



DRAGÕES DA ILHA DA TEMPESTADE MARINHEIROS AFOGADOS

DUNGEONS & DRAGONS Kit Introdutório: *Dragões da Ilha da Tempestade* é seu portal para aventuras cheias de ação no jogo cooperativo de contar histórias *DUNGEONS & DRAGONS!* Sinta o gostinho da aventura agora mesmo com "Marinheiros Afogados", o encontro emocionante que dá início a toda a história.

Além do encontro "Marinheiros Afogados", você encontrará cinco planilhas de personagem prontas para jogar e uma lista selecionada de magias e suas descrições para os usuários de magia do grupo. Se você não tiver um dado de vinte lados, recomendamos usar um dos muitos aplicativos de rolagem de dados disponíveis.

Não se preocupe se você nunca jogou *D&D* antes. Este encontro é um ótimo ponto de partida! Para aprender

como conduzir o encontro, assista ao "Encounter Walk-Through: Drowned Sailors" em playdnd.com — o vídeo explica tudo o que você precisa saber. Além disso, você pode encontrar muitas outras ferramentas para jogadores e Dungeon Masters em playdnd.com.

DUNGEON MASTERS!



Assista ao "Encounter Walk-Through: Drowned Sailors" para aprender como conduzir este encontro!



VISÃO GERAL

Uma aventura de D&D é um apanhado de locais, buscas e desafios que o inspiram a contar uma história. O resultado dessa história é determinado pelas ações e decisões dos aventureiros e, claro, pela sorte deles nos dados.

Dragões da Ilha da Tempestade leva os personagens para o coração de uma antiga guerra entre dragões, conforme eles exploram uma ilha que tem sido campo de batalha neste conflito.

Para começar, peça a cada jogador que escolha um personagem para jogar. Você encontra cinco personagens impressos em folhas separadas. Peça aos jogadores que leiam as planilhas dos personagens, deem nomes aos seus personagens e inventem os detalhes da personalidade e aparência de seus personagens. Incentive os jogadores a escreverem nas planilhas de personagem para torná-los mais conectados. Dê também aos jogadores o folheto de "Magias" — ela apresenta magias úteis para os personagens clérigo e mago. Se os jogadores tiverem dúvidas sobre seus personagens, playdnd.com contém recursos adicionais.

PRÓLOGO DA AVENTURA

A origem do Repouso do Dragão tem origem no conflito entre os dragões metálicos bondosos — de ouro, prata, bronze, latão e cobre — e os dragões cromáticos maléficos — vermelho, azul, verde, preto e branco. Eras atrás, dragões metálicos aprisionaram um dragão vermelho furioso no fundo do oceano. Mas a fúria do dragão vermelho provocou a atividade vulcânica subaquática que formou a Ilha da Tempestade, a ilha onde se localiza o Repouso do Dragão.

A magia poderosa incorporada em um dragão tão antigo deixou uma marca permanente na Ilha da Tempestade. Essa magia atraiu outros dragões para a ilha, tornando-a um campo de batalha recorrente. As cicatrizes espirituais dos dragões que morreram lá dão origem a monstros e magia imprevisível — e é aqui que a aventura começa!



BOAS-VINDAS AO REPOUSO DO DRAGÃO

A AVENTURA COMEÇA EM UM PEQUENO MOSTEIRO NA Ilha da Tempestade chamado Repouso do Dragão, um recanto onde pessoas cansadas do mundo vêm em busca de paz, reconciliação e iluminação. Lá, os personagens aprendem sobre os perigos presentes na Ilha da Tempestade.

Cada personagem tem um motivo específico para vir ao mosteiro, conforme mostrado nas planilhas de personagens. Você também pode permitir que os jogadores inventem suas próprias razões pelas quais os personagens buscam a sabedoria e assistência da anciã Runara, a responsável pelo mosteiro.

Leia o texto a seguir quando estiver pronto para começar:

Sua jornada até a Ilha da Tempestade foi tranquila, mas a ilha, agora visível da proa, promete maravilhas extraordinárias. As algas marinhas brilham em inúmeras cores abaixo de vocês, e os raios de sol desafiam o céu nublado para iluminar a grama exuberante e a escura rocha de basalto da ilha. Evitando as rochas que se projetam do oceano, o navio segue em direção a um porto calmo no lado norte da ilha.

Um grande templo ao ar livre pode ser visto, empoeirado na beira de um penhasco muito acima de vocês. O navio solta a âncora na boca do porto, e dois marinheiros remam até a praia. Vocês têm tempo de sobra para admirar a imponente estátua no centro do templo, representando um homem enrugado, cercado por sete pássaros canoros. Um longo caminho serpenteia pela lateral do penhasco até o templo, marcado por passagens cortadas na rocha.

Os marinheiros atracam em uma doca frágil, onde há um grande barco a remo, bem amarrado. Eles apontam para a base do caminho e desejam boa sorte, antes de voltarem ao navio. Sua visita ao Repouso do Dragão começa!

Antes de prosseguir com a aventura, incentive os jogadores a apresentar seus personagens aos demais, caso ainda não o tenham feito. Eles podem querer discutir suas razões para visitar o Repouso do Dragão, ou preferir manter seus motivos em segredo por enquanto.

Peça aos jogadores que informem a ordem de marcha, conforme seguem em direção ao mosteiro. Quem segue à frente, e quem está na retaguarda? Anote tal ordem de marcha.

Quando estiver tudo pronto, siga para a seção "Marinheiros Afogados".

MARINHEIROS AFOGADOS

Leia o texto a seguir para dar início ao encontro:

Conforme vocês estão prestes a deixar a praia e começar sua escalada, vocês ouvem um barulho de respingos e um gemido molhado e gorgolejante atrás de você. Três figuras cambaleiam na beira da água, a cerca de dez metros de distância. Eles estão vestidos como marinheiros, mas sua pele é cinzenta e parecem afogados. A água do mar escorre de suas bocas frouxas, conforme eles se aproximam de vocês.

Os três marinheiros cambaleantes são **zumbis**, os corpos reanimados de marinheiros mortos em um naufrágio recente. Os personagens enfrentam uma escolha: podem se virar e lutar contra os zumbis, ou podem continuar pelo caminho e deixar os zumbis, lentos e trôpegos, para trás.

Se os personagens se virarem e lutarem, este será o primeiro encontro de combate da aventura. Aqui estão os passos que você deve seguir para conduzi-lo:

1. Revise o bloco de estatísticas do zumbi abaixo.
2. Use as regras de iniciativa para determinar quem age primeiro, segundo, terceiro e assim por diante. Anote a contagem de iniciativa de cada um em seu bloco de notas.
3. Na contagem de iniciativa dos zumbis, eles se movem em direção aos personagens. Se chegarem perto o suficiente, eles desferem ataques corpo a corpo. O bloco de estatísticas dos zumbis contém as informações necessárias para determinar esses ataques.
4. Na contagem de iniciativa de cada personagem, o personagem pode escolher dentre as ações em sua planilha de personagem.
5. Os zumbis lutam até serem derrotados.

Dica: Fortitude de Morto-vivo. O traço Fortitude de Morto-vivo dos zumbis reflete o quão difícil é matar esses cadáveres ambulantes. Quando esta característica impedir que um zumbi morra, dê aos jogadores uma dica sobre o que aconteceu. Você pode dizer: "Isso deveria ter derrubado a criatura, mas ela não para de se mover"! Por outro lado, sempre que um zumbi sofrer dano radiante (como do truque *chama sagrada* do clérigo), você pode descrever que a criatura uiva em agonia. Isso pode ajudar os jogadores a perceberem que dano radiante é uma maneira de driblar a Fortitude de Morto-vivo. Se os jogadores perguntarem se seus personagens sabem algo sobre lutar contra zumbis, peça que façam testes de Inteligência CD 10. Aqueles que forem bem-sucedidos se lembram que um golpe muito poderoso (um acerto crítico) ou dano radiante ajudam a destruir zumbis.

Ajuda de Runara. No caso improvável no qual os zumbis derrotam os aventureiros, a anciã Runara surge para socorrê-los. Os personagens acordam em um templo no Repouso do Dragão. Runara explica que ouviu os sons do combate e chegou bem a tempo de impedir que os zumbis arrastassem os personagens para o mar.

Evitando os zumbis. Se os personagens tiverem problemas enfrentando os zumbis, ou decidirem não enfrentá-los, eles podem escapar facilmente destes monstros lentos e trôpegos. Os zumbis não os seguem pelo caminho em direção ao Repouso do Dragão. Os personagens terão outra oportunidade de lidar com os zumbis no livreto de aventura.



