

TORMENTA

JOGADOR

DESLOCAMENTO

6M (4Q)

PERSONAGEM

ANÃ

GUARDA

CLÉRIGA 1

KHALMYR

RAÇA

ORIGEM

CLASSE & NÍVEL

DIVINDADE

TAMANHO

MÉDIO

FOR +3 16	DES 0 10	CON +3 16	INT 0 10	SAB +4 18	CAR 0 10
PONTOS DE VIDA 22 Máximos		PONTOS DE MANA 9 Máximos		DEFESA 15	
Atuais		Atuais			

ATAQUES	Teste de Ataque	Dano	Critico	Tipo	Alcance
MACHADO DE GUERRA	+7	1d12+8	x3	Impacto	-

HABILIDADES E PODERES

CONHECIMENTO DAS ROCHAS Você recebe visão no escuro e +2 em testes de Percepção e Sobrevivência realizados no subterrâneo.

CORAGEM TOTAL Você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não.

DEVAGAR E SEMPRE Seu deslocamento não é reduzido por uso de armaduras ou excesso de carga.

DOM DA VERDADE (1 PM) Você recebe +5 em testes de Intuição até o fim da cena.

ESPADA JUSTICEIRA (1 PM) Você encanta sua arma corpo a corpo de corte, e esta recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

ESTILO DE DUAS MÃOS Se estiver usando uma arma corpo a corpo com as duas mãos, recebe +5 nas rolagens de dano. Este poder não pode ser usado com armas leves.

RASTREADOR Você pode se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia sem sofrer penalidades no teste de Sobrevivência.

MAGIAS 1º — Arma Mágica, Curar Ferimentos, Escudo da Fé; CD 14.

TRADIÇÃO DE HEREDRIMM Para você, machados, martelos, marretas e picaretas são armas simples e recebe +2 em ataques com essas armas.

PERÍCIAS

PERÍCIAS	TOTAL	TREINADO
ACROBACIA ⁺	0	
ADESTRAMENTO*	0	
ATLETISMO	3	
ATUAÇÃO	0	
CAVALGAR	0	
CONHECIMENTO*	0	
CURA	6	TREINADO
DIPLOMACIA	0	
ENGANAÇÃO	0	
FORTITUDE	5	TREINADO
FURTIVIDADE ⁺	0	
GUERRA*	0	
INICIATIVA	0	
INTIMIDAÇÃO	0	
INTUIÇÃO	4	
INVESTIGAÇÃO	0	
JOGATINA*	0	
LADINAGEM ⁺⁺	0	
LUTA	5	TREINADO
MISTICISMO*	0	
NOBREZA*	0	
OFÍCIO (____)*	0	
OFÍCIO (____)*	0	
PERCEPÇÃO	4	
PILOTAGEM*	0	
PONTARIA	0	
REFLEXOS	0	
RELIGIÃO*	0	
SOBREVIVÊNCIA	4	
VONTADE	6	TREINADO

⁺Penalidade de armadura. *Somente treinado.

EQUIPAMENTO

Apito, brunea, escudo leve, insígnia da guarda, machado de guerra, maça, mochila, saco de dormir, traje de viajante.

T\$ 14

OUTROS

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES DE KHALMYR

Você não pode recusar pedidos de ajuda feitos por pessoas inocentes. Também deve cumprir ordens de superiores na hierarquia da igreja e só pode usar itens mágicos criados por devotos de Khalmyr.

OPCIONAL

CÓDIGO DE CONDUTA (HONESTIDADE)

(DESVANTAGEM, REVISTA DRAGÃO BRASIL 156) Você segue rigorosamente um código, e se violá-lo, perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia. Você não pode mentir, trapacear ou roubar e sofre uma penalidade de -5 em testes de Enganação, Furtividade e Ladinação.

PODER BÔNUS - MAGIA ILIMITADA Você soma seu modificador de Sabedoria no limite de PM que pode gastar numa magia.

TORMENTA

JOGADOR

DESLOCAMENTO

9M (6Q)

PERSONAGEM

KLIREN

FORASTEIRA

NOBRE 1

HYNINN (OPCIONAL)

RAÇA

ORIGEM

CLASSE & NÍVEL

DIVINDADE

TAMANHO

MÉDIO

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
0	+3	+2	+1	0	+4
10	16	14	12	10	18
PONTOS DE VIDA		PONTOS DE MANA		DEFESA	
18		4		21	
Máximos		Máximos		Atuais	

ATAQUES	Teste de Ataque	Dano	Critico	Tipo	Alcance
FLORETE	+2	1d6	18	Corte	-
BESTA LEVE	+5	1d8	19	Perfuração	Médio

HABILIDADES E PODERES

AUTOCONFIANÇA Você pode somar seu bônus de Carisma em vez de Destreza na Defesa (já contabilizado).

CULTURA EXÓTICA (1 PM) Você pode gastar 1 PM para fazer um teste de perícia somente treinada, mesmo sem ser treinado na perícia.

