

AMIRI

BÁRBARA **1**

ANCESTRALIDADE HUMANA (VERSÁTIL) **BIOGRAFIA** CAÇADORA

VELOCIDADE 7,5 METROS **PERCEPÇÃO** +5 (ESPECIALISTA)

TENDÊNCIA CAÓTICA E NEUTRA

IDIOMAS COMUM, HALLITA

FORÇA	DESTREZA	CONSTITUIÇÃO
FOR 18 <small>MODIFICADOR (+4)</small>	DES 14 <small>MODIFICADOR (+2)</small>	CON 14 <small>MODIFICADOR (+2)</small>

INTELIGÊNCIA	SABEDORIA	CARISMA
INT 10 <small>MODIFICADOR (+0)</small>	SAB 10 <small>MODIFICADOR (+0)</small>	CAR 12 <small>MODIFICADOR (+1)</small>

GOLPES

CORPO A CORPO ♦ espada bastarda Grande +6 (desajeitada 1 enquanto usar; duas mãos d12), 1d8+4 cortante (1d8+10 em fúria)

DISTÂNCIA ♦ azaagaia +5 (arremesso 9 metros), 1d8+4 perfurante

PERÍCIAS

ACROBATISMO [DES]

+5 •

DIPLOMACIA [CAR]

+1

INTIMIDAÇÃO [CAR]

+4 •

MEDICINA [SAB]

+0

PERFORMANCE [CAR]

+1

SABER [OUTRO]

+0

ARCANISMO [INT]

+0

DISSIMULAÇÃO [CAR]

+1

LADROAGEM [DES]

+2

NATUREZA [SAB]

+3 •

RELIGIÃO [SAB]

+0

SOCIEDADE [INT]

+0

ATLETISMO [FOR]

+7 •

FURTIVIDADE [DES]

+2

MANUFATURA [INT]

+0

OCULTISMO [INT]

+0

SABER DE CURTUME [INT]

+3 •

SOBREVIVÊNCIA [SAB]

+3 •

• = TREINADO •• = ESPECIALISTA ••• = MESTRE

TALENTOS & HABILIDADES

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE Ambição Natural* (Intimidação Enfurecida)

TALENTOS DE CLASSE Intimidação Enfurecida, Investida Súbita

TALENTOS GERAIS Duro de Matar

TALENTOS DE PERÍCIA Olhar Intimidante, Procurar Vida Selvagem

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE anátema, Fúria, instinto de gigante

*Habilidades com um asterisco já foram calculadas nas estatísticas de Amiri e não aparecem em qualquer outro lugar.

DEFESAS

PONTOS DE VIDA

22

FORTITUDE

+7

CLASSE DE ARMADURA

18

REFLEXOS

+5

VONTADE

+5

PATHFINDER

EQUIPAMENTOS

VOLUME Atual 4, 6L; Guardado 1, 1L

VESTIDO azaagaia (4), elixir da vida mínimo (2), espada bastarda Grande, gibão de peles, mochila

GUARDADO arpéu, cantil, corda (15 metros), esteira de dormir, giz (10), pederneira e isqueiro, rações (2 semanas), sabão, tocha (5)

RIQUEZA 8 sp



O QUE É UMA BÁRBARA?

-1 na CA quando estiver em Fúria, -1 na CA quando empunhar sua espada bastarda Grande (as penalidades se acumulam)

Você é uma poderosa combatente e sobrevivente, capaz de buscar sua fúria interior e instinto para guiá-lo a desbloquear habilidades de combate.

EQUIPAMENTOS

As regras a seguir se aplicam aos equipamentos de Amiri.

Mochila: Uma mochila comporta até 4 Volumes de itens. Se estiver carregando ou arrumando a mochila em vez de usando-a nas costas, o Volume dela é leve em vez de desprezível. Os primeiros 2 Volumes de itens em sua mochila não contam contra seu limite de Volume.

Arpéu: Você pode arremessar um arpéu com uma corda amarrada a ele para facilitar a escalada. Para ancorar um arpéu, faça uma rolagem de ataque com o traço secreto contra uma CD que depende do alvo (normalmente pelo menos CD 20). Em um sucesso, seu arpéu fica firme. Em uma falha crítica, o arpéu aparenta estar firme mas se solta quando você estiver no meio do caminho.

Arremesso (traço): Você pode arremessar esta arma como um ataque à distância; quando arremessada, ela é considerada uma arma à distância. Uma arma de arremesso adiciona seu modificador de Força ao dano da mesma forma que uma arma corpo a corpo. Quando este traço aparecer em uma arma corpo a corpo, ele também incluirá o incremento de distância. Armas à distância com este traço utilizam o incremento de distância especificado na entrada Distância da arma

Desajeitada 1 (condição): Você sofre -1 de penalidade de estado em testes e CDs baseados em Destrza, como CA, salvamentos de Reflexos, rolagens de ataque à Distância e testes de perícia utilizando Acrobatismo, Furtividade e Ladragem. Você fica desajeitada 1 enquanto empunhar sua espada bastarda Grande (isto não está refletido em sua CA, perícias ou salvamentos, mas está refletido em sua precisão com a espada bastarda).

Duas Mãos (traço): Esta arma pode ser empunhada com duas mãos. Fazer isso altera o dado de dano da arma para o valor indicado.

Elixir da Vida Mínimo (alquímico, consumível, cura, elixir) **Ativação** **◆** (Interagir); **Efeito** Beber um elixir da vida menor restaura 1d6 Pontos de Vida e concede +1 de bônus de item em jogadas de salvamento contra doenças e venenos por 10 minutos.

HABILIDADES & TALENTOS

Os talentos e habilidades de Amiri são descritos abaixo.

Anátema: Recusar ou evitar enfrentar um desafio pessoal de força é anátema para você. Se violar seu anátema, você causa apenas 2 pontos de dano adicionais quando estiver em fúria e empunhando sua espada bastarda Grande.

Desmoralizar **◆** (auditivo, concentração, emoção, mental): Com um grito súbito, uma provocação oportuna ou uma crítica severa, você pode abalar a determinação de um inimigo. Escolha uma criatura a até 9 metros de você da qual esteja ciente. Faça um teste de Intimidação contra a CD de Vontade do alvo. Se você não estiver falando um idioma, se o alvo não compreender o idioma que você estiver falando ou se ele não puder ouvi-lo, você sofre 4 de penalidade de circunstância no teste. Independentemente do resultado, o alvo fica temporariamente imune às suas tentativas de Desmoralizá-lo por 10 minutos.

Sucesso Crítico O alvo fica assustado 2.

Sucesso O alvo fica assustado 1.

Duro de Matar: Você é mais difícil de ser morto do que a maioria. Você só morre quando o valor de sua condição morrendo chegar a 5 (em vez de morrendo 4).

Fúria **◆** (bárbaro, concentração, emoção, mental) **Requerimentos** Você não está fatigado ou em fúria; **Efeito** Você acessa seu furor interior e entra em fúria. Você recebe 3 Pontos de Vida temporários. Este frenesi dura por 1 minuto, até que não haja inimigos que você possa perceber ou até você ficar inconsciente o que ocorrer primeiro. Você não pode encerrar sua fúria voluntariamente. Enquanto estiver em fúria:

- Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas corpo a corpo e ataques desarmados. Este dano adicional é dividido pela metade se sua arma ou ataque desarmado for ágil. Com sua espada bastarda Grande, esse dano aumenta para 6 pontos.
- Você sofre -1 de penalidade na CA.
- Você não pode usar ações com o traço concentração a menos que elas também possuam o traço fúria. Você pode Buscar enquanto estiver em fúria.

Intimidação Enfurecida: Seu furor enche seus adversários de medo. Enquanto estiver em fúria, suas ações Desmoralizar (da perícia Intimidação) adquirem o traço fúria (permitindo que você as use enquanto estiver em fúria).

