FICHA:

~~Nome do personagem: Dédalo Dias~~

~~Classe Guerreiro raça: Humano Damarano Antecedente: Eremita  
tendência: Neutro Bom nome do jogador: João Vítor~~

**~~PROFICIÊNCIAS~~**

**~~Guerreiro~~**

**~~Armaduras~~**~~: Todas as armaduras, escudos~~

**~~Armas~~**~~: Armas simples, armas marciais~~

**~~Eremita~~**

**~~Ferramentas:~~** ~~Kit de herbalismo~~

**~~Idiomas~~**~~:~~

**~~Humano~~**~~: Você pode falar, ler e escrever Comum e outro idioma adicional, à sua escolha. [Dracônico]Os humanos normalmente aprendem os idiomas dos povos que convivem, incluindo dialetos obscuros. Eles gostam de rechear seu discurso com palavras emprestadas de outras línguas: xingamentos orcs, expressões musicais élficas, frases militares anãs e outros.~~

~~Eremita: Um à sua escolha [Silvestre]~~

**~~Proficiência em Perícias:~~**

**Humano:** Você ganha proficiência em uma perícia, à sua escolha.

**~~Guerreiro~~**~~: Escolha duas dentre Acrobacia, Adestrar animais, Atletismo, História, Intuição, Intimidação, Percepção e Sobrevivência~~

**~~Eremita:~~** ~~Medicina, Religião.~~

**RETOMAR O FÔLEGO**

Você possui uma reserva de estamina e pode usá-la para proteger a si mesmo contra danos. No seu turno, você pode usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida igual a 1d10 + seu nível de guerreiro.

Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo.

**DUELISMO**

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-a-corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

EQUIPAMENTO

**Guerreiro**:

***Cota de Malha*. [**Feita de anéis de metal entrelaçados, a cota de malha inclui uma camada de tecido acolchoado usada por baixo da malha de metal para evitar atrito e amortecer o impacto dos golpes. O conjunto inclui manoplas. ]

uma arma marcial [Espada curta] e um escudo

uma besta leve e 20 virotes

***Pacote de Aventureiro (12 po).*** Inclui uma mochila, um pé de cabra, um martelo, 10 pítons, 10 tochas, uma caixa de fogo, 10 dias de rações e um cantil. O kit também tem 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.

**Eremita: Equipamento:** Um estojo de pergaminho cheio de notas dos seus estudos e orações, um cobertor de inverno, um conjunto de roupas comuns, um kit de herbalismo e 5 po.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ARMAS** | | | | |
| **Nome** | **Preço** | **Dano** | **Peso** | **Propriedades** |
| ***Armas Simples à Distância*** | | | | |
| *Besta Leve* | *25 po* | *1d8 perfurante* | *2,5 kg* | *Munição (distância 24/96), recarga, duas mãos* |
| ***Armas Marciais Corpo-a-Corpo*** | | | | |
| *Espada Curta* | *10 po* | *1d6 perfurante* | *1 kg* | *Acuidade, leve* |
| ***Armas Marciais à Distância*** | | | | |
| Besta de Mão | 75 po | 1d6 perfurante | 1,5 kg | Munição (distância 9/36), leve, recarga |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Armaduras** | | | | | |
| **Nome** | **Preço** | **Classe de Armadura (CA)** | **Força** | **Furtividade** | **Peso** |
| ***Armadura Pesada*** | | | | | |
| *Cota de Malha* | *75 po* | *15* | *For 13* | *Desvantagem* | *17,5 Kg* |
| ***Escudo*** | | | | | |
| *Escudo* | *10 po* | *+2* | *-* | *-* | *3 Kg* |

**VIDA DE ISOLAMENTO** Qual foi o motivo do seu isolamento e o que mudou para permitir que você desse fim a sua solidão? Você pode trabalhar com o Mestre para definir a natureza exata da sua reclusão ou você pode escolher rolar na tabela abaixo para determinar a razão por trás do seu isolamento.

Eu me afastei da sociedade após um evento que mudou minha vida.

**~~traços de personalidade~~**~~: Eu estou trabalhando em uma grande teoria filosófica e adoro partilhar minhas ideias.~~

**~~Ideiais~~**~~: Pensamento Livre. Questionamentos e curiosidade são os pilares do progresso. (Caótico)~~

**~~ligações~~** ~~Eu ainda busco o esclarecimento que eu perseguia durante meu isolamento e continuo a me iludir.~~

**~~Defeitos~~** ~~Eu escondo nas sombras, pensamentos sanguinários que meu isolamento e meditação não conseguiram apagar~~

INFORMAÇÕES:

Humano Damarano:

Encontrados principalmente no noroeste de Faerûn, os Damaranos são de altura e constituição mediana, com tons de pele que vão desde o moreno ao claro. Seu cabelo é geralmente castanho ou negro, e seus olhos são muito variáveis, embora o castanho seja o mais comum.