ENGENHOSIDADE (2 PM) Quando faz um teste de perícia, pode ativar esta habilidade e receber um bônus igual ao seu modificador de Inteligência no teste. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

ESPÓLIO Você possui uma couraça reforçada.

ORGULHO Quando faz um teste de perícia, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo nível e o modificador de Carisma). Para cada PM que gastar, recebe +2 no teste.

OSSOS FRÁGEIS Você sofre 1 ponto de dano adicional por dado de dano de impacto. Por exemplo, se for atingido por uma clava (dano 1d6), sofre 1d6+1 pontos de dano).

VANGUARDISTA Você recebe proficiência em armas de fogo.

PERÍCIAS

PERÍCIAS	TOTAL	
ACROBACIA ⁺	3	
ADESTRAMENTO*	0	
ATLETISMO	0	
ATUAÇÃO	4	
CAVALGAR	3	
CONHECIMENTO*	0	
CURA	0	
DIPLOMACIA	6	TREINADO
ENGANAÇÃO	4	
FORTITUDE	2	
FURTIVIDADE ⁺	3	
GUERRA*	3	TREINADO
INICIATIVA	5	TREINADO
INTIMIDAÇÃO	4	
INTUIÇÃO	0	
INVESTIGAÇÃO	1	
JOGATINA*	0	
LADINAGEM ⁺⁺	0	
LUTA	2	TREINADO
MISTICISMO*	3	TREINADO
NOBREZA*	0	
OFÍCIO (ENGENHOQUEIRO)*	5	TREINADO
OFÍCIO (_____)*	0	
PERCEPÇÃO	0	
PILOTAGEM*	5	TREINADO
PONTARIA	3	
REFLEXOS	3	
RELIGIÃO*	0	
SOBREVIVÊNCIA	0	
VONTADE	2	TREINADO

⁺Penalidade de armadura. ^{*}Somente treinado.

EQUIPAMENTO

Besta leve, couraça reforçada, diário de viagem, florete, instrumento musical exótico, mochila, saco de dormir, traje de viajante estrangeiro, virotes x40.

T\$ 12

OUTROS

PROFICIÊNCIA Armas de fogo

OPCIONAL

DEVOTO - HYNINN

PODER CONCEDIDO - GOLPISTA DIVINO
Você recebe +2 em Enganação e Ladinagem.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES DE HYNINN Um devoto de Hyninn não recusa participação em um golpe ou trapaça, exceto quando prejudica seus próprios companheiros. Também deve fazer um ato furtivo, ousado ou proibido por dia (ou por sessão de jogo o que demorar mais), como oferta a Hyninn. Em termos de jogo, uma ação exigindo um teste de Enganação ou Ladinagem com CD mínima 15 + metade do seu nível.

TORMENTA

JOGADOR

DESLOCAMENTO

9M (6Q)

PERSONAGEM

QAREEN (ÁGUA)

MARUJO

BÁRBARO 1

OCEANO (OPCIONAL)

RAÇA

ORIGEM

CLASSE & NÍVEL

DIVINDADE

TAMANHO

MÉDIO

FOR +4 18	DES +2 14	CON +2 14	INT 0 10	SAB -2 6	CAR +3 16
PONTOS DE VIDA 26 Máximos		PONTOS DE MANA 3 Máximos		DEFESA 15	
Atuais		Atuais			

ATAQUES	Teste de Ataque	Dano	Crítico	Tipo	Alcance
MACHADO GRANDE	+6	1d12+4	x3	Corte	-
AZAGAIA	+4	1d6+4	x2	Perfuração	Médio

HABILIDADES E PODERES

DESEJOS Se lançar uma magia que alguém tenha pedido desde seu último turno, o custo da magia diminui em -1 PM. Fazer um desejo a um qareen é uma ação livre.

FÚRIA (2 PM) Você invoca uma fúria selvagem, recebendo +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias). A fúria termina se, ao fim da rodada, você não tiver atacado nem sido alvo de um efeito hostil.

PASSAGEM DE NAVIO Você consegue transporte marítimo para você e seus companheiros, sem custo, desde que todos paguem com trabalho.

TATUAGEM MÍSTICA Você pode lançar a magia *Suporte Ambiental*.

PERÍCIAS

PERÍCIA	TOTAL	TREINADO
ACROBACIA ⁺	2	
ADESTRAMENTO*	0	
ATLETISMO	6	TREINADO
ATUAÇÃO	3	
CAVALGAR	2	
CONHECIMENTO*	0	
CURA	-2	
DIPLOMACIA	3	
ENGANAÇÃO	3	
FORTITUDE	4	TREINADO
FURTIVIDADE ⁺	2	
GUERRA*	0	
INICIATIVA	4	TREINADO
INTIMIDAÇÃO	5	TREINADO
INTUIÇÃO	-2	
INVESTIGAÇÃO	0	
JOGATINA*	0	
LADINAGEM ⁺⁺	0	
LUTA	6	TREINADO
MISTICISMO*	0	
NOBREZA*	0	
OFÍCIO (____)*	0	
OFÍCIO (____)*	0	
PERCEPÇÃO	-2	
PILOTAGEM*	4	TREINADO
PONTARIA	4	TREINADO
REFLEXOS	2	
RELIGIÃO*	0	
SOBREVIVÊNCIA	-2	
VONTADE	-2	

⁺Penalidade de armadura. *Somente treinado.