Instinto de Gigante: Sua fúria lhe concede o poder bruto de um gigante. Você pode usar uma arma feita para uma criatura Grande, embora sofra a condição desajeitada 1 enquanto o fizer devido ao tamanho desproporcional de sua arma.

Investida Súbita **◆◆** (abertura, floreio) Com um disparo rápido, você corre até seu adversário e faz um movimento de ataque. Ande duas vezes. Se encerrar seu movimento com pelo menos um inimigo em seu alcance corpo a corpo, você pode realizar um Golpe corpo a corpo contra esse inimigo. Você pode usar Investida Súbita ao Escalar, Escavar, Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente. Como Investida Súbita possui os traços abertura e floreio, você só pode usá-la se ainda não tiver usado uma ação com os traços abertura, ataque ou floreio neste turno.

Olhar Intimidante: Você pode Desmoralizar com um mero olhar. Quando o fizer, Desmoralizar perde o traço auditivo e adquire o traço visual, e você não sofre uma penalidade se a criatura não compreender seu idioma.

Procurar Vida Selvagem: Você pode estudar detalhes nos ermos para determinar a presença de criaturas próximas. Você pode gastar 10 minutos aferindo a área ao seu redor para descobrir quais criaturas há nos arredores, baseado em ninhos, excrementos e marcas na vegetação. Faça um teste de Sobrevivência contra a CD determinada pelo MJ baseado em quão óbvios são os sinais. Em um sucesso, você pode fazer um teste de Recordar Conhecimento com 2 de penalidade para aprender mais sobre as criaturas somente a partir destes sinais. Se for mestre em Sobrevivência, você não sofre essa penalidade.

EZREN

MAGO 1

ANCESTRALIDADE HUMANO (PERITO) **BIOGRAFIA** MERCADOR

VELOCIDADE 7,5 METROS **PERCEPÇÃO** +4 (TREINADO)

TENDÊNCIA NEUTRO E BOM

IDIOMAS COMUM, DRACÔNICO, ENÂNICO, HALFLING, SUBTERRÂNEO E VARISIANO

FORÇA	DESTREZA	CONSTITUIÇÃO
FOR 10 <small>MODIFICADOR (+0)</small>	DES 14 <small>MODIFICADOR (+2)</small>	CON 14 <small>MODIFICADOR (+2)</small>
INTELIGÊNCIA	SABEDORIA	CARISMA
INT 18 <small>MODIFICADOR (+4)</small>	SAB 12 <small>MODIFICADOR (+1)</small>	CAR 10 <small>MODIFICADOR (+0)</small>

GOLPES

CORPO A CORPO ➔ cajado +3 (duas mãos 1d8), 1d4 contundente

DISTÂNCIA ➔ jorro ácido +7 (ácido, evocação), 1d6 de ácido mais 1 de respingo de ácido

PERÍCIAS

ACROBATISMO [DES] +5 •	ARCANISMO [INT] +7 •	ATLETISMO [FOR] +0
DIPLOMACIA [CAR] +3 •	DISSIMULAÇÃO [CAR] +0	FURTIVIDADE [DES] +2
INTIMIDAÇÃO [CAR] +0	LADROAGEM [DES] +2	MANUFATURA [INT] +7 •
MEDICINA [SAB] +1	NATUREZA [SAB] +4 •	OCULTISMO [INT] +7 •
PERFORMANCE [CAR] +0	RELIGIÃO [SAB] +4 •	SABER DE MERCADORES [INT] +7 •
SABER [OUTRO, INT] +4	SOCIEDADE [INT] +7 •	SOBREVIVÊNCIA [SAB] +4 •

• = TREINADO •• = ESPECIALISTA ••• = MESTRE

HABILIDADES & TALENTOS

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE conjuração arcana, elo arcana, escola arcana (universalista), tese arcana (experimentação metamágica)

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE Natureza Cooperativa

TALENTOS DE CLASSE Ampliar Magia, Magia de Alcance

TALENTOS DE PERÍCIA Pechinchador

DEFESAS

PONTOS DE VIDA 16	CLASSE DE ARMADURA 15	CA COM ESCUDO MÍSTICO ERGUIDO 16
FORTITUDE +5	REFLEXOS +5	VONTADE +6

MAGIAS

ATAQUE DE MAGIA +7 CD 17

PATHFINDER

EQUIPAMENTOS

VOLUME Vestido 1, 6L; Guardado 1, 4L

VESTIDO bolsa de componentes materiais, cajado, elixir da vida mínimo (2), mochila, pergaminho de gavinhas sombrias, roupas

GUARDADO arpéu, cantil, conjunto de escrita, corda (15 metros), esteira de dormir, giz (10), grimório, pederneira e isqueiro, rações (2 semanas), sabão, tocha (5)

RIQUEZA 2 po, 7 pp

MAGIAS

TRUQUES MÁGICOS (À VONTADE) arco elétrico, detectar magia, escudo místico, jorro ácido, luz

1º NÍVEL mãos flamejantes, missets mágicos



O QUE É UM MAGO?

Você é um conjurador poderoso cuja magia pode vir de estudos e pesquisas intensos sobre os pilares arcanos do universo.

EQUIPAMENTOS

As regras a seguir se aplicam aos equipamentos de Ezren.

Mochila: Uma mochila comporta até 4 Volumes de itens. Se estiver carregando ou arrumando a mochila em vez de usando-a nas costas, o Volume dela é leve em vez de desprezível. Os primeiros 2 Volumes de itens em sua mochila não contam contra seu limite de Volume.

Arpéu: Você pode arremessar um arpéu com uma corda amarrada a ele para facilitar a escalada. Para ancorar um arpéu, faça uma rolagem de ataque com o traço secreto contra uma CD que depende do alvo (normalmente pelo menos CD 20). Em um sucesso, seu arpéu fica firme. Em uma falha crítica, o arpéu aparenta estar firme mas se solta quando você estiver no meio do caminho.

Doas Mãos (traço): Esta arma pode ser empunhada com duas mãos. Fazer isso altera o dado de dano da arma para o valor indicado.

Elixir da Vida Mínimo (alquímico, consumível, cura, elixir) **Ativação** \blacklozenge (Interagir); **Efeito** Beber um elixir da vida menor restaura 1d6 Pontos de Vida e concede +1 de bônus de item em jogadas de salvamento contra doenças e venenos por 10 minutos.

Pergaminho de Gavinhas Sombrias Quando estiver segurando este pergaminho, você pode conjurar gavinhas sombrias (veja magias). Após conjurar esta magia, o pergaminho é destruído.

TALENTOS & HABILIDADES

Os talentos e habilidades de Ezren são descritos abaixo.

Ampliar Magia \blacklozenge (mago, manuseio, metamágico) Você manipula a energia de sua magia, propagando-a para afetar uma área mais ampla. Se a sua próxima ação for Conjuram uma Magia que possui uma área de cone, explosão ou linha e não possui uma duração, aumente a área dessa magia. Acrescente 1,5 metros ao raio de uma explosão que normalmente tenha um raio de pelo menos 3 metros (uma explosão com raio menor não é afetada). Adicione 1,5 metros ao comprimento de um cone ou linha que normalmente tenha 4,5 metros ou menos, e adicione 3 metros ao comprimento de um cone ou linha maior que isso.

Conjuração Arcana: Você pode conjurar magias arcanas usando a atividade Conjuram uma Magia. Veja a seção Magias, abaixo, para detalhes sobre as magias que você possui preparadas.

Elo Arcano: \blacklozenge Seu cajado também serve como seu elo arcano, que você pode drenar uma vez por dia como uma ação livre no começo do seu turno. Durante o seu turno, você ganha a habilidade de conjurar uma magia que tenha preparado e que já tenha conjurado nesse dia. Você ainda deve Conjuram a Magia e atender aos outros requerimentos da magia.

Escola Arcana: Você é um universalista, acreditando que a maestria arcano vem do conhecimento bem fundamentado de todas as escolas de magia em vez de especializar-se em apenas uma delas. Você recebe um talento de mago bônus (Ampliar Magia).

