

Kerri Tallstag

NOME DO PERSONAGEM

Anão da Montanha
RAÇA

Herói do Povo
ANTECEDENTE

LN
TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA



BÁRBARO

Guerreiro Totêmico

CAMINHO PRIMITIVO

+6 PROFICIÊNCIA

PERCEÇÃO
PASSIVA

INSPIRAÇÃO

INTUIÇÃO
PASSIVA

FORÇA

24

+7

±13 TESTE DE RESISTÊNCIA
±13 ATLETISMO

DESTREZA

18

+4

±4 TESTE DE RESISTÊNCIA
±4 ACROBACIA
±10 FURTIVIDADE
±4 PRESTIGITAÇÃO

CONSTITUIÇÃO

24

+7

±13 TESTE DE RESISTÊNCIA

INTELIGÊNCIA

8

-1

±1 TESTE DE RESISTÊNCIA
±1 ARCANISMO
±1 HISTÓRIA
±1 INVESTIGAÇÃO
±1 NATUREZA
±1 RELIGIÃO

SABEDORIA

10

+0

±0 TESTE DE RESISTÊNCIA
±0 ADESTRAR ANIMAIS
±0 INTUIÇÃO
±0 MEDICINA
±0 PERCEÇÃO
±6 SOBREVIVÊNCIA

CARISMA

8

-1

±1 TESTE DE RESISTÊNCIA
±1 ATUAÇÃO
±1 ENGANAÇÃO
±4 INTIMIDAÇÃO
±1 PERSUAÇÃO

TRAÇOS RACIAIS

Visão no Escuro. Acostumado à vida subterrânea, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você emerge na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Resiliência Anã. Você possui vantagem em testes de resistência contra venenos e resistência contra dano de veneno (explicado no capítulo 9).

Treinamento Anão em Combate. Você tem proficiência com machados de batalha, machadinhas, martelos leves e martelos de guerra.

Proficiência com Ferramentas. Você tem proficiência em uma ferramenta de artesanato à sua escolha entre: ferramentas de ferro, suprimentos de cervejeiro ou ferramentas de pedreiro.

Especialização em Rochas. Sempre que você realizar um teste de Inteligência (História) relacionado à origem de um trabalho em pedra, você é considerado proficiente na perícia História e adiciona o dobro do seu bônus de proficiência ao teste, ao invés do seu bônus de proficiência normal.

Treinamento Anão com Armaduras. Você adquire proficiência em armaduras leves e médias.

PROFICIÊNCIAS

ARMADURAS LEVES
ARMAS SIMPLES
ARMADURAS MÉDIAS
ARMAS MARCIAIS
ARMADURAS PESADAS
ESCUDOS

IDIOMAS

Anão, Comum e Orc

FERRAMENTAS & OUTRAS PROFICIÊNCIAS

Um tipo de kit de jogo, veículo (terrestre)

CA 21 INICIATIVA DESLOCAMENTO 10,5

285 Pontos de Vida Máximos 285 Pontos de Vida Temporários

DADO DE VIDA Usado Total 0 d12 20 RESISTÊNCIA À MORTE SUCESSOS FALHAS

NOME	BÔNUS ATO	DANO/TIPO
Machado Grande +3	+16	1d12+10
Machadinha Arremesso	+10	1d6+4
Machadinha	+16	1d6+7

FÚRIA Usado Total Ilimitado Ilimitado Dano 4 CRÍTICO BRUTAL 3

CARACTERÍSTICAS ADICIONAIS DE COMBATE

FÚRIA
Você pode entrar em fúria com uma ação bônus. Enquanto estiver em fúria, você recebe os seguintes benefícios se você não estiver vestindo uma armadura pesada:

- Você tem vantagem em testes de Força e testes de resistência de Força.
- Quando você desferir um ataque com arma corpo-a-corpo usando Força, você recebe um bônus nas jogadas de dano igual ao seu Dano de Fúria.
- Você possui resistência contra dano de concussão, cortante e perfurante.

Se você for capaz de conjurar magias, você não poderá conjurá-las ou se concentrar nelas enquanto estiver em fúria. Sua fúria dura por 1 minuto. Ela termina prematuramente se você cair inconsciente ou se seu turno acabar e você não tiver sofrido dano nesse período. Você também pode terminar sua fúria no seu turno com uma ação bônus.

DEFESA SEM ARMADURA
Sua Classe de Armadura será 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Constituição. Você ainda pode usar um escudo e continuar a receber esse benefício.

ATAQUE DESCUIDADO
Quando você fizer o seu primeiro ataque no turno, você decide atacar descuidadamente. Fazer isso lhe concede vantagem nas jogadas de ataque com armas corpo-a-corpo usando Força durante seu turno, porém, as jogadas de ataques feitas contra você possuem vantagem até o início do seu próximo turno.

SENTIDO DE PERIGO
Você possui vantagem em testes de resistência de Destreza contra efeitos que você possa ver, como armadilhas e magias. Para receber esse benefício você não pode estar cego, surdo ou incapacitado.

CARACTERÍSTICA DE CAMINHO PRIMITIVO

NÍVEL 3

CONSELHEIRO ESPIRITUAL Seu caminho é buscar a sintonia com o mundo natural, concedendo a você uma afinidade com as bestas. A partir do 3º nível, quando você toma esse caminho, você recebe a habilidade de conjurar as magias sentido bestial e falar com animais, mas apenas na forma de rituais, como descrito no capítulo 10.

Urso. Quando em fúria, você adquire resistência a todos os tipos de dano, exceto dano psíquico. O espírito do urso torna você vigoroso o suficiente para permanecer de pé diante de qualquer castigo.

ATAQUE EXTRA

NÍVEL 5

Você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

MOVIMENTO RÁPIDO

NÍVEL 5

Seu deslocamento aumenta em 3 metros enquanto você não estiver vestindo uma armadura pesada.