EQUIPAMENTO

Corda, couro batido, machado grande, azagaia x3, mochila, saco de dormir, traje de viajante.

T\$ 19

OUTROS

RESISTÊNCIA A FRIO 10

OPCIONAL

DEVOTO DE OCEANO

PODER CONCEDIDO - ARSENAL DAS PROFUNDEZAS
Você recebe +2 nas rolagens de dano com azagaias, lanças e tridentes.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES DE OCEANO As únicas armas permitidas para devotos do Oceano são a azagaia, a lança, o tridente e a rede. Podem usar apenas armaduras feitas de couro. O devoto também não pode se manter afastado do oceano por mais de uma semana.

TORMENTA

JOGADOR

DESLOCAMENTO

9M (6Q)

PERSONAGEM

OSTEON

CIRCENSE

BARDO 1

WYNNA (OPCIONAL)

RAÇA

ORIGEM

CLASSE & NÍVEL

DIVINDADE

TAMANHO

MÉDIO

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+4	0	0	0	+5
8	18	10	10	10	20
PONTOS DE VIDA		PONTOS DE MANA		DEFESA	
12		9		17	
Máximos		Máximos		Atuais	

ATAQUES	Teste de Ataque	Dano	Critico	Tipo	Alcance
ADAGA	+4	1d4-1	19	Perfuração	Curto
ARCO CURTO	+6	1d8	x3	Perfuração	Médio

HABILIDADES E PODERES

ACROBÁTICO Você pode usar seu modificador de Destreza em vez de Força em testes de Atletismo. Além disso, terreno difícil não reduz seu deslocamento nem o impede de realizar investidas.

INSPIRAÇÃO (PADRÃO, 2 PM) Você inspira as pessoas com a sua arte. Você e todos os seus aliados em alcance curto ganham +1 em testes de perícia até o fim da cena.

MAGIAS (Advin., Encant., Ilus.) 1º — *Adaga Mental*, *Imagem Espelhada*; CD 15.

NATUREZA ESQUELÉTICA Você é uma criatura do tipo morto-vivo. Recebe visão no escuro e imunidade a doenças, fadiga, sangramento, sono e venenos. Além disso, não precisa respirar, alimentar-se ou dormir. Por fim, habilidades mágicas de cura causam dano

a você e você não se beneficia de itens da categoria alimentação, mas dano de trevas recupera seus PV.

PREÇO DA NÃO VIDA Você precisa passar oito horas sob o céu noturno ou no subterrâneo. Se fizer isso, recupera PV e PM por descanso em condições normais (osteon não são afetados por condições boas ou ruins de descanso). Caso contrário, sofre os efeitos de fome.

TRUQUE DE MÁGICA Você pode lançar *Explosão de Chamas*, *Hipnotismo* e *Transmutar Objetos*, mas apenas com o aprimoramento Truque. Essa não é uma habilidade mágica — os efeitos provêm de truques e prestidigitação.

PERÍCIAS

PERÍCIAS	TOTAL	
ACROBACIA ⁺	6	TREINADO
ADESTRAMENTO*	0	
ATLETISMO	6	TREINADO
ATUAÇÃO	7	TREINADO
CAVALGAR	4	
CONHECIMENTO*	0	
CURA	0	
DIPLOMACIA	7	TREINADO
ENGANAÇÃO	7	TREINADO
FORTITUDE	0	
FURTIVIDADE ⁺	6	TREINADO
GUERRA*	0	
INICIATIVA	6	TREINADO
INTIMIDAÇÃO	5	
INTUIÇÃO	0	
INVESTIGAÇÃO	0	
JOGATINA*	0	
LADINAGEM ⁺⁺	0	
LUTA	-1	
MISTICISMO*	0	
NOBREZA*	0	
OFÍCIO (____)*	0	
OFÍCIO (____)*	0	
PERCEPÇÃO	0	
PILOTAGEM*	0	
PONTARIA	4	
REFLEXOS	6	TREINADO
RELIGIÃO*	0	
SOBREVIVÊNCIA	0	
VONTADE	0	

⁺Penalidade de armadura. ^{*}Somente treinado.

EQUIPAMENTO

Arco longo, adaga, couro batido, flechas x40, mochila, saco de dormir, traje de artista, três bolas coloridas para malabarismo, um baralho.

T\$ 12

OUTROS

OPCIONAL

DEVOTO DE WYNNA

PODER CONCEDIDO - BENÇÃO DO MANA Você recebe +3 pontos de mana.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES DE WYNNA Devotos de Wynna devem praticar a bondade e a generosidade de sua deusa, jamais recusando um pedido de ajuda. Além disso, devotos de Wynna são proibidos de matar seres mágicos (elfos, qareen, sílfides e outros a critério do mestre) e conjuradores arcanos.