ZUMBI

Morto-vivo Médio, normalmente neutro e mau

Classe de Armadura 8
Pontos de Vida 22 (3d8 + 9)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Salvaguardas Sab +0
Imunidades a Dano venenoso
Imunidades à Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8
Idiomas entende os idiomas que sabia em vida, mas não pode falar
Nível de Desafio 1/4 Bônus de Proficiência +2

Fortitude de Morto-vivo. Se algum dano reduzir o zumbi a 0 ponto de vida, ele faz uma salvaguarda de Constituição com CD 5 + o dano sofrido, a menos que o dano seja radiante ou de um acerto crítico. Em caso de sucesso, o zumbi fica com 1 ponto de vida.

Natureza Incomum. O zumbi não precisa comer, beber, dormir ou respirar.

AÇÕES

Pancada. Arma de Combate Corpo a Corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 4 (1d6 + 1) contundente.

FOLHETO: MAGIAS

Se você estiver jogando como um usuário de magia perceberá várias magias interessantes listadas em sua planilha de personagem. Para este encontro, nos limitamos às magias que acreditamos serem mais úteis. Magias adicionais e suas descrições podem ser encontradas em *D&D Kit Introductório: Dragões da Ilha da Tempestade*.

MAGIAS DE CLÉRIGO

CHAMA SAGRADA

Truque, evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Uma irradiação semelhante a uma chama irrompe em uma criatura que você possa ver dentro do alcance da magia. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza. Se falhar, sofre 1d8 pontos de dano radiante. O alvo não tem benefício algum de cobertura para esta salvaguarda.

O dano desta magia aumenta em 1d8 quando você atinge o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

CURAR FERIMENTOS

1º círculo, evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Uma criatura tocada por você recupera um número de pontos de vida igual a 1d8 + o modificador do seu atributo de conjuração. Esta magia não tem efeito sobre mortos-vivos ou constructos.

Em Círculos Superiores. Ao conjurar esta magia usando um espaço de magia de 2º círculo ou superior, a cura aumenta em 1d8 para cada círculo do espaço acima do 1º.

MAGIAS DE MAGO

RAIO DE GELO

Truque, evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Um feixe branco-azulado, luminoso e gélido parte na direção de uma criatura no alcance da magia. Faça um ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo sofre 1d8 pontos de dano gélido e o deslocamento dele é reduzido em 3 metros até o começo do seu próximo turno.

O dano desta magia aumenta em 1d8 quando você atinge o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

ONDA TROVEJANTE

1º círculo, evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (cubo de 4,5 metros)

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Uma onda de força trovejante varre tudo a partir de você. Cada criatura em um cubo de 4,5 metros originado em você deve fazer uma salvaguarda de Constituição. Se falhar, sofrerá 2d8 pontos de dano trovejante e será empurrada 3 metros para longe de você. Em uma salvaguarda bem-sucedida, a criatura sofre metade do dano (arredondado para baixo) e não é empurrada.

Além disso, objetos soltos que estejam completamente dentro da área de efeito são automaticamente empurrados 3 metros para longe de você, e a magia emite um estrondo audível a até 90 metros.

Em Círculos Superiores. Ao conjurar esta magia usando um espaço de magia de 2º círculo ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada círculo do espaço acima do 1º.

HÁ MAIS A SE EXPLORAR!

Continue a história com o *D&D Kit Introdutório: Dragões da Ilha da Tempestade*, disponível agora! Esta caixa contém as regras essenciais do jogo, além de tudo o que você precisa para interpretar personagens heroicos pegos em meio a uma antiga guerra entre dragões, enquanto exploram os segredos da Ilha da Tempestade. Prepare-se para horas de aventuras épicas!

Encontre dicas e ferramentas adicionais, além de tutoriais em vídeo para ajudá-lo a começar em playdnd.com.



CRÉDITOS

Designer Principal: James Wyatt

Designers: Sydney Adams, Makenzie De Armas,
Dan Dillon

Desenvolvedores de Regras: Jeremy Crawford, Ben Petrisor

Direção de Arte: Kate Irwin

Design Gráfico: Matt Cole, Bob Jordan, Trish Yochum

Ilustração da Capa: Karl Kopinski

Cartografia: Mike Schley

Ilustrações Internas: Conceptopolis, Jenn Ravenna

Ilustrações das Planilhas de Personagem: Richard Whitters,
Shawn Wood

Editores: Judy Bauer, Michele Carter

Gestão de Produto: Natalie Egan

Produtor: Rob Hawkey

NOME DO PERSONAGEM

Clérigo

CLASSE

1º

NÍVEL

Soldado

ANTECEDENTE

Anão da colina

RAÇA

Médio

TAMANHO

Ordeiro e bom

ALINHAMENTO

FORÇA

+2

14

DESTREZA

-1

8

CONSTITUIÇÃO

+2

15

INTELIGÊNCIA

+0

10

SABEDORIA

+3

16

CARISMA

+1

12

+2 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

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

SALVAGUARDAS

- 1 Acrobacia (Des)
- +0 Arcanismo (Int)
- +4 Atletismo (For)
- +1 Atuação (Car)
- +1 Enganação (Car)
- 1* Furtividade (Dex)
- +0 História (Int)
- +3 Intimidação (Car)
- +3 Intuição (Sab)
- +0 Investigação (Int)
- +3 Lidar com Animais (Sab)
- +5 Medicina (Sab)
- +0 Natureza (Int)
- +3 Percepção (Sab)
- +1 Persuasão (Car)
- 1 Prestidigitação (Des)
- +2 Religião (Int)
- +3 Sobrevivência (Sab)

* Veja seu equipamento.
PERÍCIAS

13 SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

MOEDAS

PC PP PE PO PL

10

18 CLASSE DE ARMADURA

-1 INICIATIVA

7,5 metros DESLOCAMENTO

Pontos de Vida Máximos 11

PONTOS DE VIDA ATUAIS

Total 1d8

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

SALVAGUARDAS DE MORTE

- ◆ Cota de malha*
- ◆ Escudo
- ◆ Maça
- ◆ Machadinha
- ◆ Símbolo sagrado
- ◆ Mochila
- ◆ Saco de dormir
- ◆ Kit de refeição
- ◆ Caixa para fogo
- ◆ 10 tochas
- ◆ 10 dias de rações
- ◆ Cantil
- ◆ 15 metros de corda de cânhamo
- ◆ Insignia de patente
- ◆ Lâmina quebrada tomada como troféu de um inimigo caído
- ◆ Conjunto de dados de osso
- ◆ Conjunto de roupas comuns
- ◆ Algiveira

* Enquanto usa esta armadura, você tem desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

EQUIPAMENTO

PROFICIÊNCIAS

Você tem as seguintes proficiências. O livro de regras explica o que significa proficiência.

Salvaguardas. Suas proficiências nas salvaguardas são indicadas por um ● na lista de Salvaguardas à esquerda.

Perícias. Suas proficiências em perícias são indicadas por um ● na lista de Perícias à esquerda.

Equipamento. Você tem proficiência com todas as armaduras, escudos, armas simples, machados de batalha e martelos de guerra.

IDIOMAS

Você pode falar, ler e escrever em Comum, Anão, Élfico e Goblin.

ATAQUES

Você começa com as seguintes armas, que você pode usar para fazer ataques.

Machadinha. No corpo a corpo (contra um alvo a até 1,5 metro de você), você pode atacar com uma machadinha. Você também pode arremessar uma machadinha em um alvo a até 6 metros de distância, ou até 18 metros de distância com desvantagem na jogada de ataque. De todo modo, jogue **1d20 + 4** para ver se acerta. Caso acerte, o alvo sofre **1d6 + 2 pontos de dano cortante**.

Maça. No corpo a corpo (contra um alvo a até 1,5 metro de você), você pode atacar com sua maça. Jogue **1d20 + 4** para ver se acerta. Caso acerte, o alvo sofre **1d6 + 2 pontos de dano contundente**.

CLÉRIGO

Como um clérigo, você usa a magia dada por um deus. Você reverencia a divindade Marthammor Duin, que zela pelos viajantes e proscritos.

A classe clérigo fornece as seguintes características.

Domínio Divino. Você atrai magia de um domínio divino — uma esfera de influência mágica — associada à sua divindade. Seu domínio é Vida. Este domínio lhe dá características em outros lugares na planilha de personagem.

Magias Preparadas. A cada vez que você terminar um descanso longo, você pode preparar quatro magias de 1º nível para torná-las disponíveis para você conjurar, escolhendo entre as magias de 1º nível listadas no verso desta folha. Além dessas quatro, você sempre tem essas duas magias preparadas, graças ao Domínio da Vida: *bênção* e *curar ferimentos*.