Alinhamento:

A neutral good character does the best that a good person can do. He is devoted to helping others. He works with kings and magistrates but does not feel beholden to them. Creatures of neutral good alignment believe that there must be some regulation in combination with freedom.

You shall lie only to evildoers, not harm the innocent, not murder, help the needy, honor those who promote goodness, follow the law unless breaking the law results in more good, not betray others, bring evildoers to justice, and steal only to promote goodness.

You shall not Fail to speak out against an evil act, Follow a law or keeping your word when you feel that breaking the law would result in more good, Theft, robbery, or willful vandalism unless it harms an evil being or cause, Fail to assist good beings when they are in need, Turn down a chance to destroy or bring justice to an evil being, Betray a friend or ally for an evil reason, Aid the servants of Evil.

The following actions are honorable for this alignment:

Allowing a disarmed enemy to pick up his weapon, Allowing the enemy to attack first, Defeating a superior opponent, Picking up the funeral expenses of someone you slew in combat, refusing medical treatment for the good of the party, Saving the life of another at great risk to own self, Taking an arrow or hit for someone else, Taking prisoners.

The following actions are dishonorable for this alignment:

Attacking an unarmed or obviously inferior opponent, Defeated by an inferior opponent, Delivering death blow to a helpless opponent, Desecrating an enemy's corpse, Dirty fighting, Fleeing a battle that's obviously going poorly, Fleeing a fight with a superior opponent, Fleeing a fight with an equal opponent, Killing a host who has provided you food or shelter, Neglecting to properly bury a member of one's own race, Rash or improper social behavior, Refusing a fair contest/challenge, Surrendering, Treason.

**TRAÇOS RACIAIS DOS HUMANOS**

É difícil fazer generalizações sobre os humanos, mas seu humano possui as seguintes características.

***Aumento no Valor de Habilidade*.** Todos os seus valores de habilidade aumentam em 1.

***Idade*.** Os humanos chegam à idade adulta no final da adolescência e vivem menos de um século.

***Tendência*.** Os humanos não possuem inclinação a nenhuma tendência em especial. Os melhores e os piores são encontrados entre eles.

***Tamanho*.** Os humanos variam muito em altura e peso, podem ter quase 1,50 metro ou mais de 1,80 metro. Independentemente da sua posição entre esses valores, o seu tamanho é Médio.

***Deslocamento*.** Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

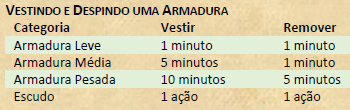
**CARACTERÍSTICAS DE CLASSE Guerreiro**

PONTOS DE VIDA

**Dado de Vida:** 1d10 por nível de guerreiro

**Pontos de Vida no 1° Nível:** 10 + seu modificador de Constituição

**Pontos de Vida nos Níveis Seguintes:** 1d10 (ou 6) + seu modificador de Constituição por nível de guerreiro após o 1°

***Proficiência em Armaduras*.** Qualquer um pode colocar uma armadura ou amarrar um escudo no braço. No entanto, somente aqueles proficientes no uso de armaduras sabem como usá-las de forma eficaz. Sua classe concede proficiência com certos tipos de armadura. Se você vestir uma armadura que não tenha proficiência, terá desvantagem em qualquer teste de habilidade, teste de resistência ou jogada de ataque que envolva Força ou Destreza, e não poderá conjurar magias.

***Classe de Armadura (CA).*** A armadura protege seu usuário de ataques. A armadura (e escudo) que você utiliza determina sua Classe de Armadura base.

***Armadura Pesada*.** Armaduras pesadas interferem na capacidade do usuário mover-se rápido, furtivo e livremente. Se a tabela de Armadura mostrar "For 13" ou "For 15" na coluna Força para um tipo de armadura, a armadura reduz o deslocamento do usuário em 3 metros, a menos que o usuário tenha um valor de Força igual ou maior do que o valor listado.

***Furtividade*.** Se a tabela Armaduras mostrar "Desvantagem" na coluna Furtividade, o usuário terá desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

***Escudo*.** Um escudo é feito de madeira ou metal e é usado com uma mão. Empunhar um escudo aumenta sua Classe de Armadura em 2. Você só pode se beneficiar de um escudo por vez.

**PROFICIÊNCIA EM ARMA** Sua raça, classe e talentos podem conceder a você proficiência com certas armas ou categorias de armas. As duas categorias são **simples** e **marciais**. A maioria das pessoas pode usar armas simples com proficiência. Essas armas simples incluem clavas, maças e outras armas encontradas frequentemente nas mãos dos plebeus. Armas marciais, incluindo espadas, machados e alabardas, exigem um treinamento mais especializado para serem usada com eficácia. A maioria dos guerreiros usa armas marciais, pois essas armas permitem que seus estilos de luta e treinamentos tenham melhor proveito. Proficiência com uma arma permite que você adicione seu bônus de proficiência na jogada de ataque em qualquer ataque que você realizar com essa arma. Se você realizar uma jogada de ataque utilizando uma arma com a qual não tenha proficiência, não adiciona seu bônus de proficiência na jogada de ataque.

