

BRUCUTUS

Nome do Personagem

Nome do Jogador

Guerreiro
Arquétipo

Bárbaro
Vocação

Complicação

Físico
Agilidade
Intelecto
Vontade



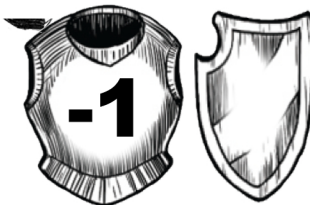
Armas

Espada Larga d10

Machado de Arresso d6



Armadura



Nível

1

Pontos de Vida

10

Dado de Sorte

d6

Aventuras para o próximo Nível

1

Magias



Tesouros

___ PO
___ PP
___ PC

Equipamentos

2 sacos pequenos
Corda 15m
3 Tochas
3d6 Moedas de Prata

Habilidades

- **Superioridade em Combate:** Caso não se mova na rodada, um Guerreiro pode fazer um número de ataques igual ao seu nível menos o maior DV entre as criaturas engajadas em combate com ele. Então, se um Guerreiro no 5o nível estiver em combate com dois bandidos de 1 DV e um lorde do crime de 3 DV, ele poderá fazer 2 ataques.

- **Dano Aprimorado:** Um Guerreiro sempre rola o dado de dano de seus ataques aumentado em 1 passo na seguinte sequência: d4 > d6 > d8 > d10 > d12 > d20.

- **Especialização:** Um Guerreiro escolhe um tipo de arma (espadas, machados, arcos, armas de haste, lanças, martelos) para se tornar especialista. Quando estiver usando armas do tipo escolhido, ele ganha um Dado Positivo em seus ataques.

- **Manobras Aprimoradas:** Qualquer personagem pode realizar manobras de combate (desarmes, rasteiras, empurrões) no lugar de um ataque normal. Um Guerreiro pode atacar e realizar uma manobra ao mesmo tempo. Se o ataque for bem-sucedido, o oponente precisa rolar mais alto que o personagem em um d20 para resistir à manobra.

Movimento

Línguas

Sir Lazarus

Nome do Personagem

Nome do Jogador

Guerreiro
Arquétipo

Cavaleiro
Vocação

Complicação

Físico
Agilidade
Intelecto
Vontade



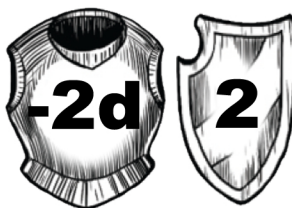
Armas

Espada Longa d8

Adaga d6



Armadura



Nível

1

Pontos de Vida

10

Dado de Sorte

d6

Aventuras para o próximo Nível

1

Magias



Tesouros

___ PO
___ PP
___ PC

Equipamentos

Mochila
Cantil
Arpéu
Corda 15m
3 Tochas
2d6 Moedas de Prata

Habilidades

- **Superioridade em Combate:** Caso não se mova na rodada, um Guerreiro pode fazer um número de ataques igual ao seu nível menos o maior DV entre as criaturas engajadas em combate com ele. Então, se um Guerreiro no 5o nível estiver em combate com dois bandidos de 1 DV e um lorde do crime de 3 DV, ele poderá fazer 2 ataques.

- **Dano Aprimorado:** Um Guerreiro sempre rola o dado de dano de seus ataques aumentado em 1 passo na seguinte sequência: d4 > d6 > d8 > d10 > d12 > d20.

- **Especialização:** Um Guerreiro escolhe um tipo de arma (espadas, machados, arcos, armas de haste, lanças, martelos) para se tornar especialista. Quando estiver usando armas do tipo escolhido, ele ganha um Dado Positivo em seus ataques.

- **Manobras Aprimoradas:** Qualquer personagem pode realizar manobras de combate (desarmes, rasteiras, empurrões) no lugar de um ataque normal. Um Guerreiro pode atacar e realizar uma manobra ao mesmo tempo. Se o ataque for bem-sucedido, o oponente precisa rolar mais alto que o personagem em um d20 para resistir à manobra.