Magia de Alcance \blacklozenge (concentração, mago, metamágico) Você amplia a distância de sua magia. Se a sua próxima ação for Conjuram uma Magia que possui uma distância, aumente a distância dessa magia em 9 metros. Como padrão para aumentar distâncias de magias, se a magia normalmente tiver uma distância de toque, você amplia a distância dela para 9 metros.

Natureza Cooperativa: A vida curta dos humanos o concede uma grande capacidade de perspectiva além de ensiná-lo desde cedo a colocar as diferenças de lado e cooperar com outras pessoas para alcançar a grandeza. Você recebe +4 de bônus de circunstância em testes para Auxiliar

Pechinchador: Você pode Ganhar Proventos (página 237 do *Pathfinder Livro Básico*) utilizando Diplomacia, gastando seus dias de recesso procurando barganhas e revendendo mercadorias para gerar lucro. Você começa o jogo com 2 po adicionais (já somados em seus equipamentos).

Tese Arcana (Experimentação Metamágica): Sua tese arcano lhe concede um talento metamágico adicional como um talento bônus. Para Ezren, este talento é Magia de Alcance.

MAGIAS

Ezren pode conjurar as magias a seguir. Ele pode conjurar até duas magias de 1º nível, mas deve memorizá-las previamente. Além das magias que já possui memorizadas (veja a página anterior), o grimório de Ezren também possui *armadura mística*, *disco flutuante*, *ler aura*, *lubrificar*, *mensagem*, *projétil telecinético*, *rajada prismática*, *raio de gelo* e *sigilo*.

Arco Elétrico (eletricidade, evocação, truque mágico); **Execução** $\blacklozenge\blacklozenge$ somático, verbal; **Distância** 9 metros; **Alvos** 1 ou 2 criaturas; **Salvamento** Reflexos básico **Efeito** Um arco de eletricidade salta de um alvo para outro. Você causa dano de eletricidade igual a 1d4 mais o modificador de seu atributo de conjuração.

Detectar Magia (detecção, divinação, truque mágico); **Execução** \blacklozenge somático, verbal; **Área** Emissão de 9 metros; **Efeito** Você emite um pulso que registra a presença de magia. Você não recebe informação além da presença ou ausência de magia. Você pode escolher ignorar magia à qual tenha ciência da presença, como de itens mágicos e magias contínuas suas e de seus aliados. Você detecta alguma ilusão mágica somente se o efeito da ilusão tiver nível inferior ao nível de magia de sua detectar magia. Entretanto, itens que possuem uma aura de ilusão e não são enganosos em aparência (como uma *poção de invisibilidade*) geralmente são detectados normalmente.

Escudo Místico (abjuração, força, truque mágico); **Execução** \blacklozenge verbal; **Efeito** Você ergue um escudo de força mágica. Isto conta como usar a ação Erguer um Escudo, concedendo-lhe +1 de bônus de circunstância na CA até o início de seu próximo turno, mas ele não requer uma mão para ser usado. Enquanto esta magia estiver em efeito, você pode usar a reação Bloqueio com Escudo usando seu escudo mágico (veja o quadro abaixo). O escudo possui Dureza 5. Após usar Bloqueio com Escudo, a magia é encerrada e você não pode conjurá-la novamente por 10 minutos. Ao contrário de um Bloqueio com Escudo normal, você pode usar a reação desta magia contra a magia *mísseis mágicos*.

Bloqueio com Escudo \curvearrowright **Acionamento** Enquanto estiver com seu escudo erguido, você sofreria dano de um ataque físico. **Efeito** Você posiciona seu escudo na frente de um golpe para bloqueá-lo. Seu escudo o impede de sofrer uma quantidade de dano igual à dureza do escudo. Tanto você quanto o escudo sofrem o dano remanescente (ambos sofrem o mesmo dano), o que pode quebrar ou até mesmo destruir o escudo.

Jorro Ácido (ácido, ataque, evocação, truque mágico); **Execução** $\blacklozenge\blacklozenge$ somático, verbal; **Distância** 9 metros; **Alvos** 1 criatura ou objeto; **Efeito** Faça um ataque de magia. Se acertar, você causa 1d6 de dano de ácido mais 1 de dano de ácido de respingo. Em um sucesso crítico, o alvo também sofre 1 de dano persistente de ácido.

Gavinhas Sombrias (necromancia, negativo); **Execução** [two-actions] somático, verbal; **Área** linha de 9 metros; **Salvamento** Fortitude; **Efeito** Gavinhas de escuridão se contorcem a partir das pontas de seus dedos e correm pelo ar. Você causa 2d4 de dano negativo e 1 de dano persistente de sangramento a criaturas vivas na linha. Cada criatura viva na linha deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre metade do dano negativo e nenhum dano persistente de sangramento.

Falha A criatura sofre o dano inteiro.

Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano negativo e o dobro do dano persistente de sangramento.

Luz (evocação, luz, truque mágico); **Execução** $\blacklozenge\blacklozenge$ somático, verbal; **Distância** toque; **Alvos** 1 objeto de Volume 1 ou inferior que esteja desapossado ou apossado por você ou um aliado voluntário; **Duração** até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias; **Efeito** O objeto brilha, emanando luz brilhante em um raio de 6 metros (e luz fraca nos próximos 6 metros) como uma tocha. Se você conjurar esta magia em um segundo objeto, a magia *luz* no primeiro objeto é encerrada.

Mãos Flamejantes (evocação, fogo); **Execução** $\blacklozenge\blacklozenge$ somático, verbal; **Área** cone de 4,5 metros; **Efeito** Chamas jorram de suas mãos. Você causa 2d6 de dano de fogo às criaturas na área.

Mísseis Mágicos (evocação, força); **Execução** $\blacklozenge, \blacklozenge, \blacklozenge$ ou $\blacklozenge\blacklozenge\blacklozenge$ somático, verbal; **Distância** 36 metros; **Alvo** 1 criatura; **Efeito** Você lança um míssil de força em direção a uma criatura em sua visão. Ele acerta automaticamente e causa 1d4+1 de dano de força. Para cada ação adicional que você usar para Conjuram esta Magia, aumente a quantidade de mísseis disparados em um, até um máximo de três mísseis para 3 ações. Você escolhe o alvo para cada míssil individualmente. Se você disparar mais de um míssil no mesmo alvo, combine o dano antes de aplicar bônus ou penalidades ao dano, resistências, fraquezas e assim por diante.

FUMBUS

ALQUIMISTA

1

ANCESTRALIDADE GOBLIN (COURO-CHAMUSCADO)**BIOGRAFIA** ASPIRANTE A PATHFINDER†**VELOCIDADE** 7,5 METROS**PERCEPÇÃO** +3 (TREINADO)
VISÃO NO ESCURO**TENDÊNCIA** CAÓTICO E NEUTRO**IDIOMAS** COMUM, DRACÔNICO, GOBLIN, JOTUN, ÓRQUICO, OSIRIANO**FORÇA****FOR**

10

MODIFICADOR (+0)

DESTREZA**DES**

16

MODIFICADOR (+3)

CONSTITUIÇÃO**CON**

12

MODIFICADOR (+1)

INTELIGÊNCIA**INT**

18

MODIFICADOR (+4)

SABEDORIA**SAB**

10

MODIFICADOR (+0)

CARISMA**CAR**

12

MODIFICADOR (+1)

GOLPES

CORPO A CORPO ✦ cortacão +6 (acuidade, ágil, apunhaladora, goblin), 1d6 cortante**DISTÂNCIA** ✦ bomba +6 (arremesso 6 metros), efeito varia

PERÍCIAS

ACROBATISMO [DES]

+6 •

DIPLOMACIA [CAR]

+4 •

INTIMIDAÇÃO [CAR]

+1

MEDICINA [SAB]

+3 •

PERFORMANCE [CAR]

+1

SABER DE COZEDURA [INT]

+7 •

ARCANISMO [INT]

+4

DISSIMULAÇÃO [CAR]

+1

LADROAGEM [DES]

+6 •

NATUREZA [SAB]

+0

RELIGIÃO [SAB]

+0

SOCIEDADE [INT]

+7 •

ATLETISMO [FOR]

+3 •

FURTIVIDADE [DES]

+6 •

MANUFATURA [INT]

+7 •

OCULTISMO [INT]

+4

SABER DE SOCIEDADE PATHFINDER

+7 •

SOBREVIVÊNCIA [SAB]

+3 •

• = TREINADO •• = ESPECIALISTA ••• = MESTRE

TALENTOS & HABILIDADES

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE goblin couro-chamuscado, Familiar com Armas Goblins, visão no escuro**TALENTOS DE CLASSE** Bombardeiro Rápido**TALENTOS DE PERÍCIA** Manufatura Alquímica, Saber Adicional***CARACTERÍSTICAS DE CLASSE** alquimia, campo de pesquisa (bombardeiro), livro de fórmulas

*Habilidades com um asterisco já foram calculadas nas estatísticas de Fumbus e não aparecem em qualquer outro lugar.

