

NOME DO PERSONAGEM

Clérigo 1
CLASSE & NÍVEL

Soldado
ANTECEDENTES

NOME DO JOGADOR

Anão das Colinas
RAÇA

Neutro e Bom
TENDÊNCIA

EXPERIÊNCIA

FORÇA
+2

14

DESTREZA

-1

8

CONSTITUIÇÃO

+2

15

INTELIGÊNCIA

0

10

SABEDORIA

+3

16

CARISMA

+1

12

INSPIRAÇÃO

+2

BONUS DE PROFICIÊNCIA

- ☐ **+2** Força
- ☐ **-1** Destreza
- ☐ **+2** Constituição
- ☐ **+0** Inteligência
- ☐ **+5** Sabedoria
- ☐ **+3** Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

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

PERÍCIAS

CLASSE DE ARMADURA

18

INICIATIVA

-1

DESLOCAMENTO

7,5 metros

PONTOS DE VIDA MÁXIMO **11**

PONTOS DE VIDA ATUAL

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total **1d8**

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

TESTE CONTRA MORTE

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

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Respeito. Pessoas merecem ser tratadas com dignidade e cortesia.

IDEAIS

Eu tenho três primos — Gundren, Tharden e Nundro Rockseeker — que são grandes amigos e valorosos membros do clã.

VÍNCULOS

Às vezes me pego pensando se os deuses se preocupam com os mortais, no fim das contas.

FRAQUEZAS

Atributo para lançar magias. Sabedoria é o seu atributo para lançar suas magias de clérigo. A CD do teste resistência para as suas magias de clérigo é 13. O seu bônus de ataque para atacar com uma magia é +5. Consulte as Regras Básicas para Jogadores para mais detalhes sobre como lançar suas magias.

Discípulo da vida. Suas magias de cura são particularmente efetivas. Sempre que você recuperar pontos de vida de uma criatura com uma magia de 1º nível ou superior, a criatura recupera pontos de vida adicionais iguais a 2+nível da magia.

Visão no escuro. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena e na mesma distância no escuro como se fosse na penumbra. Você não consegue discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Resiliência dos anões. Você tem vantagem em testes de resistência contra venenos e resistência contra dano venenoso.

Tenacidade anã. Seus pontos de vida máximos aumentam em 1 e novamente aumentam em 1 sempre que você subir de nível (incluído).

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

13

SABEDORIA PASSIVA
(PERCEPÇÃO)

Proficiências. Todas as armaduras, todas as armas simples, machado de batalha, machadinha, martelo, martelo de guerra, kit de jogo (cartas), ferramentas de pedreiro e veículos (terrestres)

Idiomas. Comum e Anão

Especialização em 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.

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

NOME

BONUS

DANO/TIPO

Martelo de Guerra **+4** **1d8 +2 concussão**

Machadinha* **+4** **1d6 +2 cortante**

*Você pode arremessar a machadinha a até 6 metros, ou a até 18 metros com desvantagem na jogada de ataque.

Truques. Você conhece *luz, chama sagrada e taumaturgia*, e pode lançá-las à vontade.

As descrições estão as Regras Básicas para Jogadores.

Espaços de Magia. Você possui 2 espaços de magia de 1º nível e pode usá-los para lançar suas magias preparadas.

Magias Preparadas. Você prepara 4 magias de 1º nível, deixando-as disponíveis para lançá-las. Escolha da lista de magias de clérigo, nas Regras Básicas para Jogadores. Além disso, você sempre possui duas magias de domínio preparadas: *bênção* e *curar ferimentos*.

ATAQUES & MAGIAS

PC

PP

PE

PO

PP

10

Cota de malha*, escudo, martelo de guerra, 2 machadinhas, símbolo sagrado, mochila, pé de cabra, martelo, 10 pitons, 10 tochas, caixa de fogo, 10 dias de rações de viagem, cantil, 15 metros de corda de cânhamo, ferramentas de pedreiro, adaga tomada de um inimigo derrotado em combate como troféu (bugiganga), kit de jogo (cartas), conjunto de roupas comuns, algibeira e uma insígnia de patente (sargento).