Escreva suas magias preparadas aqui:

Bênção

Curar ferimentos

_____	_____
_____	_____
_____	_____

Espaços de Magia. Você tem dois espaços de magia de 1º nível que pode usar para conjurar suas magias preparadas. Você pode usá-los para conjurar duas magias diferentes ou para conjurar a mesma magia duas vezes. Você recupera todos os espaços de magia usados ao final de um descanso longo.

Você pode registrar seus espaços de magia gastos marcando-os na tabela Conjunção no outro lado desta folha, onde cada espaço de magia é representado por uma caixa.

Truques. Você conhece alguns truques, que são magias que você conjura sem gastar espaços de magia. Você conhece os seguintes truques, cada um deles detalhado no livro de regras:

Luz

Taumaturgia

Chama sagrada

Ataques Mágicos e Salvaguardas. Quando uma criatura faz uma salvaguarda para resistir a uma de suas magias, a CD da salvaguarda é **13**. Quando você fizer um ataque mágico, jogue **1d20 + 5** para ver se acerta. Esses números são baseados em seu atributo de conjuração, que é Sabedoria.

CD para evitar magia = 13

Continua no verso

Jogada de ataque mágico = 1d20 + 5

Conjuração Ritual. Você pode conjurar uma magia de clérigo na forma de ritual, caso ela tenha a propriedade ritual e esteja preparada. O livro de regras explica rituais.

Discípulo da Vida. Graças ao Domínio da Vida, suas magias de cura são particularmente eficazes. Sempre que você restaura pontos de vida de uma criatura com uma magia de 1º círculo ou superior, ela recupera uma quantidade de pontos de vida adicionais igual a 2 + o círculo da magia.

ANÃO DA COLINA

Os anões são sólidos e duros como a pedra da qual dizem que foram criados, resistindo aos séculos com perseverança. Como um anão da colina, você tem os seguintes traços.

Visão no Escuro. Você pode ver à meia-luz a até 18 metros como se fosse luz plena e na escuridão como se estivesse à meia-luz. Na escuridão, você só consegue discernir tons de cinza.

Resistência a Toxinas. Você tem resistência a dano venenoso e tem vantagem em salvaguardas para evitar ou acabar com a condição envenenado em si mesmo.

Conhecimento de Pedras. Sempre que fizer um teste de Inteligência (História) relacionado à origem de um trabalho em pedra, você é considerado proficiente na perícia História e, no lugar do bônus de proficiência normal, soma o dobro desse bônus no teste (então você joga um d20 + 4 para o teste).

Tenacidade Anã. Seus pontos de vida máximos aumentam em 1, e mais 1 toda vez que você passar de nível (já incluso nos seus pontos de vida).

Armaduras Pesadas. Seu deslocamento não é reduzido por utilizar armaduras pesadas.

SEU ANTECEDENTE COMO SOLDADO

Você treinou como soldado na ilha de Mintarn e se juntou a uma companhia mercenária. Você viajou para a cidade de Nevenunca com sua companhia para servir no exército e na guarda da cidade. Com o tempo, você ficou desiludido com muitos de seus companheiros soldados. Eles pareciam desfrutar de sua autoridade às custas das pessoas que deveriam proteger.

Seu antecedente moldou seu personagem de maneiras importantes. Você aprendeu vários idiomas ao longo de sua carreira militar (mostrado em "Idiomas" acima). Suas proficiências nas perícias Atletismo e Intimidação refletem seu treinamento físico e sua capacidade de intimidar os inimigos.

Recentemente você teve sonhos com uma sombra rastejando pelo mar como um manto, engolindo uma ilha na escuridão. Embora tenha desacreditado os sonhos no início, você começou a ouvir uma voz lhe chamando para enfrentar a fome sem fim da morte. Certo dos desejos de sua divindade, você renunciou ao seu posto e partiu em sua busca.

Objetivo pessoal: Banir uma sombra da morte. Pesquisar imagens de seus sonhos apontou para a Ilha da Tempestade, não muito longe de Nevenunca. Um mosteiro remoto abriga um templo ao deus dragão Bahamut, que é patrono dos heróis e defensor da justiça. Alguém no mosteiro pode ter a chave para a destruição iminente que sua divindade deseja que você evite.

TORNANDO O PERSONAGEM SEU

Siga estes passos para tornar este personagem exclusivamente seu:

- Escolha um nome e escreva-o no espaço "Nome do Personagem" na frente desta folha. O nome do seu personagem pode ser o que você quiser, talvez inspirado em uma cultura do mundo real ou em uma obra literária.
- Decida como o personagem se parece e determine o gênero do seu personagem. Você decide a altura, peso, idade e coloração do seu personagem (olhos, cabelo e pele). Você pode usar a arte nesta página para se inspirar ou escolher sua própria direção. Você também pode dar ao personagem outras características físicas, como uma cicatriz, uma tatuagem, óculos ou o hábito de mancar.
- Descubra a personalidade do seu personagem e leia sobre o alinhamento dele no livro de regras (você pode escolher um alinhamento diferente entre as opções). O objetivo é escolher traços e maneirismos para seu personagem que você goste.

GANHANDO NÍVEIS

O DM lhe dirá quando você atingir o 2º nível e depois o 3º nível. Quando alcança um novo nível, você ganha as características abaixo para aquele nível.

DADOS DE VIDA E PONTOS DE VIDA

A cada nível que você ganha, você ganha um Dado de Vida adicional (d8), que pode usar para se curar quando faz um descanso curto (explicado no livro de regras). Quando você subir de nível, adicione o novo Dado de Vida à caixa de Dados de Vida nesta ficha e adicione 1d8 + 3 aos seus pontos de vida máximos (isso inclui o benefício de Resistência dos Anões).

EVOLUÇÃO DE CONJURAÇÃO

Você ganha acesso a mais magias à medida que ganha níveis. Você pode preparar um número de magias igual ao seu nível + seu modificador de Sabedoria, conforme mostrado na tabela Conjuração. Você também ganha mais espaços de magia.

CONJURAÇÃO

Nível de Clérigo	Magias Preparadas	Espaços de 1º Círculo	Espaços de 2º Círculo
1º	4	□□	—
2º	5	□□□	—
3º	6	□□□□	□□

CARACTERÍSTICAS DE 2º NÍVEL

Canalizar Divindade. Você pode canalizar magia divina de sua divindade, alimentando um dos dois efeitos: Expulsar Mortos-Vivos e Preservar a Vida. Ao usar Canalizar Divindade, escolha quais desses efeitos criar; você deve então terminar um descanso curto ou longo para usar Canalizar Divindade novamente:

Expulsar Mortos-Vivos. Como uma ação, você apresenta seu símbolo sagrado e cada morto-vivo que você possa ver ou ouvir a até 9 metros de você deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria de CD 13, ou é expulso por você durante 1 minuto ou até que sofra dano. Uma criatura expulsa deve gastar seus turnos tentando se distanciar ao máximo de você, não podendo se aproximar a menos de 9 metros por vontade própria. Ela também não pode usar reações. Como sua ação, ela só pode usar a ação Correr ou tentar escapar de qualquer efeito que a impeça de se mover. Se não tiver para onde se mover, a criatura pode usar a ação Esquivar.

Preservar a Vida. Como uma ação, você mostra seu símbolo sagrado e escolhe uma ou mais criaturas a até 9 metros de você para curar, então distribui até 10 pontos de vida entre elas. Esta característica só pode restaurar uma criatura até a metade de seus pontos de vida máximos.

CARACTERÍSTICAS DE 3º NÍVEL

Magias. Agora você pode preparar e conjurar magias de 2º nível. Além das magias que você escolhe preparar, você sempre tem duas magias extras preparadas: *arma espiritual* e *restauração menor*.

Preservar a Vida. Quando usa Preservar a Vida, agora você pode distribuir até 15 pontos de vida.