DEFESAS

PONTOS DE VIDA

15

FORTITUDE

+6

CLASSE DE ARMADURA

17

REFLEXOS

+8

RESISTÊNCIA

FOGO 1

VONTADE

+3

PATHFINDER

EQUIPAMENTOS

VOLUME Vestido 3, 1L; Guardado 1, 7L**VESTIDO** armadura de couro, cortacão, elixir do guepardo menor, elixir da vida mínimo (2), ferramentas de alquimista, ferramentas de ladrão, fogo alquímico menor (4), frasco de ácido menor (2), mochila**GUARDADO** cantil, esteira de dormir, giz (10), kit de reparo, lanterna coberta, livro de fórmulas, óleo (4 litros), pederneira e isqueiro, rações (3 semanas)**RIQUEZA** 2 po, 7 pp

O QUE É UM ALQUIMISTA?

Você é um inventor, derivador e até mesmo sabotador, capaz de reforçar seus aliados com elixires potentes e destruir seus inimigos com bombas.

EQUIPAMENTOS

As regras a seguir se aplicam aos equipamentos de Fumbus (incluindo suas bombas e itens alquímicos preparados).

Mochila: Uma mochila comporta até 4 Volumes de itens. Se estiver carregando ou arrumando a mochila em vez de usando-a nas costas, o Volume dela é leve em vez de desprezível. Os primeiros 2 Volumes de itens em sua mochila não contam contra seu limite de Volume.

Acuidade (traço): Você pode utilizar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força em rolagens de ataque usando esta arma corpo a corpo. Você ainda utiliza seu modificador de Força para calcular o dano.

Ágil (traço): A penalidade por ataques múltiplos que você sofre com esta arma é de -4 (em vez de -5) em seu segundo ataque no turno e de -8 (em vez de -10) em seu terceiro ataque (e ataques subsequentes) no turno.

Apunhaladora (traço): Quando você atinge uma criatura desprevenida, esta arma causa 1 ponto de dano de precisão em adição ao seu dano normal.

Arremesso (traço): Você pode arremessar esta arma como um ataque à distância.

Elixir do Guepardo Menor Ao beber este elixir, você recebe +1,5 metros de bônus de estado em sua Velocidade por 1 minuto.

Elixir da Vida Mínimo (alquímico, consumível, cura, elixir) **Ativação** **◆** (Interagir); **Efeito** Beber um elixir da vida menor restaura 1d6 Pontos de Vida e concede +1 de bônus de item em jogadas de salvamento contra doenças e venenos por 10 minutos.

Fogo Alquímico Menor: Um frasco de fogo alquímico arremessado causa 1d8 dano de fogo, 1 dano persistente de fogo e 1 dano de respingo de fogo.

Ferramentas de Alquimista: Esta coleção móvel de frascos e químicos pode ser usada para tarefas alquímicas simples.

Ferramentas de Ladrão: Você precisa de ferramentas de ladrão para Abrir Fechaduras ou Desabilitar Dispositivos (de alguns tipos) utilizando a perícia Ladroagem. Ferramentas de ladrão infiltrador concedem +1 de bônus de item aos testes para Abrir Fechaduras ou Desabilitar Dispositivos. Se as suas ferramentas de ladrão quebrarem, você pode repará-las substituindo-as por gazuas apropriadas (isto não requer o uso da ação Reparar).

Fogo Alquímico Menor: Um fogo alquímico arremessado causa 1d8 de dano de fogo, 1 de dano de fogo persistente e 1 de dano de fogo de respingo.

Frasco de Ácido Menor: Um frasco de ácido arremessado causa 1 de dano de ácido, 1d6 de dano de ácido persistente e 1d6 de dano de ácido de respingo.

Goblin (traço): Goblins manufaturam e usam estas armas.

Kit de Reparos: Um kit de reparo permite que você execute reparos simples enquanto viaja. Ele contém um amolador, uma bigorna portátil, ferramentas de carpintaria, tenazes e óleos para condicionar couro e madeira. Você pode usar um kit de reparo para Reparar itens usando a perícia Manufatura. Um kit de reparo soberbo concede +1 de bônus de item no teste.

Respingo (traço): A maioria das bombas possui o traço respingo. Quando usar uma arma de arremesso com o traço respingo, você não adiciona seu modificador de Força à rolagem de dano. Se o ataque com uma arma de respingo obtiver uma falha, sucesso ou sucesso crítico, todas as criaturas a até 1,5 metros do alvo (incluindo o alvo) sofrem o dano de respingo listado. Em uma falha (mas não em uma falha crítica), o alvo do ataque ainda sofre o dano de respingo. Adicione o dano de respingo ao dano inicial contra o alvo antes de aplicar a resistência ou fraqueza do alvo. Você não multiplica o dano de respingo em acertos críticos.

TALENTOS & HABILIDADES

Os talentos e habilidades de Fumbus são descritos abaixo.

Alquimia: Você possui 5 lotes diários de reagentes infundidos que pode usar para Manufaturar 2 itens alquímicos livres de um único tipo, ou 1 item usando Alquimia Rápida (veja abaixo). Fumbus já gastou 4 lotes desta habilidade para manufaturar suas bombas e itens alquímicos para o dia, e possui 1 lote remanescente. Quando usar seus reagentes infundidos para criar itens alquímicos, você não precisa obter sucesso em um teste de Manufatura ou gastar a quantidade de dias normais para manufaturá-los.

Alquimia Rápida **◆** **Custo** 1 lote de reagentes infundidos; **Requerimentos** Você possui ferramentas de alquimia; **Efeito** Você rapidamente mistura um item alquímico de curta duração para usar no momento. Você cria um único item alquímico do seu nível de alquimia avançada ou inferior que conste em seu livro de fórmulas sem precisar gastar o custo monetário normal em reagentes alquímicos ou realizar um teste de Manufatura. Este item possui o traço infundido, mas permanece potente somente até o início de seu próximo turno.

Bombardeiro Rápido **◆** Você guarda suas bombas em bolsos fáceis de alcançar de onde consegue pegá-las sem pensar. Você Interage para sacar uma

bomba e Golpear com ela.

Campo de Pesquisa (Bombardeiro): Quando arremessar uma bomba alquímica com o traço respingo, você pode causar o dano de respingo apenas em seu alvo primário em vez da área de respingo usual.

Familiaridade com Armas Goblin: Você é treinado com cortação e fatia-cavalo.

Goblin Couro-Chamuscado: Seus ancestrais sempre tiveram uma conexão com o fogo e uma pele mais espessa, permitindo que resistam a queimaduras. Você adquire resistência a fogo igual à metade de seu nível (mínimo 1). Você também pode se recuperar mais facilmente de estar em chamas. Seu teste simples para remover dano persistente de fogo possui CD 10 em vez de CD 15, que é reduzida para CD 5 se outra criatura usar uma ação apropriada para ajudá-lo.

