

Guerreiro 1
CLASSE & NÍVEL

Herói do Povo
ANTECEDENTES

NOME DO JOGADOR

Humano
RAÇA

Leal e Bom
TENDÊNCIA

EXPERIÊNCIA

NOME DO PERSONAGEM

FORÇA
+2

14

DESTREZA

+3

16

CONSTITUIÇÃO

+2

15

INTELIGÊNCIA

0

11

SABEDORIA

+1

13

CARISMA

-1

9

INSPIRAÇÃO

+2

BONUS DE PROFICIÊNCIA

- +4 Força
- +3 Destreza
- +4 Constituição
- +0 Inteligência
- +1 Sabedoria
- -1 Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

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

PERÍCIAS

CLASSE DE ARMADURA

14

INICIATIVA

+3

DESLOCAMENTO

9 m

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

Espada Grande

+4

2d6 +2 cortante

Arco Longo*

+7

1d8 +3 perfurante

*Você pode disparar com seu arco longo a até 45 metros, ou a até 180 metros com desvantagem na jogada de ataque.

ATAQUES & MAGIAS

Quando eu fixo minha mente em algo, eu sigo esse caminho, não importa o que fique no percurso.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Sinceridade. Não há nada de bom fingir ser algo que não sou.

IDEAIS

Um dia, Árvore do Trovão será uma cidade próspera novamente. Uma estátua minha vai ficar na praça da cidade.

VÍNCULOS

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

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 (Arquearia). Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque realizadas com uma arma de ataque à distância.

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.

13

SABEDORIA PASSIVA
(PERCEÇÃO)

Proficiências. Todas as armaduras e escudos, todas as armas simples, todas as armas comuns, ferramentas de carpinteiro e veículos (terrestres)

Idiomas. Comum e Élfico

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

PC

PP

PE

PO

PP

10

Armadura de couro, arco longo, 20 flechas, espada grande, mochila, saco de dormir, kit de refeição, caixa de fogo, 10 tochas, 10 dias de ração de viagem, cantil, 15 metros de corda de cânhamo, ferramentas de carpinteiro, pá, panela de ferro, roupas comuns e algibeira.

EQUIPAMENTO

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

Seus pais viviam na próspera aldeia de Árvore do Trovão, a leste de Inverno Remoto e no limite da floresta. Mas quando o Monte Hotenow entrou em erupção há trinta anos, os seus pais fugiram, levando você ainda criança. Sua família mudou-se de aldeia em aldeia nos arredores da região encontrando trabalho como serviços ou trabalhadores braçais onde pudessem.

Você passou os últimos anos em Inverno Remoto como estivador e operário nas agitadas docas da cidade. Mas ficou claro para você, e para todos ao seu redor, que você está destinado a algo mais. Você desafiou um capitão de navio aproveitador uma vez, então outros estivadores o admiraram. Um dia você vai se encontrar. Você será um herói.

Objetivo Pessoal: Expulsar o Dragão. As ruínas de Árvore do Trovão chamam por você. Sua família e seus amigos viveram lá em prosperidade e agora estão condenados ao trabalho braçal. As ruínas são agora assombradas por zumbis das cinzas e há rumores de que um dragão fez seu covil na Velha Torre. Mas esses são problemas que um herói pode resolver. Mate o dragão ou expulse ele, e você provará - para si mesmo e para todos os outros - que é um verdadeiro herói, destinado à grandeza.

Tendência: Leal e Bom. Um herói luta contra o mal e nunca permite que os valentões cruzem seu caminho. Um herói luta pela lei e a ordem, para que todos possam viver em prosperidade e felicidade. Um herói dizima monstros, limpa ruínas e protege os inocentes. Você se esforça para ser um herói.

Ganhando Níveis

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 seus Pontos de Vida Máximos.

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 adquiriram uma margem de acerto crítico de 19 a 20 nas jogadas de ataque.

4º Nível: 2,700 XP

Aprimoramento Atributo. Sua Destreza aumenta para 18, conferindo os seguintes benefícios:

- Seu modificador de Destreza se torna +4.
- Os bônus nas jogadas de ataque e dano baseados em seu modificador de Destreza, como seu arco longo, aumentam em 1
- Seu bônus nos testes de resistência de Destreza, aumenta em 1.
- Seu bônus nos testes de perícias baseadas em Destreza aumenta em 1.
- Se você estiver usando armadura leve, ou nenhuma armadura, sua CA aumenta em 1.
- Sua iniciativa aumenta 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 os quais 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.

Aprimorando sua Armadura

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