LISTA DE MAGIAS DE CLÉRIGO

Magias de 1º Círculo

Bênção
Comando
Curar ferimentos
Detectar magia (ritual)
Escudo da fé
Palavra curativa
Proteção contra o bem e o mal
Raio guia
Santuário

Magias de 2º Círculo

Arma espiritual
Imobilizar pessoa
Restauração menor



SHAWN WOOD

NOME DO PERSONAGEM

Guerreiro

CLASSE

1º

NÍVEL

Herói do Povo

ANTECEDENTE

Elfo silvestre

RAÇA

Médio

TAMANHO

Neutro e bom

ALINHAMENTO

FORÇA

+1

13

DESTREZA

+3

17

CONSTITUIÇÃO

+2

14

INTELIGÊNCIA

+0

10

SABEDORIA

+1

13

CARISMA

-1

8

+2 **BÔNUS DE PROFICIÊNCIA**

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

SALVAGUARDAS

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

PERÍCIAS

14 **CLASSE DE ARMADURA**

+3 **INICIATIVA**

10,5 **metros DESLOCAMENTO**

Pontos de Vida Máximos 12

PONTOS DE VIDA ATUAIS

Total 1d10 **DADOS DE VIDA**

SUCESSOS ○ ○ ○ ○ ○
FALHAS ○ ○ ○ ○ ○ **SALVAGUARDAS DE MORTE**

- ◆ Armadura de couro
- ◆ Arco longo
- ◆ 20 flechas
- ◆ Espada grande
- ◆ Mochila
- ◆ Saco de dormir
- ◆ Kit de refeição
- ◆ Caixa para fogo
- ◆ 10 tochas
- ◆ 10 dias de rações
- ◆ Cantil
- ◆ 15 metros de corda de cânhamo
- ◆ Pá
- ◆ Painel de ferro
- ◆ Conjunto de roupas comuns
- ◆ Algiveira

EQUIPAMENTO

13 **SABEDORIA PASSIVA (PERCEÇÃO)**

PC PP PE PO PL

10

MOEDAS

PROFICIÊNCIAS

Você tem as seguintes proficiências. O livro de regras explica o que significa proficiência.

Salvaguardas. Suas proficiências nas salvaguardas são indicadas por um ● na lista de Salvaguardas à esquerda.

Perícias. Suas proficiências em perícias são indicadas por um ● na lista de Perícias à esquerda.

Equipamento. Você tem proficiência com todas as armaduras, escudos, armas simples e armas marciais.

IDIOMAS

Você pode falar, ler e escrever em Comum, Anão, Élfico e Pequenino.

ATAQUES

Você começa com as seguintes armas, que você pode usar para fazer ataques.

Arco longo. Você pode atirar com seu arco longo em um alvo a até 45 metros de distância, ou até 180 metros com desvantagem na jogada de ataque. Jogue **1d20 + 7** para ver se acerta. Caso acerte, o alvo sofre **1d8 + 3 pontos de dano perfurante**.

Espada grande. No corpo a corpo (contra um alvo a até 1,5 metro de você), você pode atacar com sua espada grande. Jogue **1d20 + 3** para ver se acerta. Caso acerte, o alvo sofre **2d6 + 3 pontos de dano cortante**.

GUERREIRO

Guerreiros são mestres do combate marcial, habilidosos com uma variedade de armas e armaduras. Eles aprendem o básico de todos os estilos de combate e se especializam em uma forma preferida (no seu caso, arco e flecha). Essa combinação de uma habilidade geral e abrangente e especialização faz dos guerreiros combatentes superiores tanto nos campos de batalha quanto nas masmorras.

A classe guerreiro oferece as seguintes características.

Recuperar Fôlego. Você possui uma fonte limitada de vitalidade, a qual pode usar para se proteger do perigo. Você pode usar uma ação bônus para recuperar uma quantidade de pontos de vida igual a 1d10 + seu nível de guerreiro.

Uma vez que use esta característica, você deve completar um descanso curto ou longo antes de poder utilizá-la novamente.

Estilo de Luta: Arquearia. Você ganha um bônus de +2 nas jogadas de ataque feitas com armas de combate à distância. Este bônus já está incluído em seu ataque com o arco longo.

ELFO SILVESTRE

Elfos são seres de graça sobrenatural, longevos e passionais. Nos primeiros dias do multiverso, os primeiros elfos silvestres se apaixonaram pelas florestas do mundo e assumiram misticamente as características desses reinos florestais. A agilidade de suas pernas e sua capacidade de se esconder em folhagens ou outros fenômenos naturais fazem parte dessa adaptação mística.

Como elfo silvestre, você tem os seguintes traços.

Visão no Escuro. Você pode ver à meia-luz a até 18 metros como se fosse luz plena e na escuridão como se estivesse à meia-luz. Na escuridão, você só consegue discernir tons de cinza.

Ancestralidade Féérica. Você tem vantagem em salvaguardas para evitar ou encerrar a condição enfeitado em si mesmo.

Transe. Elfos não precisam dormir, e magia não os faz dormir. Você pode concluir um descanso longo em 4 horas se passar essas horas meditando em transe, durante o qual você se mantém consciente.

Máscara da Natureza. Você pode realizar a ação Esconder-se mesmo quando estiver parcialmente obscurecido apenas por folhagem, chuva forte, neve em queda, névoa ou outro fenômeno natural.

SEU ANTECEDENTE COMO HERÓI DO POVO

Seus pais moravam na próspera vila de Árvore-Trovão, a leste da cidade de Nevenunca e nos limites do Bosque de Nevenunca. Mas quando o Monte Ignágora nas proximidades entrou em erupção trinta anos atrás, seus pais fugiram, talvez carregando você na infância (dependendo de quantos anos você tem). Sua família vagou de aldeia em aldeia ao redor da região, encontrando trabalho como trabalhadores onde podiam.

Seu antecedente moldou seu personagem de maneiras importantes. Você aprendeu os idiomas de vários povos diferentes (mostrado em "Idiomas" no início desta folha). Suas proficiências em Lidar com Animais e Sobrevivência também refletem sua educação, trabalhando com animais e vivendo no mundo natural.

Você passou os últimos anos em Nevenunca como carpinteiro trabalhando nas movimentadas docas da cidade. Mas está claro para você e todos ao seu redor que você está destinado a muito mais. Você enfrentou um capitão de navio abusivo uma vez, então outros estivedores se inspiram em você. Algum dia, você chegará lá. Você será um herói.

Objetivo pessoal: determinar seu destino. No remoto mosteiro do Repouso do Dragão vive uma velha sábia que supostamente possui grande sabedoria — ou até mesmo percepção sobrenatural. Esse mosteiro abriga um templo ao deus dragão Bahamut, que é patrono dos heróis e defensor da justiça. Talvez a Anciã Runara possa ajudá-lo a determinar exatamente qual é o seu destino heroico e colocá-lo no caminho certo para cumpri-lo, para que você possa se tornar o herói que sabe que deve ser.

TORNANDO O PERSONAGEM SEU

Siga estes passos para tornar este personagem exclusivamente seu:

1. Escolha um nome e escreva-o no espaço "Nome do Personagem" na frente desta folha. O nome do seu personagem pode ser o que você quiser, talvez inspirado em uma cultura do mundo real ou em uma obra literária.
2. Decida como o personagem se parece e determine o gênero do seu personagem. Você decide a altura, peso, idade e coloração do seu personagem (olhos, cabelo e pele). Você pode usar a arte nesta página para se inspirar ou escolher sua própria direção. Você também pode dar ao personagem uma característica física memorável, como uma cicatriz, uma tatuagem, óculos ou o hábito de mancar. Você pode escrever notas sobre a aparência do seu personagem no espaço "Notas" abaixo.
3. Descubra a personalidade do seu personagem e leia sobre o alinhamento dele no livro de regras (você pode escolher um alinhamento diferente entre as opções). O objetivo é escolher traços e maneirismos para seu personagem que você goste.

GANHANDO NÍVEIS

O DM lhe dirá quando você atingir o 2º nível e depois o 3º nível. Quando alcança um novo nível, você ganha as características abaixo para aquele nível.

DADOS DE VIDA E PONTOS DE VIDA

A cada nível que você ganha, você ganha um Dado de Vida adicional (d10), que pode usar para se curar quando faz um descanso curto (explicado no livro de regras). Quando você subir de nível, adicione o novo Dado de Vida à caixa de Dados de Vida nesta ficha e adicione 1d10 + 2 aos seus pontos de vida máximos.

CARACTERÍSTICA DE 2º NÍVEL

Surto de Ação. Você é capaz de superar seus limites normais momentaneamente. No seu turno, você pode realizar uma ação adicional.

Uma vez que use esta característica, você deve completar um descanso curto ou longo antes de poder utilizá-la novamente.

CARACTERÍSTICA DE 3º NÍVEL

Crítico Aprimorado. Suas jogadas de ataque são um acerto crítico com um resultado 19 ou 20.