Livro de Fórmulas: Você possui um livro de fórmulas alquímicas para seis itens alquímicos diferentes. Elas são apresentadas na seção Itens Alquímicos desta ficha.

Manufatura Alquímica: Você pode usar a atividade Manufatura para criar itens alquímicos.

Visão no Escuro: Você enxerga na escuridão e sob luz fraca tão bem quanto é capaz de enxergar sob luz brilhante, embora sua visão na escuridão seja em preto e branco.

ITENS ALQUÍMICOS

Você sabe como manufaturar os itens alquímicos a seguir.

Antipeste Menor (alquímico, consumível, elixir) **Nível 1; Uso** segurado em 1 mão; **Volume L; Ativação** **◆** (Interagir); **Efeito** Ao beber um antipeste, você recebe +2 bônus de item em salvamentos de Fortitude contra doenças por 24 horas; esse bônus se aplica ao seu salvamento diário contra a progressão de uma doença.

Elixir do Guepardo Menor (alquímico, consumível, elixir) **Nível 1; Uso** segurado em 1 mão; **Volume L; Ativação** **◆** (Interagir); **Efeito** Os compostos enzimáticos neste elixir fortalecem e estimulam os músculos de suas pernas. Você recebe +1,5 metros de bônus de estado em sua Velocidade por 1 minuto.

Elixir de Olho de Águia Menor (alquímico, consumível, elixir) **Nível 1; Uso** segurado em 1 mão; **Volume L; Ativação** **◆** (Interagir); **Efeito** Ao beber este elixir, você recebe +1 de bônus de item em testes de Percepção (+2 para encontrar portas secretas e armadilhas) por 1 hora.

Elixir da Vida Mínimo (alquímico, consumível, cura, elixir) **Nível 1; Uso** segurado em 1 mão; **Volume L; Ativação** **◆** (Interagir); **Efeito** Elixires da vida aceleram o sistema imunológico e os processos de cura naturais do corpo. Ao beber este elixir, você restaura 1d6 Pontos de Vida e recebe +1 de bônus de item em jogadas de salvamento contra doenças e venenos por 10 minutos.

Fogo Alquímico Menor (alquímico, bomba, consumível, fogo, respingo) **Nível 1; Uso** segurado em 1 mão; **Volume L; Ativação** **◆** (Golpe); **Efeito** Fogo alquímico é uma combinação de líquidos voláteis que entram em ignição quando expostos ao ar. Fogo alquímico causa 1d8 de dano de fogo, além de 1 de dano persistente de fogo e 1 de dano de fogo de respingo.

Frasco de Ácido Menor (ácido, alquímico, bomba, consumível, respingo) **Nível 1; Uso** segurado em 1 mão; **Volume L; Ativação** **◆** (Golpe); **Efeito** Este frasco cheio de ácido corrosivo causa 1 de dano de ácido, além de 1d6 de dano persistente de ácido e 1 de dano de ácido de respingo.

Frasco Congelante Menor (alquímico, bomba, consumível, frio, respingo) **Nível 1; Uso** segurado em 1 mão; **Volume L; Ativação** **◆** (Golpear); **Efeito** Os reagentes líquidos neste frasco absorvem rapidamente o calor quando expostos ao ar. Um frasco congelante causa 1d6 dano de frio e 1 de dano de frio de respingo. Em um acerto, o alvo sofre uma penalidade de estado em sua Velocidade até o final do seu próximo turno.

Relâmpago Engarrafado Menor (alquímico, bomba, consumível, eletricidade, respingo) **Nível 1; Uso** segurado em 1 mão; **Volume L; Ativação** **◆** (Golpe); **Efeito** Relâmpago engarrafado é um frasco cheio de reagentes voláteis que criam uma rajada de eletricidade quando expostos ao ar. Relâmpago engarrafado causa 1d6 de dano de eletricidade e 1 de dano de eletricidade de respingo. Em um acerto, o alvo fica desprevenido até o início do seu próximo turno.

CONDIÇÕES

Suas bombas alquímicas causam dano persistente.

DANO PERSISTENTE

Dano persistente origina de efeitos como ácido, estar em chamas ou muitas outras situações. Ele aparece como "X dano persistente [tipo]", onde "X" é a quantidade de dano causado e "[tipo]" é o tipo do dano. Em vez de sofrer dano persistente imediatamente, você o sofre ao final de cada um de seus turnos enquanto possuir a condição, rolando os dados de dano a cada vez. Após sofrer dano persistente, role um teste simples CD 15 para conferir se consegue recuperar-se do dano persistente. Se obtiver sucesso, a condição acaba.

HARSK

PATRULHEIRO 1

ANCESTRALIDADE ANÃO (SANGUE-FORTE) **BIOGRAFIA** BATEDOR

VELOCIDADE 6 METROS **PERCEPÇÃO** +7 (ESPECIALISTA)
VISÃO NO ESCURO

TENDÊNCIA ORDEIRO E NEUTRO

IDIOMAS COMUM, ENÂNICO

FORÇA **FOR** 16 MODIFICADOR (+3) **DESTREZA** **DES** 16 MODIFICADOR (+3) **CONSTITUIÇÃO** **CON** 14 MODIFICADOR (+2)

INTELIGÊNCIA **INT** 10 MODIFICADOR (+0) **SABEDORIA** **SAB** 14 MODIFICADOR (+2) **CARISMA** **CAR** 8 MODIFICADOR (-1)

GOLPES

◆ adaga do clã +6 (ágil, aparar, enânica, versátil Cn), 1d4+3 Pf
CORPO A CORPO ◆ machado de guerra enânico +6 (amplitude, anão, duas mãos d12), 1d8+3 Ct
◆ machadinha +6 (ágil, amplitude, arremesso 3 metros), 1d6+3 Ct
À DISTÂNCIA ◆ besta pesada +6 (incremento de distância 36m, recarga 2), 1d10 Pf

PERÍCIAS

ACROBATISMO [DES] +6 •	ARCANISMO [INT] +0	ATLETISMO [FOR] +6 •
DIPLOMACIA [CAR] -1	DISSIMULAÇÃO [CAR] -1	FURTIVIDADE [DES] +6 •
INTIMIDAÇÃO [CAR] +2 •	LADROAGEM [DES] +3	MANUFATURA [INT] +3 •
MEDICINA [SAB] +2	NATUREZA [SAB] +5 •	OCULTISMO [INT] +0
PERFORMANCE [CAR] -1	RELIGIÃO [SAB] +2	SABER DE FLORESTAS [INT] +3 •
SABER [OUTRO: INT] +0	SOCIEDADE [INT] +0	SOBREVIVÊNCIA [SAB] +5 •

• = TREINADO •• = ESPECIALISTA ••• = MESTRE

HABILIDADES & TALENTOS

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE anão de sangue forte, Familiaridade com Armas Enânicas, visão no escuro

TALENTOS DE CLASSE Ás com Besta

TALENTOS DE PERÍCIA Forrageador

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE Caçar Presa, excelência de caçador (rajada)

DEFESAS

PONTOS DE VIDA 22	CLASSE DE ARMADURA 18	RESISTÊNCIA VENENO 1
FORTITUDE +7	REFLEXOS +8	VONTADE +5

PATHFINDER

EQUIPAMENTOS

VOLUME Vestido 5, 5L; Guardado 2, 1L

VESTIDO adaga de clã, besta pesada (20 virores), couro batido, elixir da vida mínimo, machadinha, machado de guerra enânico, mochila

GUARDADO arpéu, caneca, corda (15 metros), cantil, esteira de dormir, giz (10), kit de reparo, pederneira e isqueiro, rações 2 semanas, sabão, tocha (5)

RIQUEZA 2 po, 9 pp



O QUE É UM PATRULHEIRO?

Sangue Forte: Harsk possui um benefício em salvamentos contra efeitos de veneno.

Você é um batedor e caçador habilidoso, destacando-se em rastrear e abater sua presa escolhida.