*Enquanto estiver usando essa armadura você tem desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS E TRAÇOS

Anão

Reinos ricos em antiga grandeza, salas esculpidas nas raízes das montanhas, o eco de picaretas e martelos em minas e forjas em chamas, um compromisso de clã e da tradição, e o ódio de goblins e orcs – essas definições comuns são a herança de cada anão.

Corajosos e resistentes, os anões são conhecidos como guerreiros bem treinados, mineradores e trabalhadores de pedra e metal. Eles podem viver mais de 400 anos e os anões mais antigos se lembram de um mundo muito diferente de hoje em dia. Anões são sólidos e duradouros como as montanhas que amam, sobrevivendo aos séculos com a estoica resistência. Individualmente, anões são determinados e leais, fieis à sua palavra e comprometidos com a ação, às vezes ao ponto de teimosia.

Em Forgotten Realms, seu povo é chamado de anões dourados. Eles têm reinos remotos no sul e, normalmente, mantêm distância de assuntos humanos. Seus irmãos são os anões do escudo, do norte, que são fortes, resistentes e acostumados a uma vida difícil em terreno acidentado. Anos atrás, você se mudou para a região norte.

Nomes Anões Masculinos: Adrik, Baern, Brottor, Dain, Darrak, Eberk, Einkil, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Rurik, Taklinn, Thoradin, Tordek, Traubon, Travok, Veit, Vondal

Nomes Anões Femininos: Amber, Artin, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Lifrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra

Nomes de Clãs Anões: Battlehammer, Brawnnavil, Dankil, Frostbeard, Gorunn, Ironfist, Loderr, Strakeln, Torunn, Ungart

Clérigo

Clérigos são intermediários entre o mundo mortal e o distante plano dos deuses. Tão variados como os deuses que eles servem, os clérigos se esforçam para incorporar a obra de suas divindades. O clérigo não é um sacerdote ordinário ou um simples servo de um templo, ele é algo mais, um ser imbuído de magia divina.

Domínio Divino. Você extrai magia de um domínio divino – uma esfera de influência mágica – associado à sua divindade. O seu domínio permite que você tenha certas magias, como bênção e curar ferimentos, sempre preparadas.

Vida é o seu domínio, que pertence a muitos deuses bons. Seu deus, Marthammor Duin, é o deus anão dos andarilhos, viajantes e exilados – aqueles que se deslocam entre terras estranhas e povos estrangeiros. Anões que veneram esse deus vestem seu símbolo sagrado, uma bota sobreposta por uma maça na vertical, em um colar muitas vezes feito de ferro e prata.

Histórico

Treinado como um soldado na ilha de Mintarn, você viajou para Inverno Remoto como parte de uma companhia de mercenários. Essa companhia serve como milícia e guarda da cidade. Você cresceu desiludido com os seus companheiros soldados, que parecem desfrutar da autoridade deles às custas do povo que supostamente deveriam proteger. Tudo veio à tona recentemente, quando você desobedeceu à uma ordem e seguiu sua consciência. Você foi suspenso do serviço ativo, mas manteve seu posto e conexão com os mercenários. Desde então, você dedicou-se à sua divindade.

Objetivo Pessoal: Ensinar aos Redbrands uma lição. Você já ouviu falar que Daran Edermath na cidade de Phandalin está procurando pessoas de coragem e dispostos a ensinar a alguns valentões uma lição. Esses bandidos, os Redbrands, já deram às caras em Phandalin, como seus compatriotas em Inverno Remoto. Colocar um fim em seus crimes é um objetivo digno.

Tendência: Neutro e Bom. Sua consciência, não a lei ou autoridade, vai determinar a coisa certa a se fazer. O poder deve ser usado em benefício de todos, não apenas para oprimir o mais fraco.

Subindo de Nível

Conforme você se aventura e supera desafios, você ganha pontos de experiências (XP), como explicado as Regras Básicas para Jogadores.