**PROPRIEDADES DAS ARMAS** Muitas armas têm propriedades especiais relacionados com a sua utilização, como mostrado na tabela Armas.

***Acuidade*.** Quando realizar um ataque com uma arma com a propriedade acuidade, você pode escolher usar seu modificador de Força ou de Destreza para realizar a jogada de ataque e de dano. Você precisa usar o mesmo modificador para ambas as jogadas, ataque e dano.

***Alcance.*** Essa arma adiciona 1,5 metro ao seu alcance quando você a usa para atacar. Essa propriedade também determina seu alcance ao realizar ataques de oportunidade com uma arma de alcance.

***Arremesso*.** Se uma arma possuir a propriedade arremesso, você pode arremessar a arma para realizar um ataque à distância. Se essa arma for uma arma de ataque corpo-a-corpo, você usa o mesmo modificador de habilidade para as jogadas de ataque e dano que usaria para realizar um ataque corpo-a-corpo com a arma. Por exemplo, se você arremessar uma machadinha, ele usa seu modificador de Força, mas se arremessar uma adaga, você pode usar tanto seu modificador de Força quanto o de Destreza, pois a adaga possui a propriedade acuidade.

***Distância*.** Uma arma que pode ser usada para realizar ataques à distância possui a distância mostrada entre parênteses após a propriedade munição ou arremesso. A distância lista dois números. O primeiro é a distância normal da arma, o segundo indica a distância máxima da arma, ambos em metros. Quando atacar um alvo que está além da distância normal da arma, você possui desvantagem na jogada de ataque. Você não pode atacar um alvo que esteja além da distância máxima da arma.

***Duas Mãos*.** Essa arma requer as duas mãos para ser usada. Essa propriedade só é relevante quando você ataca com a arma, não enquanto apenas a segura.

***Especial*.** Uma arma com a propriedade especial possui regras diferenciadas que detalham seu uso, explicado na descrição da arma (veja "Armas Especiais" mais adiante).

***Leve*.** Uma arma leve é pequena e de fácil manuseio, tornando-a ideal para usar quando você está combatendo com duas armas. Veja as regras para combate com duas armas no capítulo 9.

***Munição.*** Você pode usar uma arma que tenha a propriedade munição para realizar um ataque à distância, apenas se possuir munição para disparar a arma. Cada vez que você atacar com a arma, você gasta uma peça de munição. Sacar a munição de uma aljava, bolsa, ou outro recipiente faz parte do ataque. No fim da batalha, você pode recuperar metade de sua munição gasta, se tiver um minuto para procurar pelo campo de batalha. Recarregar uma arma de uma mão requer uma mão livre.

***Pesada*.** Criaturas pequenas têm desvantagem nas jogadas de ataque com estas armas. O tamanho e o peso de uma arma pesada tornam-na muito grande para ser empunhada eficientemente por criaturas Pequenas.

***Recarga.*** Devido o tempo necessário para recarregar essa arma, você pode disparar apenas uma peça de munição da arma quando usa uma ação, ação bônus, ou reação para disparar, não importando quantos ataques você possua.

***Versátil.*** Essa arma pode ser usada com uma ou duas mãos. Um valor de dano aparece entre parênteses com a propriedade – é o dano da arma quando usada com as duas mãos para efetuar ataques corpo-a-corpo.

**Antecedente**

**EREMITA**

Você viveu em reclusão – ou em uma comunidade isolada como um monastério ou completamente sozinho – por um período importante da sua vida. No tempo em que passou longe do clamor da sociedade, você encontrou quietude, solidão e, talvez, algumas das respostas que procurava.

**VIDA DE ISOLAMENTO** Qual foi o motivo do seu isolamento e o que mudou para permitir que você desse fim a sua solidão? Você pode trabalhar com o Mestre para definir a natureza exata da sua reclusão ou você pode escolher rolar na tabela abaixo para determinar a razão por trás do seu isolamento.

**CARACTERÍSTICA:**

**DESCOBERTA** A calma reclusão da seu eremitério prolongado lhe deu acesso a descobertas únicas e poderosas. A natureza exata dessas revelações depende da natureza da sua reclusão. Poderia ser uma grande verdade sobre o cosmos, os deuses, os poderosos seres de outros planos ou as forças da natureza. Poderia ser um local nunca visto por mais ninguém. Você pode ter descoberto um fato que a muito foi esquecido, ou desenterrado uma relíquia do passado que poderia reescrever a história. Poderia ser uma informação que seria prejudicial para as pessoas responsáveis pelo seu exilio, consequentemente, a razão que fez você voltar para a sociedade. Converse com o Mestre para determinar os detalhes da sua descoberta e o impacto na campanha.