EQUIPAMENTOS

As seguintes regras se aplicam aos equipamentos de Hask

Mochila: Uma mochila comporta até 4 Volumes de itens. Se estiver carregando ou arrumando a mochila em vez de usando-a nas costas, o Volume dela é leve em vez de desprezível. Os primeiros 2 Volumes de itens em sua mochila não contam contra seu limite de Volume.

Ágil (traço): A penalidade por ataques múltiplos que você sofre com esta arma é de -4 (em vez de -5) em seu segundo ataque no turno e de -8 (em vez de -10) em seu terceiro ataque (e ataques subsequentes) no turno.

Amplitude (traço): Esta arma faz ataques amplos ou giratórios, tornando mais fácil atacar vários inimigos. Quando atacar com ela, você recebe +1 de bônus de circunstância em sua rolagem de ataque se já tiver tentado atacar um alvo diferente neste turno usando esta arma.

Anão (traço): Anões manufaturam e usam estas armas.

Aparar (traço): Esta arma pode ser usada defensivamente para bloquear ataques. Enquanto empunhar esta arma e possuir proficiência treinado ou melhor com ela, você pode gastar uma ação de Interagir para posicionar sua arma defensivamente, recebendo +1 de bônus de circunstância na CA até o começo do seu próximo turno.

Arpéu: Você pode arremessar um arpéu com uma corda amarrada a ele para facilitar a escalada. Para ancorar um arpéu, faça uma rolagem de ataque com o traço secreto contra uma CD que depende do alvo (normalmente pelo menos CD 20). Em um sucesso, seu arpéu fica firme. Em uma falha crítica, o arpéu aparenta estar firme mas se solta quando você estiver no meio do caminho.

Arremesso (traço): Você pode arremessar esta arma como um ataque à distância; quando arremessada, ela é considerada uma arma à distância. Uma arma de arremesso adiciona seu modificador de Força ao dano da mesma forma que uma arma corpo a corpo. Quando este traço aparecer em uma arma corpo a corpo, ele também incluirá o incremento.

Duas Mãos (traço): Esta arma pode ser empunhada com duas mãos. Fazer isso altera o dado de dano da arma para o valor indicado.

□ **Elixir da Vida Mínimo** (alquímico, consumível, cura, elixir) **Ativação** ♦ (Interagir); **Efeito** Beber um elixir da vida menor restaura 1d6 Pontos de Vida e concede +1 de bônus de item em jogadas de salvamento contra doenças e venenos por 10 minutos.

Recarga 2 (traço): Gasta-se 2 ações de Interagir para recarregar esta arma.

Versátil: Uma arma versátil pode ser usada para causar um tipo diferente de dano do listado na seção de Dano. Este traço indica o tipo de dano alternativo. Por exemplo: uma arma perfurante que é versátil Ct pode ser usada para causar dano perfurante ou cortante. Você escolhe o tipo de dano a cada ataque que fizer.

HABILIDADES & TALENTOS

Os talentos e habilidades de Hask são descritos abaixo.

Anão de Sangue Forte: Seu sangue corre forte e vigorosamente, permitindo que você seja capaz de ignorar toxinas. Você adquire resistência a veneno igual à metade de seu nível (mínimo 1) e cada jogada de salvamento bem-sucedida contra uma aflição de veneno reduz o estágio dele em 2 passos (ou reduz em 1 passo para um veneno virulento). Cada sucesso crítico contra um veneno em progresso reduz o estágio dele em 3, ou em 2 no caso de um veneno virulento.

As com Besta: Você possui um entendimento profundo da besta. Quando empunhar uma besta e usar Caçar Presa ou Interagir para recarregá-la, você recebe +2 de bônus de circunstância na rolagem de dano de seu próximo Golpe com essa besta. Se a arma usada for uma besta simples, aumente o tamanho do dado de dano para esse ataque em um passo (página 279). Você deve desferir o ataque antes do final de seu próximo turno ou estes benefícios são perdidos.

Caçar Presa ♦ (concentração) Você designa uma única criatura como sua presa e foca seus ataques contra essa criatura. Você deve ser capaz de ver ou ouvir a presa, ou deve estar rastreando-a durante a exploração.

Você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Percepção para Buscar sua presa e +2 de bônus de circunstância em testes de Sobrevivência para Rastrear sua presa. Você também ignora a penalidade por desferir ataques à distância dentro de seu segundo incremento de distância contra a presa que estiver caçando.

Excelência de Caçador (Rajada): Sua penalidade por ataques múltiplos para ataques contra sua presa caçada é -3 (-2 com uma arma ágil) em seu segundo ataque no turno (em vez de -5) e -6 (-4 com uma arma ágil) em seu terceiro ataque e em ataques subsequentes no turno (em vez de -10).

Familiaridade com Armas Enânicas: Você é treinado com machado de guerra enânico.

Forrageador: Enquanto utilizar Sobrevivência para Subsistir, se rolar qualquer resultado pior que um sucesso, você obtém um sucesso. Se rolar um sucesso, você pode fornecer subsistência para si mesmo e quatro criaturas adicionais (oito se obtiver um sucesso crítico). Criaturas com apetites significativamente diferentes do que um humano contam como uma quantidade diferente de criaturas para este talento.

Visão no Escuro: Você enxerga na escuridão e sob luz fraca tão bem quanto é capaz de enxergar sob luz brilhante, embora sua visão na escuridão seja em preto e branco.

KYRA

CLÉRIGA **1**

ANCESTRALIDADE HUMANA (VERSÁTIL) **BIOGRAFIA** ACÓLITA

VELOCIDADE 7,5 METROS **PERCEPÇÃO** +7 (TREINADA)

TENDÊNCIA NEUTRO E BOA

IDIOMAS COMUM, KELISHIANO

FORÇA	DESTREZA	CONSTITUIÇÃO
FOR 14 <small>MODIFICADOR (+2)</small>	DES 12 <small>MODIFICADOR (+1)</small>	CON 10 <small>MODIFICADOR (+0)</small>

INTELIGÊNCIA	SABEDORIA	CARISMA
INT 10 <small>MODIFICADOR (+0)</small>	SAB 18 <small>MODIFICADOR (+4)</small>	CAR 14 <small>MODIFICADOR (+2)</small>

GOLPES

CORPO A CORPO Cimitarra +5 (amplitude, enérgica), 1d6+2 Ct

DISTÂNCIA Funda +4 (incremento de distância 15 metros, recarga 1) 1d6 Cn

Raio de Fogo +7, 2d6 Fogo (distância 18 metros, custa 1 Ponto de Foco)

PERÍCIAS

ACROBATISMO [DES] +1	ARCANISMO [INT] +0	ATLETISMO [FOR] +5 •
DIPLOMACIA [CAR] +5 •	DISSIMULAÇÃO [CAR] +2	FURTIVIDADE [DES] +0
INTIMIDAÇÃO [CAR] +2	LADROAGEM [DES] +1	MANUFATURA [INT] +0
MEDICINA [SAB] +7 •	NATUREZA [SAB] +4	OCULTISMO [INT] +0
PERFORMANCE [CAR] +5 •	RELIGIÃO [SAB] +7 •	SABER DE ESCRITA [INT] +3 •
SABER [OUTRO: INT] +0	SOCIEDADE [INT] +0	SOBREVIVÊNCIA [SAB] +4

• = TREINADO •• = ESPECIALISTA ••• = MESTRE

HABILIDADES & TALENTOS

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE Obstinação Ativa

TALENTOS DE CLASSE Iniciado no Domínio

TALENTOS GERAIS Proficiência com Armaduras (leves)*

TALENTOS DE PERÍCIA Estudante do Cânone

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE conjuração divina, doutrina (sacerdote enclausurado), fonte divina

*Habilidades com um asterisco já foram calculadas nas estatísticas de Kyra e não aparecem em qualquer outro lugar.

