

NOME DO PERSONAGEM

Ladino 1  
CLASSE & NÍVEL

Criminoso  
ANTECEDENTES

NOME DO JOGADOR

Halfllin - Pés Leves  
RAÇA

Neutro  
TENDÊNCIA

EXPERIÊNCIA

FORÇA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUIÇÃO

+1

12

INTELIGÊNCIA

+1

13

SABEDORIA

0

10

CARISMA

+3

16

INSPIRAÇÃO

+2

BONUS DE PROFICIÊNCIA

- ☐ -1 Força
- ☒ +5 Destreza
- ☐ +1 Constituição
- ☒ +3 Inteligência
- ☐ +0 Sabedoria
- ☐ +3 Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

- ☒ +5 Acrobacia (Des)
- ☐ +0 Adestrar Animais (Sab)
- ☐ +1 Arcanismo (Int)
- ☐ -1 Atletismo (For)
- ☒ +5 Enganação (Car)
- ☒ +7 Furtividade (Des)
- ☐ +1 História (Int)
- ☐ +3 Intimidação (Car)
- ☐ +0 Intuição (Sab)
- ☒ +3 Investigação (Int)
- ☐ +0 Medicina (Sab)
- ☐ +1 Natureza (Int)
- ☐ +0 Percepção (Sab)
- ☒ +5 Performance (Car)
- ☐ +3 Persuasão (Car)
- ☒ +5 Prestidigitação (Des)
- ☐ +1 Religião (Int)
- ☐ +0 Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

CLASSE DE ARMADURA

14

INICIATIVA

+3

DESLOCAMENTO

7,5m

PONTOS DE VIDA MÁXIMO 9

PONTOS DE VIDA ATUAL

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total 1d8

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

0 0 0 0

FALHAS

0 0 0 0

TESTE CONTRA MORTE

NOME

BONUS

DANO/TIPO

Espada Curta

+5

1d6 +3 perfurante

Arco Curto\*

+5

1d6 +3 perfurante

\*Você pode atirar com seu arco curto a até 24m, ou até 96m com desvantagem na jogada de ataque.

**Ataque Furtivo.** Uma vez por turno, quando você acertar uma criatura com um ataque baseado em Destreza (como sua espada curta ou arco curto) e possuir vantagem na jogada de ataque, você poderá causar 1d6 de dano adicional ao seu alvo. Você não precisará de vantagem caso haja outro inimigo do alvo à 1,5 metro dele e ele não estiver incapacitado. Você não poderá causar o dano adicional se tiver desvantagem na jogada de ataque.

ATAQUES & MAGIAS

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.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

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

IDEAIS

Qelline Alderlead, minha tia, tem uma fazenda em Phandalin. Sempre que posso dou a ela um pouco dos meus ganhos ilícitos.

VÍNCULOS

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

FRAQUEZAS

**Gírias 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 providenciariam abrigo para ladrões em fuga.

**Sortudo.** Quando você obtiver 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.

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

**Agilidade Halflling.** 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 seus informantes em uma rede criminosa. Você sabe como se comunicar com eles mesmo em grandes distâncias. Você conhece em especial os mensageiros locais, mestres de caravana corruptos e marinheiros escusos que podem transmitir seus recados.

10

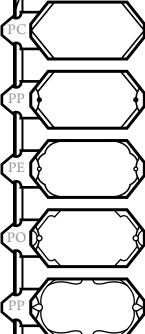
SABEDORIA PASSIVA  
(PERCEPÇÃO)

**Proficiências.** Armaduras leves, armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas, ferramentas de ladino, jogo de cartas, ferramentas de carpinteiro

**Idiomas.** Comum e Halflling

**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.

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS



Espada curta, arco curto, 20 flechas, armadura de couro, ferramentas de ladino, mochila, sino, 5 velas, pé de cabra, martelo, 10 píttons, 15 metros de corda de cânhamo, lanterna coberta, dois frascos de óleo, 5 dias de ração de viagem, caixa de fogo, cantil, conjunto de roupas escuras incluindo um capuz, algibeira.

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS E TRAÇOS

# Halfling

O conforto de um lar é o objetivo da vida de muitos halflings: um local para se sentar em paz e silêncio, distante de monstros que espreitam e exércitos que guerream; uma lareira ardente e uma boa refeição, além de bebidas finas e uma boa conversa. Embora alguns Halflings vivam seus dias em remotas comunidades agrícolas, outros vivem em bandos nômades que viajam constantemente, encantados pela estrada e pelo amplo horizonte, ávidos a descobrir as maravilhas de novos povos e terras. Mas mesmo esses andarilhos amam a paz, a comida, o coração e o lar, mesmo se esse lar for uma carroça vagando em uma estrada poeirenta. Os diminutos halflings sobrevivem em um mundo cheio de criaturas maiores evitando serem percebidos ou, até mesmo, se esquivando de ofensas. Se erguendo a não mais do que 1 metro de altura, eles aparentam uma relativa inocência, e assim se fizeram para sobreviver por séculos nas sombras de impérios e nas bordas de guerras e conflitos políticos. Ele se preocupam com necessidades básicas e prazeres simples, possuindo pouco ou nenhum uso para a ostentação. Halflings são amáveis e alegres. Sua estima por laços familiares e amizade, assim como o conforto de um lar, é maior do que seus sonhos de glória. Mesmo os que se aventuram nesse mundo o fazem por razões como comunidade, amizade, desejo de viajar ou apenas curiosidade.

