

# DUNGEONS & DRAGONS®

NOME DO PERSONAGEM

Guerreiro 1  
CLASSE & NÍVEL

Nobre  
ANTECEDENTES

NOME DO JOGADOR

Humano  
RAÇA

Leal e Neutro  
TENDÊNCIA

EXPERIÊNCIA

FORÇA

+3

16

DESTREZA

-1

9

CONSTITUIÇÃO

+2

15

INTELIGÊNCIA

0

11

SABEDORIA

+1

13

CARISMA

+2

14

INSPIRAÇÃO

+2

BONUS DE PROFICIÊNCIA

- +5 Força
- -1 Destreza
- +4 Constituição
- +0 Inteligência
- +1 Sabedoria
- +2 Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

- -1 Acrobacia (Des)
- +1 Adestrar Animais (Sab)
- +0 Arcanismo (Int)
- +5 Atletismo (For)
- +2 Enganação (Car)
- -1\* Furtividade (Des)
- +2 História (Int)
- +2 Intimidação (Car)
- +1 Intuição (Sab)
- +0 Investigação (Int)
- +1 Medicina (Sab)
- +0 Natureza (Int)
- +3 Percepção (Sab)
- +2 Performance (Car)
- +4 Persuasão (Car)
- -1 Prestidigitação (Des)
- +0 Religião (Int)
- +1 Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

SABEDORIA PASSIVA  
(PERCEPÇÃO)

**Proficiências:** Todas as armaduras e escudos, todas as armas simples, todas as armas comuns e kit de jogo (cartas)

**Idiomas:** Comum, Dracônico e Anão

OUTRAS PROFICIÊNCIAS &amp; IDIOMAS

CLASSE DE ARMADURA

17

INICIATIVA

-1

DESLOCAMENTO

9m

PONTOS DE VIDA MÁXIMO 12

PONTOS DE VIDA ATUAL

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total 1d10

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

TESTE CONTRA MORTE

NOME

BONUS

DANO/TIPO

Machado Grande

+5

1d12 +3 cortante

Azagaia\*

+5

1d6 +3 perfurante

\*Você pode arremessar uma azagaia a até 9 metros, ou a até 36 metros com desvantagem nas jogadas de ataque.

ATAQUES &amp; MAGIAS

PC

PP

PE

PO

PP

25

Cota de malha\*, machado grande, 3 azagaias, cobertor, caixa de fogo, 2 dias de rações, cantil, roupas finas, anel com sinete e pergaminho com o título de nobreza da família.

\*Enquanto estiver usando esta armadura, você tem desvantagem nos testes de Destreza (Furtividade).

EQUIPAMENTO

Meus elogios fazem as pessoas se sentirem maravilhosas e importantes. Além disso, eu não gosto de me sujar e me recuso a morrer na pobreza.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

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

IDEAIS

Meu machado grande é uma herança de família e de longe a minha posse mais preciosa.

VÍNCULOS

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

FRAQUEZAS

**Retomar o Fôlego.** Você possui uma reserva limitada de vigor e pode usá-la para proteger-se de ferimentos. Você pode usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida igual a 1d10 + seu nível de guerreiro. Uma vez que você use esta característica, você precisa de um descanso curto ou longo antes de usá-la de novo.

**Estilo de Combate (Defesa).** Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua CA.

**Posição Privilegiada.** Graças a sua origem nobre, as pessoas tendem a pensar o melhor de você. Você é bem-vindo na alta sociedade, e as pessoas assumem que você tem o direito de estar onde está. As pessoas comuns fazem todos os esforços para acomodá-lo e evitar seu desprazer, e as outros nobres o tratam como um membro da mesma classe social. Você pode conseguir uma audiência com um nobre local se precisar.

CARACTERÍSTICAS E TRAÇOS

# Humano

A raça humana é a mais jovem das raças comuns, a última a chegar no mundo e com uma vida curta, se comparada com os anões, os elfos e os dragões. No entanto, os humanos são inovadores, audaciosos e os pioneiros do mundo, os mais adaptáveis e ambiciosos dos povos entre as raças comuns. Quando humanos estabilizam-se em algum lugar, eles permanecem. Eles constroem cidades que duram eras e grandiosos reinos que persistem por séculos. Eles vivem plenamente no presente - tornando-os adequados à vida aventureira - mas também planejam o futuro, esforçando-se para deixar um legado duradouro.

As culturas humanas variam conforme a região. Em Forgotten Realms, a roupa, arquitetura, cozinha, música e literatura dos povos à noroeste de Inverno Remoto são diferentes de suas contrapartes na distante Turmish ou Impiltur ao leste. As características físicas dos humanos também variam de acordo com a migração de seus antepassados, então existe uma grande variedade de humanos em Inverno Remoto, de todas as cores e características possíveis.