NOTAS

NOME DO PERSONAGEM

Paladino

CLASSE

1º

NÍVEL

Nobre

ANTECEDENTE

Humano

RAÇA

Médio

TAMANHO

Ordeiro e bom

ALINHAMENTO

FORÇA

+3

16

DESTREZA

-1

9

CONSTITUIÇÃO

+2

15

INTELIGÊNCIA

+0

11

SABEDORIA

+1

13

CARISMA

+2

14

+2 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

- +3 Força
- 1 Destreza
- +2 Constituição
- +0 Inteligência
- +3 Sabedoria
- +4 Carisma

SALVAGUARDAS

- 1 Acrobacia (Des)
- +0 Arcanismo (Int)
- +5 Atletismo (For)
- +2 Atuação (Car)
- +2 Enganação (Car)
- 1* Furtividade (Des)
- +2 História (Int)
- +2 Intimidação (Car)
- +3 Intuição (Sab)
- +0 Investigação (Int)
- +1 Lidar com Animais (Sab)
- +1 Medicina (Sab)
- +0 Natureza (Int)
- +1 Percepção (Sab)
- +4 Persuasão (Car)
- 1 Prestidigitação (Des)
- +0 Religião (Int)
- +1 Sobrevivência (Sab)

* Veja seu equipamento.
PERÍCIAS

11 SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

MOEDAS

PC PP PE PO 25 PL

18
CLASSE DE ARMADURA

-1
INICIATIVA

9
metros
DESLOCAMENTO

Pontos de Vida Máximos 12

PONTOS DE VIDA ATUAIS

Total 1d10

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

SALVAGUARDAS DE MORTE

- ◆ Cota de malha*
- ◆ Machado de batalha
- ◆ Escudo
- ◆ 5 azagaias
- ◆ Símbolo sagrado
- ◆ Mochila
- ◆ Saco de dormir
- ◆ Kit de refeição
- ◆ Caixa para fogo
- ◆ 10 tochas
- ◆ 10 dias de rações
- ◆ Cantil
- ◆ 15 metros de corda de cânhamo
- ◆ Conjunto de roupas finas
- ◆ Anel de sinete
- ◆ Pergaminho de ascendência familiar
- ◆ Algiveira

* Enquanto usa esta armadura, você tem desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

EQUIPAMENTO

PROFICIÊNCIAS

Você tem as seguintes proficiências. O livro de regras explica o que significa proficiência.

Salvaguardas. Suas proficiências nas salvaguardas são indicadas por um ● na lista de Salvaguardas à esquerda.

Perícias. Suas proficiências em perícias são indicadas por um ● na lista de Perícias à esquerda.

Equipamento. Você tem proficiência com todas as armaduras, escudos, armas simples e armas marciais.

IDIOMAS

Você pode falar, ler e escrever em Comum, Dracônico, Anão e Gigante.

ATAQUES

Você começa com as seguintes armas, que você pode usar para fazer ataques.

Azagaia. No corpo a corpo (contra um alvo a até 1,5 metro de você), você pode atacar com uma azagaia. Você também pode arremessar uma azagaia em um alvo a até 9 metros de distância, ou até 36 metros de distância com desvantagem na jogada de ataque. Em ambos os casos, jogue **1d20 + 5** para ver se acerta. Caso acerte, o alvo sofre **1d6 + 3 pontos de dano perfurante**.

Machado de batalha. No corpo a corpo (contra um alvo a até 1,5 metro de você), você pode atacar com seu machado de batalha. Jogue **1d20 + 5** para ver se acerta. Caso acerte, o alvo sofre **1d8 + 3 pontos de dano cortante**, ou **1d10 + 3** pontos de dano cortante se você empunhar o machado de batalha com as duas mãos (o que significa deixar cair seu escudo).

PALADINO

Paladinos fazem juramentos a deuses, ordens antigas e grandes causas. O juramento de um paladino é um vínculo poderoso que transforma um combatente devoto em um campeão abençoado. Você jurou lealdade ao deus Bahamut, o Dragão de Platina, que é patrono dos heróis e defensor da justiça.

A classe paladino oferece as seguintes características.

Sentido Divino. Como uma ação, você pode abrir sua percepção para a presença de males poderosos e bondades genuínas. Até o fim do seu próximo turno, você sabe a localização de qualquer celestial, infero ou morto-vivo a até 18 metros de você que não esteja atrás de cobertura total. Você conhece o tipo de qualquer ser cuja presença você sente, mas não sua identidade. Dentro do mesmo raio, você também detecta a presença de qualquer lugar ou objeto que tenha sido consagrado ou profanado.

Mãos Consagradas. Seu toque abençoado pode curar feridas. Você tem um poder de cura que se reabastece quando você faz um descanso longo. Com essa reserva, você pode restaurar um total de 5 pontos de vida.

Como uma ação, você pode tocar uma criatura e extrair poder da reserva para restaurar um número de pontos de vida para aquela criatura, até a quantidade máxima restante em sua reserva.

Alternativamente, você pode gastar 5 pontos de vida de sua reserva de cura para curar o alvo de uma doença ou neutralizar um veneno que o afeta. Você pode curar várias doenças e neutralizar vários venenos com um único uso de Mãos Consagradas, gastando pontos de vida separadamente para cada um.

Esta característica não tem efeito sobre mortos-vivos ou constructos.

SOBRE HUMANOS

Os humanos são o povo mais numeroso de Forgotten Realms. Eles vivem ao lado de elfos, anões, pequeninos e outros povos em aldeias, vilas e cidades em todo o mundo. Aventureiros humanos muitas vezes são motivados a deixar um legado duradouro.

Continua no verso

SEU ANTECEDENTE COMO NOBRE

Sua família não é estranha à riqueza, poder e privilégio. Nos dias de glória de Nevenunca, seus pais governavam o condado da Colina Corlinn, a nordeste da cidade. Mas o Monte Ignágora entrou em erupção trinta anos atrás, devastando Nevenunca e apagando Colina Corlinn. Em vez de crescer em uma propriedade, você foi criado em uma pequena casa em Águas Profundas. Como adulto, você pode herdar apenas um título.

Seu antecedente moldou seu personagem. Você aprendeu os idiomas de anões e gigantes com um tutor para crianças (mostrado em "Idiomas" no início desta folha), e suas proficiências em História e Persuasão refletem sua educação em história e etiqueta.

Desde que fez seu juramento a Bahamut, você retornou a Nevenunca e tem sido um herói para aqueles que são ignorados pelas instituições que deveriam protegê-los. Recentemente, sua determinação foi abalada pela corrupção na guarda da cidade e nos aristocratas governantes.

Objetivo pessoal: peregrinação renovadora. Procurando revigorar sua determinação, você soube de um mosteiro remoto, Repouso do Dragão, em uma pequena ilha. Este mosteiro abriga um templo ao deus dragão Bahamut. Você se sente atraído a contemplar seu lugar no mundo lá.

TORNANDO O PERSONAGEM SEU

Siga estes passos para tornar este personagem exclusivamente seu:

1. Escolha um nome e escreva-o no espaço "Nome do Personagem" na frente desta folha. O nome do seu personagem pode ser o que você quiser, talvez inspirado em uma cultura do mundo real ou em uma obra literária.
2. Decida como o personagem se parece e determine o gênero do seu personagem. Você decide a altura, peso, idade e coloração do seu personagem (olhos, cabelo e pele). Você pode usar a arte nesta página para se inspirar ou escolher sua própria direção. Você também pode dar ao personagem uma característica física memorável, como uma cicatriz, uma tatuagem, óculos ou o hábito de mancar.
3. Descubra a personalidade do seu personagem e leia sobre o alinhamento dele no livro de regras (você pode escolher um alinhamento diferente entre as opções). O objetivo é escolher traços e maneirismos para seu personagem que você goste.

GANHANDO NÍVEIS

O DM lhe dirá quando você atingir o 2º nível e depois o 3º nível. Quando alcança um novo nível, você ganha as características abaixo para aquele nível.

DADOS DE VIDA E PONTOS DE VIDA

A cada nível que você ganha, você ganha um Dado de Vida adicional (d10), que pode usar para se curar quando faz um descanso curto (explicado no livro de regras). Quando você subir de nível, adicione o novo Dado de Vida à caixa de Dados de Vida nesta ficha e adicione 1d10 + 2 aos seus pontos de vida máximos.

CARACTERÍSTICAS DE 2º NÍVEL

Magias Preparadas. A cada vez que você terminar um descanso longo, você pode preparar três magias de 1º círculo para torná-las disponíveis para você conjurar, escolhendo entre as magias de 1º círculo listadas abaixo. Escreva suas magias preparadas aqui:

_____	_____
_____	_____
_____	_____

Espaços de Magia. Você tem dois espaços de magia de 1º círculo que pode usar para conjurar suas magias preparadas. Você pode usá-los para conjurar duas magias diferentes ou para conjurar a mesma magia duas vezes. Você recupera todos os espaços de magia usados ao final de um descanso longo. Você pode acompanhar seus espaços de magia gastos marcando-os na tabela Conjunção, onde cada espaço de magia é representado por uma caixa.