Movimento

Línguas

Mobius, O Magnânimo

Nome do Personagem

Nome do Jogador

Conjurador Ilusionista

Arquétipo

Vocação

Complicação

Físico
Agilidade
Intelecto
Vontade

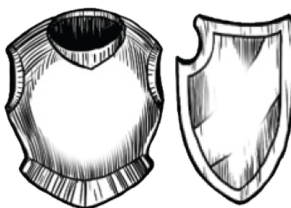


Armas

Armadura

Adaga d4

Cajado d4



Nível

1

Pontos de Vida

6

Dado de Sorte

d6

Aventuras para o próximo Nível

1

Magias

Ventriiloquia

O Conjurador pode projetar sua voz em qualquer ponto que consiga enxergar por NP turnos.

Manto das Sombras

O Conjurador e um número de alvos igual ao NP podem se esconder em plena luz do dia, a medida que o mundo sombrio os ofusca. Eles testam Agilidade com um Dado Positivo para permanecerem ocultos. A magia dura por NP turnos.

Criar Portal

O Conjurador cria um portal entre duas localidades por NP horas. Ele deve inscrever a mesma runa em ambas as localidades.

Tesouros

_____ PO

_____ PP

_____ PC

Equipamentos

- Grimório
- Frasco de Tinta e Pena
- Itens de Prestidigitação
- Manto Bufante
- Cantil
- 2 sacos pequenos
- Mochila
- 3d6 Moedas de Prata

Habilidades

- **Sentir Magia:** Um Conjurador pode fazer um teste de Intelecto para detectar a presença de magia nas proximidades.
- **Conjurar Magias:** Um Conjurador pode lançar magias fazendo um teste de Vontade de acordo com as regras de Conjuração de Magias descritas adiante.
- **Sacrifício de Sangue:** Um Conjurador pode sacrificar pontos de Físico ou Agilidade para adicionar temporariamente a mesma quantidade à sua Vontade a fim de lançar uma magia. Esses pontos são recuperados normalmente.
- **Magias Conhecidas:** Um Conjurador começa conhecendo três magias e aprende uma adicional a cada nível. O número máximo que ele pode aprender é igual ao seu Intelecto. Para aprender uma magia, o Conjurador precisa fazer um teste de Intelecto. Se falhar, poderá tentar de novo quando passar para o próximo nível.

Movimento

Línguas

Laura Bootdagger

Nome do Personagem

Nome do Jogador

Especialista Ladra Urbana

Arquétipo

Vocação

Complicação

Físico
Agilidade
Intelecto
Vontade



Nível

1

Pontos de Vida

8

Dado de Sorte

d8

Aventuras para o próximo Nível

1

Armas

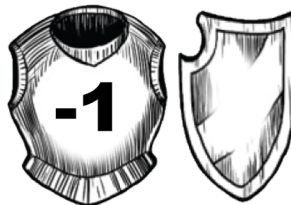
Espada curta d4

Adaga d4

Arco Curto d6



Armadura



Magias



Tesouros

___ PO
___ PP
___ PC

Equipamentos

Ferramentas de Ladrão
Mochila
Cantil
Arpéu
Corda 15m
2 sacos pequenos
3d6 Moedas de Prata

Habilidades

- **Mais Sortudo:** A cada manhã, se o Dado de Sorte do Especialista tiver sido rebaixado, ele é aumentado em 1 passo (até chegar ao d8).
- **Ataque Surpresa:** Quando atacando um oponente surpreso com anatomia discernível, o Especialista recebe um Dado Positivo e causa o triplo de dano.
- **Reflexos Aprimorados:** Quando tentando evitar dano ou efeitos com sua Agilidade, o Especialista recebe um Dado Positivo.
- **Talentos Especiais:** Um Especialista sempre rola com um Dado Positivo quando estiver realizando tarefas delicadas, se movendo sorrateiramente, se escondendo, escutando ruídos, decifrando linguagens, escalando e abrindo fechaduras.