Um halfling possui um nome próprio, um nome de família e, possivelmente, um apelido. Nomes de família às vezes são também apelidos que resistiram bravamente ao passar das gerações.

**Nomes masculinos:** Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby.

**Nomes femininos:** Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna.

**Nomes de Família:** Cata-Escovas, Bom-Barril, Garrafa Verde, Alta Colina, Baixa Colina, Prato Cheio, Folha de Chá, Espinhudo, Cinto Frouxo, Galho Caído.

# Ladino

Ladinos confiam em sua perícia, furtividade e nas vulnerabilidades de seus inimigos para conseguirem vantagem em qualquer situação. Eles possuem uma aptidão para encontrar a solução para quase qualquer problema.

# História

A cidade de Phandalin foi construída sobre as ruínas de um assentamento mais antigo, desabitado durante cinco séculos até que alguns colonos mais corajosos começaram a reconstruí-la, há alguns anos. Atraídos por histórias de ouro e platina nas proximidades da colina você veio para Phandalin também, não para ganhar a vida, mas para furtar aqueles que ficaram ricos. Você se aliou a um bando que se autodenomina Redbrands e obteve uma quantia considerável de moedas como ladrão, executor ou receptador.

Mas você deve ter feito um inimigo entre os seus companheiros. Alguém aprontou pra você. Por coisas que essa pessoa disse, o chefe dos Redbrands, um mago chamado Glasstaff, tentou fazer com que você fosse assassinado. Você escapou, quase morto e agradecendo a Tymora, a deusa da boa sorte. Você fugiu de Phandalin, quase sem dinheiro e apenas com as ferramentas do seu ofício.

**Objetivo Pessoal: Se Vingar.** Alguém nos Redbrands quer você morto e certamente você quer saber quem é. E então você gostaria de se vingar, se vingar do seu assassino, de Glasstaff, talvez de todos os Redbrands. E você só tem uma dica que pode ajudá-lo: alguém chamado Halia Thornton também saiu dos Redbrands. Ela mora em Phandalin, o que significa ter que mostrar o seu rosto para os Redbrands, que ainda querem você morto.

**Tendência: Neutro.** Você tende a fazer o que parece melhor no momento. Claro, você já fez coisas que não se orgulha e você não está pessoalmente empenhado em tornar o mundo um lugar melhor. Mas você não tem interesse em causar sofrimento ou tornar as coisas piores do que já são.

# 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 1d8 + 1 pontos de vida ao seus Pontos de Vida Máximos.

## 2º Nível: 300 XP

**Ação Astuta.** Seu pensamento rápido e agilidade faz você se mover e agir rapidamente. Você pode usar uma ação bônus durante cada um de seus turnos em combate. Esta ação pode ser usada somente para as ações de Correr, Desengajar ou Esconder-se.

## 3º Nível: 900 XP

**Andarilho de Telhados.** Você adquire a habilidade de escalar mais rápido que o normal. Escalar agora não possui custo adicional de movimento para você. Além disso, quando quando você fizer um salto com corrida, o alcance que pode saltar aumenta um número de metros igual a 0,3 vezes o seu modificador de Destreza.

**Mãos Rápidas.** Você pode usar a sua ação bônus concedida pela Ação Astuta para fazer um teste de Destreza (Prestidigitação), usar suas ferramentas de ladrão para desarmar uma armadilha, abrir uma fechadura ou realizar a Ação de Usar um Objeto.

**Ataque Furtivo.** Você agora causa 2d6 pontos de dano adicionais com seu ataque furtivo, ao invés de 1d6.

## 4º Nível: 2,700 XP

**Aumento de Valor de 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 curto e espada curta, 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.
- Seu modificador de iniciativa aumenta em 1

## 5º Nível: 6,500 XP

**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 com as quais 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.

**Esquiva Sobrenatural.** Quando um oponente que você possa ver te atingir com uma jogada de ataque, você pode usar sua reação para sofrer apenas metade do dano.

## Aprimorando sua Armadura

Conforme você adquire tesouros, você pode comprar armaduras melhores para aprimorar sua Calsse de Armadura. As Regras Básicas para Jogadores contêm equipamentos, incluindo armaduras.