CONJUNÇÃO

Nível de Paladino	Magias Preparadas	Espaços de 1º Círculo
2º	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3º	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Ataques Mágicos e Salvaguardas. Quando uma criatura faz uma salvaguarda para resistir a uma de suas magias, a CD da salvaguarda é **12**. Quando você fizer um ataque mágico, jogue **1d20 + 4** para ver se acerta. Esses números são baseados em seu atributo de conjuração, que é Carisma.

CD para evitar magia = 12
Jogada de ataque mágico = 1d20 + 4

Estilo de Luta: Proteção. Quando uma criatura que você possa ver ataca um alvo que não seja você e que está a 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para dar a essa criatura desvantagem na jogada de ataque. Você precisa estar empunhando um escudo.

Destruição Divina. Ao acertar um ataque com arma corpo a corpo em uma criatura, você pode gastar 1 espaço de magia para causar **2d8** pontos de dano radiante, além do dano da arma. O dano extra aumenta em **1d8** se o alvo for um morto-vivo ou um infero.

Mãos Consagradas. A reserva de cura das Mãos Consagradas aumenta para 10.

CARACTERÍSTICAS DE 3º NÍVEL

Saúde Divina. A magia divina que flui por você o torna imune a doenças.

Mãos Consagradas. A reserva de cura das Mãos Consagradas aumenta para 15.

Magias. Você ganha um espaço de magia, conforme mostrado na tabela Conjunção. Além das magias que você escolhe preparar, você sempre tem duas magias extras preparadas: *proteção contra o bem e o mal* e *santuário*.

Canalizar Divindade. Você pode canalizar magia divina de seu juramento, usando um dos dois efeitos: Arma Sagrada ou Expulsar o Profano. Ao usar Canalizar Divindade, escolha quais desses efeitos criar; você deve então terminar um descanso curto ou longo para usar Canalizar Divindade novamente:

Arma Sagrada. Como uma ação, você apresenta seu símbolo sagrado e imbui uma arma que você está segurando com energia positiva. Por 1 minuto, você adiciona +2 às jogadas de ataque feitas com essa arma. A arma também emite luz plena em um raio de 6 metros e meia-luz por 6 metros além disso. Se a arma ainda não for mágica, ela se torna mágica pela duração. Você pode encerrar este efeito no seu turno como parte de qualquer outra ação. Se você não estiver mais segurando ou carregando esta arma, ou se ficar inconsciente, este efeito termina.

Expulsar o Profano. Como uma ação, você apresenta seu símbolo sagrado e cada infero ou morto-vivo que você possa ver ou ouvir a até 9 metros de você deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria de CD 12, ou é expulso durante 1 minuto ou até que sofra dano. Uma criatura expulsa deve gastar seus turnos tentando se distanciar ao máximo de você, não podendo se aproximar a menos de 9 metros por vontade própria. Ela também não pode usar reações. Como sua ação, ela só pode usar a ação Correr ou tentar escapar de qualquer efeito que a impeça de se mover. Se não tiver para onde se mover, a criatura pode usar a ação Esquivar.

LISTA DE MAGIAS DO PALADINO

Magias de 1º Círculo

- Bênção
- Comando
- Curar ferimentos
- Detectar magia
- Escudo da fé
- Proteção contra o bem e o mal



NOME DO PERSONAGEM

Ladino

CLASSE

1º

NÍVEL

Criminoso

ANTECEDENTE

Pequenino pés-ligeiros

RAÇA

Pequeno

TAMANHO

Caótico e bom

ALINHAMENTO

FORÇA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUIÇÃO

+1

12

INTELIGÊNCIA

+1

13

SABEDORIA

+0

10

CARISMA

+3

16

+2 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

-1 Força

+5 Destreza

+1 Constituição

+3 Inteligência

+0 Sabedoria

+3 Carisma

SALVAGUARDAS

+5 Acrobacia (Des)

+1 Arcanismo (Int)

-1 Atletismo (For)

+3 Atuação (Car)

+5 Enganação (Car)

+7 Furtividade (Dex)

+1 História (Int)

+3 Intimidação (Car)

+0 Intuição (Sab)

+3 Investigação (Int)

+0 Lidar com Animais (Sab)

+0 Medicina (Sab)

+1 Natureza (Int)

+2 Percepção (Sab)

+3 Persuasão (Car)

+5 Prestidigitação (Des)

+1 Religião (Int)

+0 Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

12 SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

PC PP PE PO PL

15

MOEDAS

14 CLASSE DE ARMADURA

+3 INICIATIVA

7,5 metros DESLOCAMENTO

Pontos de Vida Máximos 9

PONTOS DE VIDA ATUAIS

Total 1d8

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

SALVAGUARDAS DE MORTE

- ◆ Armadura de couro
- ◆ Arco curto
- ◆ 20 flechas
- ◆ 2 adagas
- ◆ Ferramentas de ladrão
- ◆ Mochila
- ◆ Saco com 1000 esferas de metal
- ◆ 3 metros de corda
- ◆ Sino
- ◆ 5 velas
- ◆ 2 pés de cabra
- ◆ Martelo
- ◆ 10 pitões
- ◆ Lanterna coberta
- ◆ 2 frascos de óleo
- ◆ 5 dias de rações
- ◆ Caixa para fogo
- ◆ Cantil
- ◆ 15 metros de corda de cânhamo
- ◆ Conjunto de roupas escuras, incluindo um capuz
- ◆ Aljibeira

EQUIPAMENTO

PROFICIÊNCIAS

Você tem as seguintes proficiências. O livro de regras explica o que significa proficiência.

Salvaguardas. Suas proficiências nas salvaguardas são indicadas por um ● na lista de Salvaguardas à esquerda.

Perícias. Suas proficiências em perícias são indicadas por um ● na lista de Perícias à esquerda.

Equipamento. Você tem proficiência com armaduras leves, armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras e espadas curtas. Você também tem proficiência com ferramentas de ladrão.

IDIOMAS

Você pode falar, ler e escrever em Comum, Goblin e Pequenino.

ATAQUES

Você começa com as seguintes armas, que você pode usar para fazer ataques.

Adaga. No corpo a corpo (contra um alvo a até 1,5 metro de você), você pode atacar com sua adaga. Você também pode arremessar uma adaga em um alvo a até 6 metros de distância, ou até 18 metros de distância com desvantagem na jogada de ataque. Em ambos os casos, jogue **1d20 + 5** para ver se acerta. Caso acerte, o alvo sofre **1d4 + 3 pontos de dano perfurante**.

Arco curto. Você pode atirar com seu arco curto em um alvo a até 24 metros de distância, ou até 96 metros com desvantagem na jogada de ataque. Jogue **1d20 + 5** para ver se acerta. Caso acerte, o alvo sofre **1d6 + 3 pontos de dano perfurante**.

LADINO

Ladinos têm um amplo conhecimento que poucos outros personagens podem igualar. Quando se trata de batalha, os ladinos priorizam a astúcia sobre a força bruta, calculando golpes precisos exatamente onde o ataque vai doer mais.

A classe ladino oferece as seguintes características.

Manhas. Seu bônus de proficiência é duplicado em qualquer teste de atributo que utilize a perícia Furtividade (o bônus dobrado já está incluso na sua lista de Perícias) ou sua proficiência com ferramentas de ladrão.

Ataque Furtivo. Uma vez por turno, quando você acertar uma criatura com um ataque baseado em Destreza (como com sua adaga ou arco curto) e tiver vantagem na jogada de ataque, você pode causar **1d6** pontos de dano extra no alvo. Você não precisará de vantagem no ataque se outro inimigo não incapacitado do alvo estiver a até 1,5 metro dele. Você não pode causar esse dano extra, no entanto, se tiver desvantagem na jogada de ataque.

Gíria do Ladrão. Você sabe a Gíria do Ladrão, uma mistura secreta de dialeto, jargões e códigos, que permite que você oculte mensagens em uma conversa aparentemente normal. Você também entende um conjunto de sinais e símbolos secretos usados para transmitir mensagens curtas e simples.

PEQUENINO PÉS-LIGEIRAS

Pequeninos são pessoas pequenas, mas abençoados com sorte e coragem condizentes com o mais poderoso dos dragões. Pequeninos pés-ligeiros facilmente se escondem dos outros, passando em volta e por trás de pessoas maiores, sejam elas amigas ou inimigas.

Como um pequenino pés-ligeiros, você tem as seguintes características.

Sortudo. Ao tirar 1 em um d20 em uma jogada de ataque, teste de atributo ou salvaguarda, você pode jogar o d20 novamente, devendo usar o novo resultado.

Corajoso. Você tem vantagem em salvaguardas para evitar ou encerrar a condição amedrontado em si mesmo.