DEFESAS

PONTOS DE VIDA 16	CLASSE DE ARMADURA 16	VONTADE +9
FORTITUDE +3	REFLEXOS +4	

MAGIAS

ATAQUE DE MAGIA +7 17

PATHFINDER

EQUIPAMENTOS

VOLUME Atual 3, 4L; Guardado 1

VESTIDO camisa de malha, cimitarra, elixir da vida mínimo, ferramentas de curandeiro, funda (10 balas), mochila, símbolo religioso de madeira

GUARDADO cantil, corda (15 metros), esteira de dormir, giz (10), pederneira e isqueiro, rações (2 semanas), sabão, tocha (5)

RIQUEZA 2 po, 10 pp, 9 pc

MAGIAS

TRUQUES MÁGICOS (À VONTADE) *disrupção de morto-vivo, estabilizar, luz, orientação, pasmarr*

1º NÍVEL *benção, curar (x3), santuário*



O QUE É UMA CLÉRIGA?

Você é a serva mortal que age como baluarte de uma dividade. Abençoada com magia divina, você pode proteger e curar seus aliados e prejudicar seus adversários.

KYRA

EQUIPAMENTOS

As regras a seguir se aplicam aos equipamentos de Kyra.

Mochila: Uma mochila comporta até 4 Volumes de itens. Se estiver carregando ou arrumando a mochila em vez de usando-a nas costas, o Volume dela é leve em vez de desprezível. Os primeiros 2 Volumes de itens em sua mochila não contam contra seu limite de Volume.

Amplitude (traço): Esta arma faz ataques amplos ou giratórios, tornando mais fácil atacar vários inimigos. Quando atacar com ela, você recebe +1 de bônus de circunstância em sua rolagem de ataque se já tiver tentado atacar um alvo diferente neste turno usando esta arma.

□ **Elixir da Vida Mínimo** (alquímico, consumível, cura, elixir) **Ativação** ◆ (Interagir); **Efeito** Beber um elixir da vida menor restaura 1d6 Pontos de Vida e concede +1 de bônus de item em jogadas de salvamento contra doenças e venenos por 10 minutos.

Enérgica (traço): Esta arma se torna mais perigosa conforme acumula impulso. Quando atacar com ela mais de uma vez em seu turno, o segundo +1 de bônus de circunstância de dano, e cada ataque subsequente recebe +2 de bônus de circunstância de dano.

Ferramentas de Curandeiro: Este kit de bandagens, ervas e ferramentas de sutura é necessário para testes de Medicina feitos para Administrar Primeiros Socorros, Tratar Doença, Tratar Ferimentos ou Tratar Veneno.

HABILIDADES & TALENTOS

Os talentos e habilidades de Kyra são descritos abaixo.

Anátema: Crie mortos-vivos, minta, negue a oportunidade de redenção a uma criatura arrependida, falhe em acabar com o mal. Realizar estes anátemas repetidamente ou flagrantemente pode fazer Kyra perder suas habilidades conjuração divina e fonte divina.

Conjuração Divina: Sua deusa Sarenrae lhe concede a habilidade de conjurar magias divinas. Você pode conjurar magias divinas usando a atividade Conjurar uma Magia. Veja a seção Magias, abaixo, para detalhes sobre as magias que você possui preparadas. Sarenrae também lhe concede a habilidade de preparar mãos flamejantes como uma magia divina.

Divindade (Sarenrae): Sarenrae, A Flor do Alvorecer, é a deusa da cura, da honestidade, da redenção e do sol. Sua arma favorecida é a cimitarra, e ela lhe concede o domínio do fogo.

Doutrina (Sacerdote Enclausurado): Você recebe o talento Iniciada no Domínio (veja abaixo).

Estudante do Cânone: Você pesquisou muitas fés e religiões e, por isso, é capaz de reconhecer noções religiosas imprecisas ou errôneas. Se rolar uma falha crítica em um teste de Religião para Decifrar uma Escrita de natureza religiosa ou para Recordar Conhecimento sobre os princípios de religiões, trate o resultado como uma falha. Quando tentar Recordar Conhecimento sobre os princípios de sua própria fé, se rolar uma falha crítica, trate o resultado como uma falha e, se rolar um sucesso, trate o resultado como um sucesso crítico.

Fonte Divina (Cura): Você pode preparar três magias curar de 1º nível adicionais a cada dia (já incluídas em suas estatísticas).

□ **Iniciado no Domínio (fogo):** Seu talento Iniciada no Domínio lhe concede a magia de domínio *raio de fogo*, que você pode conjurar ao gastar 1 Ponto de Foco de sua reserva de foco (que possui o total de 1 ponto).

Raio de Fogo (incomum, ataque, clérigo, evocação, fogo); **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Distância** 18m; **Alvo** 1 criatura ou objeto; **Efeito** Uma faixa de fogo dispara pelo ar. Faça uma rolagem de ataque de magia. O raio causa 2d6 de dano de fogo.

Sucesso Crítico O raio causa o dobro de dano e 1d4 de dano persistente de fogo.

Sucesso O raio causa o dano inteiro.

Obstinação Altiva: Seu ego poderoso dificulta que outras pessoas lhe deem ordens. Se rolar um sucesso em uma jogada de salvamento contra um efeito que tenta controlar diretamente suas ações, trate o resultado como um sucesso crítico. Se uma criatura rolar uma falha em um teste para Coagilo usando Intimidação, trate o resultado como uma falha crítica (portanto, ela não pode tentar Coagilo novamente por 1 semana).

PATHFINDER

MAGIAS

Kyra pode conjurar as seguintes magias.

□ **Benção** (encantamento, mental) **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Efeito** Bênções do além ajudam seus companheiros a golpearem certamente. Você e seus aliados na área recebem +1 de bônus de estado em rolagens de ataque. Uma vez por turno, a partir do turno subsequente ao que você conjurar benção, você pode usar uma ação única que possui o traço concentração para aumentar o raio da emanção em 1,5 metros. *Benção* pode neutralizar *ruína*.

□□□ **Curar** (cura, necromancia, positivo); **Execução** ◆, ◆◆ ou ◆◆◆ (veja o texto da magia); **Efeito** Você canaliza energia positiva para curar os vivos ou ferir os mortos-vivos. Se o alvo for uma criatura viva voluntária, você restaura 1d8 dos Pontos de Vida dele. Se o alvo for uma criatura morta-viva, você causa essa quantidade de dano positivo a ele, que deve tentar um salvamento básico de Fortitude. A quantidade de ações que você gasta para Conjurar esta Magia determina seus alvos, distância, área e outros parâmetros.

◆ (somático): A magia possui uma distância de toque.

◆◆ (verbal, somático): A magia possui uma distância de 9 metros. Se você estiver curando uma criatura viva, aumente os Pontos de Vida restaurados em 8.

◆◆◆ (material, somático, verbal): Você dispersa energia positiva em uma emanção de 9 metros. Isto afeta todas as criaturas vivas e mortas-vivas na área.

Disrupção de Morto-Vivo (necromancia, positivo); **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Efeito** Você perfura o alvo com energia. Você causa 1d6 de dano mais o modificador de seu atributo de conjuração. O alvo deve tentar um salvamento básico de Fortitude. Se a criatura falhar criticamente no salvamento, ela também fica enfraquecida 1 por 1 rodada.

Estabilizar (cura, necromancia, positivo, truque mágico); **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Distância** 9 metros; **Alvos** 1 criatura morrendo; **Efeito** Energia positiva fecha as portas da morte. O alvo perde a condição morrendo, embora permaneça inconsciente com 0 Pontos de Vida.

Luz (evocação, luz, truque mágico); **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Distância** toque; **Alvos** 1 objeto de Volume 1 ou inferior que esteja desapossado ou apossado por você ou um aliado voluntário; **Duração** até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias; **Efeito** O objeto brilha, emanando luz brilhante em um raio de 6 metros (e luz fraca nos próximos 6 metros) como uma tocha. Se você conjurar esta magia em um segundo objeto, a magia luz no primeiro objeto é encerrada.