CARACTERÍSTICA DE CAMINHO PRIMITIVO

NÍVEL 6

Águia. Você ganha a visão aguçada de uma águia. Você pode ver a até 1,6 km sem dificuldade, sendo capaz de discernir até os menores detalhes quando estiver olhando para algo a menos de 30 metros de você. Além disso, penumbra não impõe desvantagem nos seus testes de Sabedoria (Percepção).

INSTINTO SELVAGEM

NÍVEL 7

Você recebe vantagem nas jogadas de iniciativa. Se você estiver surpreso e não estiver incapacitado, você age normalmente no seu turno, mas apenas se você entrar em fúria antes de realizar qualquer outra coisa.

CRÍTICO BRUTAL

NÍVEL 9

Você pode rolar um dado de dano de arma adicional ao determinar o dano extra de um acerto crítico com uma arma corpo-a-corpo. Você rola dois dados adicionais no 13º nível e três no 17º nível.

CARACTERÍSTICA DE CAMINHO PRIMITIVO

NÍVEL 10

No 10º nível, você pode conjurar a magia comunhão com a natureza, mas apenas como um ritual. Quando o fizer, uma versão espiritual de um dos animais que você escolheu como Totem Espiritual ou Aspecto da Besta aparece para você para transmitir a informação que você busca.

FÚRIA IMPLACÁVEL

NÍVEL 11

Se você cair para 0 pontos de vida enquanto estiver em fúria e não morrer, você pode realizar um teste de resistência de Constituição CD 10. Se você for bem sucedido, você volta para 1 ponto de vida ao invés disso. Cada vez que você use essa característica após a primeira, a CD aumenta em 5. Assim que você terminar um descanso curto ou longo a CD volta para 10.

CARACTERÍSTICA DE CAMINHO PRIMITIVO

NÍVEL 14

Lobo. Quando estiver em fúria, você pode usar uma ação bônus no seu turno para derrubar uma criatura Grande ou menor no chão quando você atingi-la com um ataque corpo-a-corpo com arma.

FÚRIA PERSISTENTE

NÍVEL 15

Sua fúria é tão brutal que ela só termina prematuramente se você cair inconsciente ou se decidir terminá-la.

FORÇA INDOMÁVEL


NÍVEL 18

Se o total de um teste de Força seu for menor que o seu valor de Força, você pode usar esse valor no lugar do resultado.

CAMPEÃO PRIMITIVO

NÍVEL 20

Seus valores de Força e Constituição aumentam em 4. Seu máximo para esses valores agora é 24.



Kerri Tallstag

NOME DO PERSONAGEM

59	120	88	
IDADE	ALTURA	PESO	MARCA DE DISTINÇÃO
Castanhos	Parda	Avermelhado	
OLHOS	PELE	CABELO	CICATRIZ

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Nada é mais importante do que os outros membros da minha família.

IDEAIS

Obrigaç o Nobre.   o meu dever proteger e cuidar das pessoas abaixo de mim.

V NCULOS

Nada   mais importante do que os outros membros da minha fam lia.

DEFEITOS

Eu falo sem antes pensar em minhas palavras, invariavelmente insultando outros

ANTECEDENTE

CARACTER STICA: PATENTE MILITAR

Voc  possui uma patente militar da sua  poca como soldado. Soldados leais   sua antiga organiza o reconhecem sua autoridade e influ ncia, e o prestam defer ncia se forem de uma patente mais baixa. Voc  pode invocar sua patente para exercer influ ncia sobre soldados, e requisitar equipamentos simples ou cavalos para uso tempor rio. Voc  tamb m pode ganhar acesso a acampamentos militares aliados, e fortalezas onde sua patente   reconhecida.

APAR NCIA DO PERSONAGEM

ALIADOS

INIMIGOS

TRAÇOS E CARACTER STICAS ADICIONAIS

Kerri Tallstag viveu sua vida como mercen rio e aventureiro, mas tamb m viveu durante muito tempo lutando em arenas e adquiriu grande treinamento devido a essa pr tica.

Kerri tamb m   um  o perito em cervejas, cacha as e outras bebidas, e abriu uma taberna onde produz sua pr pria pingan  de alt ssima qualidade.

Nosso  o   querido em sua cidade pois seu pai   um comerciante local tradicional. A vida de Kerri n o foi dif cil mas ele sempre sentia que faltava algo mais e s  se contentou quando mesclou sua vida de mestre cervejeiro com as ca adas a monstros. Kerri atualmente   um dos Cavaleiros Reais e defende a cidade   de Gauntlgrym das incurs es de elfos negros.

EQUIPAMENTOS

Sintonizado

CABE�A	_____	<input type="radio"/>
AMULETO	_____	<input type="radio"/>
CAPA	_____	<input type="radio"/>
ARMADURA	_____	<input type="radio"/>
M�OS/BRACOS	_____	<input type="radio"/>
ANEL	_____	<input type="radio"/>
ANEL	_____	<input type="radio"/>
CINTO	_____	<input type="radio"/>
BOTAS	_____	<input type="radio"/>

PC

PP

PE

PO

PL

MOCHILA/ARMAZENAMENTO

Equipamento: Uma ins gnia de patente
um fetiche
obtido de um inimigo ca do (uma adaga, lâmina
partida ou tira de estandarte)
um conjunto de dados
de osso ou baralho
um conjunto de roupas comuns
uma algibeira contendo 10 po

ITENS M GICOS

Sintonizado

Nome	_____	<input type="radio"/>
Nome	_____	<input type="radio"/>
Nome	_____	<input type="radio"/>
Nome	_____	<input type="radio"/>
Nome	_____	<input type="radio"/>