DIÁRIO

Julgamento do Paladino Ataque de Paladino 1

Seus ataques diretos castigam o inimigo e revigoram um aliado.

Diário • Divino, Cura, Arma
Ação Padrão Arma corpo a corpo
Alvo: Uma criatura
Ataque: +7 vs CA
Sucesso: 3d8 + 4 de dano e um aliado numa área de 5 quadrados pode gastar um pulso de cura
Fracasso: Um aliado numa área de 5 quadrados pode gastar um pulso de cura

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Canalizar Divindade: O paladino é capaz de ativar esse poder divino especial uma vez a cada encontro.

Desafio Divino: O paladino é capaz de ativar o desafio divino como um poder sem limite.

Imposição de Mãos: O paladino é capaz de utilizar a imposição de mãos uma vez por dia, como uma ação mínima.

Imposição de Mãos Característica de Paladino

Seu toque divino cura ferimentos instantaneamente.

Sem Limite (Especial) • Divino, Cura

Especial: O paladino é capaz de usar esse poder uma vez por dia

Ação Mínima Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Efeito: O paladino gasta um pulso de cura, mas não recupera pontos de vida. Em vez disso, o alvo recupera seus pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura. O paladino tem que possuir ao menos um pulso de cura ainda não gasto para ativar esse poder.

Sopro de Dragão Poder Racial de Draconato

Escancarando a boca com um rugido, o poder mortífero dos seus ancestrais dracônicos explode numa rajada, engolfando seus inimigos.

Encontro • Ácido, Frio, Fogo, Eletricidade ou Veneno

Ação Mínima Rajada de contato 3

Alvos: Todas as criaturas na área

Ataque: +4 vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 +1 de dano

Canalizar Divindade: Característica de Paladino
Força Divina

Você roga à sua divindade e obtém a força divina necessária para derrotar seus inimigos.

Encontro • Divino

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Adicione o modificador de Força do paladino (+4) como dano extra no próximo ataque realizado nesse turno.

Desafio Divino Característica de Paladino

Você confronta audaciosamente um inimigo próximo, queimando-o com a luz divina caso ele ignore seu desafio.

Sem Limite • Divino, Radiante

Ação Mínima Explosão de contato 5

Alvo: Uma criatura na explosão

Efeito: O paladino marca o alvo. Este ficará marcado até que o paladino ative o poder contra outro alvo ou fracasse em se engajar com a vítima (veja abaixo). Uma criatura só pode estar sujeita a uma marca simultaneamente. Uma nova marca substitui a anterior.

Enquanto o alvo estiver marcado, ele sofrerá -2 de penalidade nas jogadas de ataque que não incluam o paladino como alvo. Além disso, o alvo sofre 6 pontos de dano radiante na primeira vez que desferir um ataque que não inclua o paladino como alvo antes do começo do próximo turno.

No turno do paladino, ele tem que se engajar com a vítima marcada ou desafiar uma criatura diferente. Para se engajar com um alvo, ele deve atacá-lo ou terminar seu turno adjacente ao inimigo. Se nenhum desses eventos ocorrer até o final do turno do paladino, a marca se encerra e ele não poderá usar o desafio divino na rodada seguinte.

Essa habilidade somente pode ser ativada uma vez a cada rodada.

Valores de Atributos	Modificador	Valores de Atributos	Modificador
For 18	+4	Int 11	+0
Con 12	+1	Sab 13	+1
Des 10	+0	Car 16	+3

TALENTO

Mãos de Curandeiro: Quando o paladino ativa a imposição de mãos, o alvo recupera uma quantidade adicional de pontos de vida equivalente ao modificador de Carisma do paladino (incluso nas estatísticas).

Perícias	Treinado	Modificador
Acrobacia (Des)		-4
Arcanismo (Int)		+0
Atletismo (For)		+0
Blefe (Car)		+3
Diplomacia (Car)		+3
Exploração (Sab)		+1
Socorro (Sab)	Sim	+6
Tolerância (Con)	Sim	+6
História (Int)		+2
Intuição (Sab)		+1
Intimidação (Car)	Sim	+10
Natureza (Sab)		+1
Percepção (Sab)		+1
Religião (Int)	Sim	+5
Furtividade (Des)		-4
Manha (Car)		+3
Ladinação (Des)		-4

EQUIPAMENTO

Armadura: Armadura de placas, escudo pesado

Armas: Espada longa, azagaias (3). As azagaias têm um alcance de 10/20.

Kit do Aventureiro: Inclui uma mochila, um saco de dormir, pederneira e isqueiro, uma algibeira, 2 bastões solares, 10 dias de rações de viagem, 15 metros de corda de cânhamo e um cantil.

Ouro: 5 PO

SEGUNDO NÍVEL

No 1º nível, o paladino terá as seguintes habilidades:

Pontos de Vida: Aumenta para 33

Sangrando: Aumenta para 16

Pulso de Cura: Aumenta para 9

Modificador de Nível: Como agora o nível do personagem é um número par, todas as habilidades que incluem metade do nível na fórmula são aprimoradas. Aumente as jogadas de ataque, as defesas, a iniciativa e os modificadores de perícia em +1 ponto.

Talento: Aumentar Sopro de Dragão - Quando disparar seu sopro, o draconato poderá afetar uma rajada 5 (em vez de uma rajada 3).

Bênção do Mártir Utilitário de Paladino 2

Você avança para bloquear um ataque desferido contra um aliado adjacente.

Diário • Divino

Interrupção Imediata Explosão de contato 1

Gatilho: Um companheiro adjacente sofre um ataque corpo a corpo ou à distância.

Efeito: O personagem é atingido pelo ataque no lugar do aliado

TERCEIRO NÍVEL

No 3º nível, o paladino terá as seguintes habilidades:

Pontos de Vida: Aumenta para 39

Sangrando: Aumenta para 19

Pulso de Cura: Aumenta para 10

Destruição Espantosa Ataque de Paladino 3

Com um golpe poderoso da sua arma, você empurra seu inimigo para trás.

Encontro • Divino, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: +8 vs CA

Sucesso: 2d8 + 4 de dano e pode empurrar o alvo 1 quadrado

SENHOR DOS DOWNLOADS



senhor-dos-downloads.blogspot.com

gostou? então nos ajude: senhor.dos.downloads@gmail.com