Agilidade Pequenina. Você pode se mover através do espaço de qualquer criatura com tamanho maior que o seu.

Furtividade Natural. Você pode tentar se esconder mesmo quando só estiver obscurecido por uma criatura com ao menos uma categoria de tamanho acima da sua.

SEU ANTECEDENTE COMO CRIMINOSO

Você se juntou a uma guilda de ladrões chamada Forca Dourada em tenra idade. A guilda prosperou nos últimos anos e sua influência está se espalhando pela Costa da Espada. Você seguiu essa expansão, esperando encontrar sua fortuna na cidade de Nevenunca.

Seu antecedente moldou seu personagem de maneiras importantes. Você aprendeu o uso das ferramentas de ladrão com patifes e apostadores (mostrado em "Proficiências" no início desta folha) e aprendeu o idioma Goblin no mesmo período. Suas proficiências nas perícias Enganação e Furtividade também refletem sua origem, permitindo que você se livre de problemas e se esquive de olhares inamistosos.

As fortunas em Nevenunca têm sido justas, mas não as riquezas rápidas que você esperava. Você ouviu uma história de um contrabandista sobre um membro de alto escalão da Forca Dourada que se tornou um traidor, matou seu parceiro e fugiu com o resgate de um soberano em tesouro. Graças aos detalhes que você pegou aqui e ali que corroboram a história, você tem certeza de que é mais do que apenas um boato.

Objetivo pessoal: encontrar a fortuna perdida. Quem quer que seja esse membro que fugiu com o ouro, ele cobriu bem os próprios rastros. A trilha esfriou em Nevenunca, mas recentemente você soube de um claustro de uma ilha remota chamado Repouso do Dragão. Esse mosteiro abriga um templo ao deus dragão Bahamut, que é patrono dos heróis e defensor da justiça. Há também uma comunidade de eremitas que vivem lá agora, o lugar perfeito para se esconder para quem deseja escapar de seu passado. Se esse tesouro estiver lá, você o encontrará.

TORNANDO O PERSONAGEM SEU

Siga estes passos para tornar este personagem exclusivamente seu:

1. Escolha um nome e escreva-o no espaço "Nome do Personagem" na frente desta folha. O nome do seu personagem pode ser o que você quiser, talvez inspirado em uma cultura do mundo real ou em uma obra literária.
2. Decida como o personagem se parece e determine o gênero do seu personagem. Você decide a altura, peso, idade e coloração do seu personagem (olhos, cabelo e pele). Você pode usar a arte nesta página para se inspirar ou escolher sua própria direção. Você também pode dar ao personagem uma característica física memorável, como uma cicatriz, uma tatuagem, óculos ou o hábito de mancar. Você pode escrever notas sobre a aparência do seu personagem no espaço "Notas" abaixo.
3. Descubra a personalidade do seu personagem e leia sobre o alinhamento dele no livro de regras (você pode escolher um alinhamento diferente entre as opções). O objetivo é escolher traços e maneirismos para seu personagem que você goste.

GANHANDO NÍVEIS

O DM lhe dirá quando você atingir o 2º nível e depois o 3º nível. Quando alcança um novo nível, você ganha as características abaixo para aquele nível.

DADOS DE VIDA E PONTOS DE VIDA

A cada nível que você ganha, você ganha um Dado de Vida adicional (d8), que pode usar para se curar quando faz um descanso curto (explicado no livro de regras). Quando você subir de nível, adicione o novo Dado de Vida à caixa de Dados de Vida nesta ficha e adicione 1d8 + 1 aos pontos de vida máximos.

CARACTERÍSTICA DE 2º NÍVEL

Ação Ardilosa. Seu raciocínio rápido e agilidade permitem que você se mova e aja rapidamente, para que você possa realizar uma ação bônus em cada um de seus turnos de combate. Essa ação pode ser usada apenas para a realização das ações Correr, Desengajar ou Esconder-se.

CARACTERÍSTICAS DE 3º NÍVEL

Andarilho de Telhados. Você ganha a habilidade de escalar mais rapidamente que o normal, de modo que escalar passa a não lhe custar mais movimento adicional. Além disso, ao saltar em distância, a distância de seu salto aumenta em 30 centímetros para cada ponto do seu modificador de Destreza.

Mão Leve. Você pode usar a ação bônus concedida por sua Ação Ardilosa para fazer um teste de Destreza (Prestidigitação), fazer a ação Usar um Objeto ou usar suas ferramentas de ladrão para desarmar armadilhas e abrir fechaduras.

Ataque Furtivo. Você causa 2d6 pontos de dano com seu Ataque Furtivo, em vez de 1d6.



SHAWN WOOD

NOTAS

Mago

CLASSE

1º

NÍVEL

Sábio

ANTECEDENTE

Alto elfo

RAÇA

Médio

TAMANHO

Neutro e bom

ALINHAMENTO

NOME DO PERSONAGEM

+2 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

FORÇA

+0

10

DESTREZA

+2

15

CONSTITUIÇÃO

+2

14

INTELIGÊNCIA

+3

16

SABEDORIA

+1

12

CARISMA

-1

8

+0 Força

+2 Destreza

+2 Constituição

+5 Inteligência

+3 Sabedoria

-1 Carisma

SALVAGUARDAS

+2 Acrobacia (Des)

+5 Arcanismo (Int)

+0 Atletismo (For)

-1 Atuação (Car)

-1 Enganação (Car)

+2 Furtividade (Dex)

+5 História (Int)

-1 Intimidação (Car)

+3 Intuição (Sab)

+5 Investigação (Int)

+1 Lidar com Animais (Sab)

+1 Medicina (Sab)

+3 Natureza (Int)

+3 Percepção (Sab)

-1 Persuasão (Car)

+2 Prestidigitação (Des)

+3 Religião (Int)

+1 Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

12

CLASSE DE ARMADURA

+2

INICIATIVA

9

metros

DESLOCAMENTO

Pontos de Vida Máximos 8

PONTOS DE VIDA ATUAIS

Total 1d6

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

SALVAGUARDAS DE MORTE

- ◆ Espada curta
- ◆ Bolsa para componentes
- ◆ Livro de magias
- ◆ Mochila
- ◆ Livro de conhecimentos
- ◆ 2 frascos de tinta
- ◆ Caneta tinteiro
- ◆ 10 folhas de pergaminho

- ◆ Saquinho de areia
- ◆ Faca pequena
- ◆ Uma carta de um colega falecido, contendo uma pergunta que você ainda não foi capaz de responder
- ◆ Conjunto de roupas comuns
- ◆ Algibeira

EQUIPAMENTO

PROFICIÊNCIAS

Você tem as seguintes proficiências. O livro de regras explica o que significa proficiência.

Salvaguardas. Suas proficiências nas salvaguardas são indicadas por um ● na lista de Salvaguardas à esquerda.

Perícias. Suas proficiências em perícias são indicadas por um ● na lista de Perícias à esquerda.

Equipamento. Você tem proficiência com adagas, dardos, bestas leves, espadas longas, bastões, arcos curtos, espadas curtas e fundas.

IDIOMAS

Você pode falar, ler e escrever em Comum, Celestial, Dracônico, Anão e Élfico.

ATAQUES

Suas magias são sua melhor ferramenta em combate, mas você também tem uma arma que pode usar.

Espada curta. No corpo a corpo (contra um alvo a até 1,5 metro de você), você pode atacar com sua espada curta. Jogue **1d20 + 4** para ver se acerta. Caso acerte, o alvo sofre **1d6 + 2 pontos de dano perfurante**.

MAGO

Os magos são usuários de magia estudiosos que conjuram magias alimentadas pelos mistérios arcanos que permeiam o cosmos. A atração pelo conhecimento conduz até o mais calmo dos magos da segurança das suas bibliotecas e laboratórios para dentro de ruínas desmoronadas e cidades perdidas.

A classe mago oferece as seguintes características.

Livro de Magias. Você tem um livro de magias contendo essas magias de 1º círculo, cada uma das quais é detalhada no livro de regras:

Armadura arcana
Detectar magia
Egíde

Misseis mágicos
Onda troyejante
Sono

Magias Preparadas. A cada vez que você terminar um descanso longo, você pode preparar

quatro magias de 1º círculo para torná-las disponíveis para você conjurar, escolhendo entre as magias do seu livro de magias. Escreva suas magias preparadas aqui:

Espaços de Magia. Você tem dois espaços de magia de 1º nível que pode usar para conjurar suas magias preparadas. Você pode usá-los para conjurar duas magias diferentes ou para conjurar a mesma magia duas vezes. Você recupera todos os espaços de magia usados ao final de um descanso longo.