Possuindo muito mais diversidade do que outras culturas, os humanos como um todo não possuem nomes típicos. Alguns pais humanos dão nomes de outras línguas aos seus filhos, como nomes anões ou élficos (pronunciando-os mais ou menos corretamente), mas a maioria dos pais humanos dão nomes que estão ligados a cultura da sua região. Nomes tradicionais humanos variam muito de cultura para cultura. Você pode ser Haseid (Calishita), Kerri (Chondathano), Kosef (Damarano), Amafrey (Illuskano), So-Kehur (Mulano), Madislak (Rashemita), Mei (Shou), ou Salazar (Turami).

## Guerreiro

Guerreiro é a classe mais diversificada de personagens nos mundos de DUNGEONS & DRAGONS. Cavaleiros em missões, senhores conquistadores, campeões reais, infantaria de elite, mercenários rígidos e bandidos reis, como guerreiros, todos eles partilham de uma maestria com armas e armaduras sem precedentes, bem como um vasto conhecimento e habilidades em combate. E eles estão bem familiarizados com a morte, seja simplesmente conhecendo-a ou estando cara-a-cara.

## História

Sua família não estranha o ouro, poder e o privilégio. Nos dias de glória de Inverno Remoto, seus pais eram conde e condessa das Colinas de Corlinn, uma grande propriedade localizada à nordeste da cidade. Mas o Monte Hotenow entrou em erupção há trinta anos, devastando Inverno Remoto e riscando as Colinas de Corlinn do mapa. Ao invés de crescer em uma grande propriedade, você foi criado em uma pequena, mas confortável casa em Águas Profundas. Como um adulto, você luta para herdar um título sem importância e um pouco mais.

**Objetivo Pessoal: Civilizar Phandalin.** Você nasceu para ser mais do que um senhor de lugar nenhum. Reconstruir as Colinas Corlinn é algo impraticável, graças ao vulcão. Mas nos último três ou quatro anos, assentamentos humildes estão sendo construídos em uma outra ruína próxima a cidade: a velha cidade de Phandalin, a qual orcs destruíram séculos atrás. Claramente, o que Phandalin necessita é de influência da civilização - alguém para tomar as rédeas e trazer a lei e a ordem. Alguém como você.

Você não é o único com essas ideias. Um cavaleiro chamado Sildar Hallwinter recentemente chegou a Phandalin na companhia de um anão chamado Gundren Rockseeker. Eles planejam retomar uma antiga mina e restaurar Phandalin, transformando-a num centro civilizado de riqueza e prosperidade. Como seus objetivos se assemelham, Hallwinter pode querer ajudar você.

**Tendência: Leal e Neutro.** É essencial estabilizar a lei e a ordem, nem que seja com punho de ferro. A nobreza é ligada a honra e a tradição de proteger o povo tanto de ameaças externas quanto internas à estabilidade. Uma sociedade organizada não deixa lugar para o caos e o mal formar raízes.

# Subindo de Nível

Conforme você se aventura e supera desafios, você ganha pontos de experiências (XP), como explicado nas Regras Básicas para Jogadores. A cada novo nível, você recebe um dado de vida adicional e acrescenta 1d10 + 2 pontos de vida ao seu máximo.

## 2º Nível: 300 XP

**Pulso de Ação.** Você pode forçar o seu limite para além do normal por um momento. No seu turno, você pode realizar uma ação adicional juntamente com sua ação e possível ação bônus.

Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo.

## 3º Nível: 900 XP

**Acerto Crítico Aprimorado.** Seus ataques com arma adquirem uma margem de acerto crítico de 19 a 20 nas jogadas de ataque.

## 4º Nível: 2,700 XP

**Aprimoramento de Atributo.** Sua Força aumenta para 18, conferindo os seguintes benefícios:

- Seu modificador de Força se torna +4.
- Os bônus nas jogadas de ataque e dano baseados em seu modificador de Força, como seu machado grande e azagaia, aumentam em 1.
- Seu bônus nos testes de resistência de Força, aumentam em 1.
- Seu bônus nos testes de Força (Atletismo) aumentam em 1.

## 5º Nível: 6,500 XP

**Ataque Adicional.** Toda vez que usar a ação Atacar no seu turno, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma.

**Bônus de Proficiência.** Seu bônus de proficiência aumenta para +3, concedendo os seguintes benefícios:

- Seu bônus nas jogadas de ataque aumentam em 1 para as armas que você é proficiente.
- Seu bônus nos testes de resistências e nos testes que você é proficiente (indicados por ●) aumentam em 1.
- Devido ao aumento no bônus de seu teste de Sabedoria (Percepção), sua Sabedoria Passiva (Percepção) aumenta em 1.

## Melhorando sua Armadura

Conforme você adquire tesouros você pode comprar uma armadura melhor para aumentar sua Classe de Armadura. As Regras Básicas para Jogadores contém equipamentos, inclusive armaduras.