A cada novo nível, você recebe um dado de vida adicional e acrescenta 1d8 + 3 pontos de vida ao seu máximo.

Você recebe acesso a mais magias conforme sobe de nível. Você pode preparar um número de magias igual ao seu nível + seu modificador de Sabedoria, como mostra a tabela Avanço de Magias. Você também recebe mais espaços de magia.

Avanço de Magias

Nível	Magias Preparadas	-Espaços de Magia por Nível de Magia-		
		1º	2º	3º
2º	5	3	—	—
3º	6	4	2	—
4º	8	4	3	—
5º	9	4	3	2

2º Nível: 300 XP

Canalizar Divindade. Você pode canalizar a energia divina diretamente de sua divindade, usando essa energia para abastecer um desses dois efeitos mágicos: Expulsar Mortos-Vivos ou Preservar a Vida. Ambos os efeitos exigem que você use uma ação e levante seu símbolo sagrado. Quando usar seu Canalizar Divindade, você escolhe qual efeito criar. Você deve, então, terminar um descanso curto ou longo para usar o seu Canalizar Divindade de novo.

Expulsar Mortos-Vivos. Quando usar expulsar mortos vivos, cada morto-vivo que possa ver ou ouvir você a até 9 metros, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria (CD 13). Se falhar, a criatura está expulsa por 1 minuto, ou até sofrer qualquer dano.

Uma criatura expulsa deve usar seu turno tentando mover-se o mais longe possível de você, e não pode se aproximar por vontade própria a menos de 9 metros de você. A criatura também não pode realizar reações. Em seu turno, ela pode usar apenas a ação Correr ou tentar escapar de um efeito que a impeça de se mover. Se não puder se mover a criatura usa a ação Esquiva.

Preservar a Vida. Quando usar Preservar a Vida, você escolhe uma ou mais criaturas a até 9 metros de você para serem curadas, então distribui 10 pontos de vida entre elas. Essa característica não pode restaurar mais do que metade dos pontos de vida máximos do alvo. No 3º nível você pode distribuir 15, no 4º 20 e no 5º 25 pontos de vida.

3º Nível: 900 XP

Magias. Você pode preparar e lançar magias de 2º nível. Em adição as magias que você escolhe preparar, você sempre possui duas magias adicionais de domínio preparadas: *restauração menor* e *arma espiritual*.

4º Nível: 2,700 XP

Magias. Você aprende mais um truque de clérigo à sua escolha.

Aprimoramento de Atributo. Sua Sabedoria aumenta para 18, o que lhe concede os seguintes benefícios:

- Seu modificador de Sabedoria passa a ser +4.
- A a CD do teste de resistência de suas magias e do seu expulsar mortos-vivos, aumentam em 1.
- O modificador de ataque para suas magias aumenta em 1.
- Seu modificador de teste de resistência de Sabedoria aumenta em 1.
- Suas perícias baseadas em Sabedoria aumentam em 1.
- Como seu modificador da perícia percepção aumentou, sua Sabedoria Passiva (Percepção) aumenta em 1.

5º Nível: 6,500 XP

Magias. Você pode preparar e lançar magias de 3º nível. Em adição as magias que escolhe preparar, você sempre possui duas magias adicionais de domínio preparadas: *fonte de esperança* e *reviver*.

Bônus de Proficiência. Seu bônus de proficiência aumenta para +3, o que lhe concede os seguintes benefícios:

- Seu bônus de ataque aumenta em 1 para os ataques com magias ou realizar ataques com armas que você é proficiente.
- A CD de suas magias e de do seu expulsar mortos-vivos, aumentam em 1. Seus modificadores de testes de resistência e perícias que você é proficiente (indicado por um ●) aumentam em 1.

Destruir Mortos-Vivos. Quando um morto vivo falhar no teste de resistência contra o seu expulsar mortos-vivos, a criatura é instantaneamente destruída se seu nível de desafio for 1/2 ou menor.

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.