Movimento

Línguas

Glorden Raio Negro

Nome do Personagem

Nome do Jogador

Conjurador
Arquétipo

Mago das Tempestades
Vocação

Complicação

Físico
Agilidade
Intelecto
Vontade



Nível

1

Pontos de Vida

6

Dado de Sorte

d6

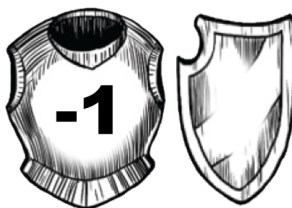
Aventuras para o próximo Nível

1

Armas

Armadura

Adaga d4



Cajado d4

Magias



Projétil Arcano

Um projétil infalível acerta o alvo em uma distância longa causando 1d6 de dano por NP. O Conjurador deve especificar o tipo de dano (eletricidade).

Cavalgar Ventos

Ventos fortes carregam o alvo, permitindo que ele voe de forma desajeitada por NP turnos.

Escudo Místico

Confere uma Resistência à Dano de -1d ao alvo por NP horas.

Tesouros

___ PO
___ PP
___ PC

Equipamentos

Grimório
Frasco de Tinta e Pena
Cantil
2 sacos pequenos
Mochila
3d6 Moedas de Prata

Habilidades

- **Sentir Magia:** Um Conjurador pode fazer um teste de Intelecto para detectar a presença de magia nas proximidades.
- **Conjurar Magias:** Um Conjurador pode lançar magias fazendo um teste de Vontade de acordo com as regras de Conjuração de Magias descritas adiante.
- **Sacrifício de Sangue:** Um Conjurador pode sacrificar pontos de Físico ou Agilidade para adicionar temporariamente a mesma quantidade à sua Vontade a fim de lançar uma magia. Esses pontos são recuperados normalmente.
- **Magias Conhecidas:** Um Conjurador começa conhecendo três magias e aprende uma adicional a cada nível. O número máximo que ele pode aprender é igual ao seu Intelecto. Para aprender uma magia, o Conjurador precisa fazer um teste de Intelecto. Se falhar, poderá tentar de novo quando passar para o próximo nível.

Movimento

Línguas

Mohamed Al-Bashir

Nome do Personagem

Nome do Jogador

Especialista **Mercador**

Arquétipo

Vocação

Complicação

Nível

1

Pontos de Vida

8

Dado de Sorte

d8

Aventuras para o próximo Nível

1

Físico
Agilidade
Intelecto
Vontade



Armas

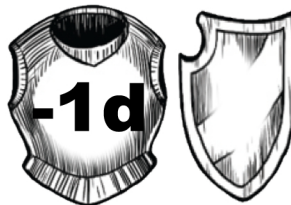
Adaga d4

Bengala d4

Besta d6



Armadura



Magias



Tesouros

_____ PO

_____ PP

_____ PC

Equipamentos

Ferramentas de Ladrão

Roupas de Seda

Cantil

2 sacos pequenos

5d6 Moedas de Prata

Habilidades

• **Mais Sortudo:** A cada manhã, se o Dado de Sorte do Especialista tiver sido rebaixado, ele é aumentado em 1 passo (até chegar ao d8).

• **Ataque Surpresa:** Quando atacando um oponente surpreso com anatomia discernível, o Especialista recebe um Dado Positivo e causa o triplo de dano.

• **Reflexos Aprimorados:** Quando tentando evitar dano ou efeitos com sua Agilidade, o Especialista recebe um Dado Positivo.

• **Talentos Especiais:** Um Especialista sempre rola com um Dado Positivo quando estiver realizando tarefas delicadas, se movendo sorrateiramente, se escondendo, escutando ruídos, decifrando linguagens, escalando e abrindo fechaduras.

Movimento

Línguas