Você pode registrar seus espaços de magia gastos marcando-os na tabela Conjunção no outro lado desta folha, onde cada espaço de magia é representado por uma caixa.

Truques. Você conhece alguns truques, que são magias que você conjura sem gastar espaços de magia. Você conhece os seguintes truques, cada um deles detalhado no livro de regras:

Mãos mágicas

Raio de gelo

Prestidigitação arcana

Toque chocante

Ataques Mágicos e Salvaguardas. Quando uma criatura faz uma salvaguarda para resistir a uma de suas magias, a CD da salvaguarda é **13**. Quando você fizer um ataque mágico, jogue **1d20 + 5** para ver se acerta. Esses números são baseados em seu atributo de conjuração, que é Inteligência.

CD para evitar magia = 13

Jogada de ataque mágico = 1d20 + 5

Conjunção Ritual. Você pode conjurar uma magia de mago como um ritual se ela possuir a propriedade ritual e constar em seu livro de magias. Você não precisa ter a magia preparada. O livro de regras explica rituais.

Recuperação Arcana. Você pode recuperar sua energia mágica ao estudar seu livro de magias. Uma vez por dia, ao fim de um descanso curto, você pode recuperar um espaço de magia de 1º círculo.

13 SABEDORIA PASSIVA (PERCEÇÃO)

PC

PP

PE

PO 10

PL

MOEDAS

Continua no verso

Elfo mago (sábio), página 1 de 2

TM & © 2022 Wizards of the Coast LLC. É concedida permissão para fotocópia deste documento para uso pessoal.

ALTO ELFO

Elfos são seres de graça sobrenatural, longevos e passionais. Nos primeiros dias do multiverso, os primeiros altos elfos se estabeleceram em cruzamentos feéricos, lugares onde o mundo natural e um reino fantástico de magia e emoção, conhecido como Faéria, se tocam e se sobrepõem. Os altos elfos assumiram misticamente características que misturavam os dois reinos. Sua facilidade com a linguagem e sua compreensão inata de magia útil fazem parte dessa adaptação mística.

Como alto elfo, você tem as seguintes características.

Visão no Escuro. Você pode ver à meia-luz a até 18 metros como se fosse luz plena e na escuridão como se estivesse à meia-luz. Na escuridão, você só consegue discernir tons de cinza.

Ancestralidade Feérica. Você tem vantagem em salvaguardas para evitar ou encerrar a condição enfeitiçado em si mesmo.

Transe. Elfos não precisam dormir, e magia não os faz dormir. Você pode concluir um descanso longo em 4 horas se passar essas horas meditando em transe, durante o qual você se mantém consciente.

Truque. Seu truque *prestidigitação arcana* (listado acima) reflete a magia inata de um alto elfo, não seu estudo de mago.

SEU ANTECEDENTE COMO SÁBIO

Seus pais identificaram seu talento mágico no início de sua longa vida élfica e conseguiram fazer com que você fosse aprendiz de um gentil mago na cidade de Nevenunca. Você se destacou em seus estudos e forjou amizades e rivalidades com outros aprendizes. Você sempre teve um talento especial para manejar forças chamativas e energéticas, e concentrou seu estudo na escola da evocação.

Seu antecedente moldou seu personagem de maneiras importantes.

Um segredo procurado por um colega motiva você. Suas proficiências em perícias em Arcanismo e História também refletem sua educação, estudando a natureza da magia e os grandes magos do passado que a exerciam.

Depois de se formar em seu aprendizado, você e seus colegas seguiram caminhos separados para se concentrar em seus próprios estudos. Recentemente, você recebeu uma carta de um de seus colegas, apontando para uma fonte de conhecimento perdido. Logo após a chegada da carta, você recebeu uma notícia trágica: seu amigo morreu em circunstâncias misteriosas.

Objetivo pessoal: Descobrir o conhecimento perdido. A carta falava de um observatório arcano construído em uma ilha próxima por magos há muito desaparecidos, e dava a pista de uma poderosa magia escondida lá. Um pequeno mosteiro conhecido como Repouso do Dragão também se situa na ilha. A cuidadora do templo desse mosteiro dedicado ao deus dragão Bahamut, que é patrono dos heróis e defensor da justiça, deve ter alguma informação sobre o observatório. A Anciã Runara pode colocá-lo no caminho para descobrir o conhecimento que seu amigo nunca encontrou.

TORNANDO O PERSONAGEM SEU

Siga estes passos para tornar este personagem exclusivamente seu:

1. Escolha um nome e escreva-o no espaço "Nome do Personagem" na frente desta folha. O nome do seu personagem pode ser o que você quiser, talvez inspirado em uma cultura do mundo real ou em uma obra literária.
2. Decida como o personagem se parece e determine o gênero do seu personagem. Você decide a altura, peso, idade e coloração do seu personagem (olhos, cabelo e pele). Você pode usar a arte nesta página para se inspirar ou escolher sua própria direção. Você também pode dar ao personagem uma característica física memorável, como uma cicatriz, uma tatuagem, óculos ou o hábito de mancar.
3. Descubra a personalidade do seu personagem e leia sobre o alinhamento dele no livro de regras (você pode escolher um alinhamento diferente entre as opções). O objetivo é escolher traços e maneirismos para seu personagem que você goste.

GANHANDO NÍVEIS

O DM lhe dirá quando você atingir o 2º nível e depois o 3º nível. Quando alcança um novo nível, você ganha as características abaixo para aquele nível.

DADOS DE VIDA E PONTOS DE VIDA

A cada nível que você ganha, você ganha um Dado de Vida adicional (d6), que pode usar para se curar quando faz um descanso curto (explicado no livro de regras). Quando você subir de nível, adicione o novo Dado de Vida à caixa de Dados de Vida nesta ficha e adicione 1d6 + 2 aos seus pontos de vida máximos.

EVOLUÇÃO DE CONJURAÇÃO

Você ganha acesso a mais magias à medida que ganha níveis. Você pode preparar um número de magias igual ao seu nível + seu modificador de Inteligência, conforme mostrado na tabela Conjuração. Você também ganha mais espaços de magia.

CONJURAÇÃO

Nível de Mago	Magias Preparadas	Espaços de 1º Círculo	Espaços de 2º Círculo
1º	4	□□	—
2º	5	□□□	—
3º	6	□□□□	□□

Adicionando magias ao seu livro de magias. Toda vez que você ganhar um de nível de mago, pode adicionar duas magias de mago de sua escolha a seu livro de magias, escolhidas da lista de magias de mago abaixo. Cada uma dessas magias deve pertencer a um círculo para o qual você tenha espaços de magia. Em suas aventuras, você também pode encontrar pergaminhos ou livros contendo outras magias, que poderão ser adicionadas ao seu livro de magias.

Copiando uma magia para o livro. Ao encontrar uma magia de mago, é possível adicioná-la ao seu livro de magias, desde que você tenha tempo para decifrá-la e copiá-la e ela pertença a um círculo para o qual você possua espaços de magia.

Para cada círculo da magia, o processo demora cerca de 2 horas e custa 50 PO. Esse custo representa os componentes materiais que você gasta ao fazer experimentos com a magia até dominá-la, bem como as tintas de qualidade, necessárias para gravá-la em seu livro de magias. Uma vez gasto esse tempo e dinheiro, você poderá preparar a magia, do mesmo modo como faz com suas demais magias.

CARACTERÍSTICAS DE 2º NÍVEL

Versado em Evocação. O ouro e o tempo que você deve gastar para copiar uma magia de evocação em seu livro de magias passam a ser reduzidos pela metade.

Esculpir Magias. Ao conjurar uma magia de evocação que afete outras criaturas que você possa ver, você pode escolher um número de criaturas igual a 1 + o círculo da magia. As criaturas escolhidas são automaticamente bem-sucedidas nas suas salvaguardas contra a magia e, caso normalmente sofressem metade do dano se bem-sucedidas, não sofrem nenhum dano.

CARACTERÍSTICAS DE 3º NÍVEL

Recuperação Arcana. Agora você pode recuperar dois espaços de magia de 1º círculo ou um único espaço de magia de 2º círculo (sua escolha).

Magias. Agora você pode preparar e conjurar magias de 2º círculo.

LISTA DE MAGIAS DE MAGO

Magias de 1º Círculo

Armadura arcano
Compreender idiomas (ritual)
Detectar magia (ritual)
Égide
Mísseis mágicos
Onda trovejante
Proteção contra o bem e o mal
Raio nauseante
Sono

Magias de 2º Círculo

Despedaçar
Esfera flamejante
Imobilizar pessoa
Invisibilidade
Passo nebuloso



RICHARD WHITERS