Orientação (divinação, truque mágico); **Execução** ◆ (verbal) **Efeito** Você pede por orientação divina, concedendo ao alvo +1 de bônus de estado a uma jogada de salvamento, rolagem de ataque, teste de Percepção ou teste de perícia realizado antes da duração acabar. O alvo escolhe em qual rolagem usar o bônus antes de rolar o dado. Se o alvo usar o bônus, a magia acaba. De qualquer forma, o alvo fica temporariamente imune por 1 hora.

Pasmarr (encantamento, mental, não letal, truque mágico) **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Efeito** Você nubla a mente do alvo e pasma ele com um solavanco mental. O solavanco causa dano mental igual ao modificador de seu atributo de conjuração; o alvo deve tentar um salvamento básico de Vontade. Se falhar criticamente no salvamento, o alvo também fica atordoado 1.

Santuário (abjuração); **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Efeito** Você protege uma criatura com energia protetora que impede os ataques de inimigos. Criaturas que tentem atacar o alvo devem tentar um salvamento de Vontade a cada ataque. Se o alvo usar uma ação hostil, a magia acaba.

Sucesso Crítico: *Santuário* é encerrada

Sucesso: A criatura pode tentar esse ataque e quaisquer outros ataques subsequentes contra o alvo neste turno.

Falha: A criatura não pode atacar o alvo e desperdiça a ação. Ela não pode tentar outros ataques contra o alvo neste turno.

Falha Crítica: A criatura desperdiça a ação e não pode tentar atacar o alvo pelo resto da duração de *santuário*.

LEM

BARDO **1****ANCESTRALIDADE** HALFLING (INTRÉPIDO) **BIOGRAFIA** ANIMADOR**VELOCIDADE** 7,5 METROS **PERCEPÇÃO** +6 (ESPECIALISTA)**TENDÊNCIA** CAÓTICO E BOM**IDIOMAS** COMUM, HALFLING, INFERNAL

FORÇA	DESTREZA	CONSTITUIÇÃO
FOR 8 <small>MODIFICADOR (-1)</small>	DES 16 <small>MODIFICADOR (+3)</small>	CON 12 <small>MODIFICADOR (+1)</small>

INTELIGÊNCIA	SABEDORIA	CARISMA
INT 12 <small>MODIFICADOR (+1)</small>	SAB 12 <small>MODIFICADOR (+1)</small>	CAR 18 <small>MODIFICADOR (+4)</small>

GOLPES

CORPO A CORPO espada curta +6 (acuidade, ágil, versátil Ct), 1d6-1 Pf**À DISTÂNCIA** arco curto +6 (incremento de distância 18 metros, mortal d10), 1d6 pf

PERÍCIAS

ACROBATISMO [DES] +6 •	ARCANISMO [INT] +1	ATLETISMO [FOR] -1
DIPLOMACIA [CAR] +7 •	DISSIMULAÇÃO [CAR] +7	FURTIVIDADE [DES] +6 •
INTIMIDAÇÃO [CAR] +4	LADROAGEM [DES] +6 •	MANUFATURA [INT] +1
MEDICINA [SAB] +1	NATUREZA [SAB] +1	OCULTISMO [INT] +4 •
PERFORMANCE [CAR] +7 •	RELIGIÃO [SAB] +1	SABER DE TEATROS [INT] +4 •
SABER [OUTRO: INT] +1	SOCIEDADE [INT] +4 •	SOBREVIVÊNCIA [SAB] +1

• = TREINADO •• = ESPECIALISTA ••• = MESTRE

HABILIDADES & TALENTOS

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE Olhos Aguçados, Sorte de Halfling**TALENTOS DE CLASSE** Composição Prolongada**TALENTOS DE PERÍCIA** Performance Fascinante**CARACTERÍSTICAS DE CLASSE** conjuração ocultista, magias de composição, musa (maestro)

DEFESAS

PONTOS DE VIDA 15	CLASSE DE ARMADURA 17	
FORTITUDE +4	REFLEXOS +6	VONTADE +6

Intrépido: Lem possui um benefício em salvamentos contra efeitos de emoção.

MAGIAS

ATAQUE DE MAGIA +7 **CD** 17

PATHFINDER

EQUIPAMENTOS

VOLUME Atual 2, 7L; **Guardado** 6**VESTIDO** arco curto (20 flechas), armadura acolchoada, espada curta, ferramentas de ladrão (3 gazuas de substituição), flauta, mochila, pedra-trovão menor, poção de cura mínima**GUARDADO** cantil, conjunto de escrita, esteira de dormir, pederneira e isqueiro, porta-pergaminho, rações (3 semanas), vela (10)**RIQUEZA** 1 po, 7 pp, 6 pc

MAGIAS

TRUQUES MÁGICOS [À VONTADE] *inspirar coragem, luz, pasmarr, prestidigitação, projétil telecinético, som fantasma***1º NÍVEL [2/DIA]** *abrandar, cativar, medo*

O QUE É UM BARDO?

Você é um mestre das artes, um estudioso de segretos escondidos e um cativante persuasor. Você usa sua magia infundida por canções para influenciar mentes e elevar almas a novos níveis de heroísmo.

EQUIPAMENTOS

As regras a seguir se aplicam aos equipamentos de Lem.

Mochila: Uma mochila comporta até 4 Volumes de itens. Se estiver carregando ou arrumando a mochila em vez de usando-a nas costas, o Volume dela é leve em vez de desprezível. Os primeiros 2 Volumes de itens em sua mochila não contam contra seu limite de Volume.

Acuridade (traço): Você pode utilizar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força em rolagens de ataque usando esta arma corpo a corpo. Você ainda utiliza seu modificador de Força para calcular o dano.

Ágil (traço): A penalidade por ataques múltiplos que você sofre com esta arma é de -4 (em vez de -5) em seu segundo ataque no turno e de -8 (em vez de -10) em seu terceiro ataque (e ataques subsequentes) no turno.

Ferramentas de Ladrão: Você precisa de ferramentas de ladrão para Abrir Fechaduras ou Desabilitar Dispositivos (de alguns tipos) utilizando a perícia Ladragem. Ferramentas de ladrão infiltrador concedem +1 de bônus de item aos testes para Abrir Fechaduras ou Desabilitar Dispositivos. Se as suas ferramentas de ladrão quebrarem, você pode repará-las substituindo-as por gazuas apropriadas (isto não requer o uso da ação Reparar).

Mortal (traço): Em um acerto crítico, a arma adiciona um dado de dano de arma do tamanho listado. Role este dado depois de dobrar o dano da arma.

□ **Pedra Trovão Menor** (alquímico, bomba, consumível, respingo, sônica)
Ativação ◆ Golpear.; **Efeito** Esta bomba causa 1d4 de dano sônico e 1 de dano sônico de respingo, e qualquer criatura a até 3 metros dela que falhar em um salvamento de Fortitude CD 17 fica surda até o final do próximo turno dela.

Poção de Cura Mínima (consumível, cura, mágico, necromancia, poção);
Ativação ◆ (Interagir); **Efeito** Ao beber esta poção, você recupera 1d8 Pontos de Vida.

Versátil (traço): Uma arma versátil pode ser usada para causar um tipo diferente de dano do listado na seção de Dano. Este traço indica o tipo de dano alternativo. Por exemplo: uma arma perfurante que é versátil Ct pode ser usada para causar dano perfurante ou cortante. Você escolhe o tipo de dano a cada ataque que fizer.

TALENTOS & HABILIDADES

Os talentos e habilidades de Lem são descritos abaixo.

Conjuração Ocultista: Você pode conjurar magias ocultistas usando a atividade Conjurar uma Magia. Você pode tocar um instrumento para magias que exijam componentes materiais ou somáticos, desde que use pelo menos uma de suas mãos para fazê-lo. Se usar um instrumento, você não precisa de uma bolsa de componentes de magia ou outra mão livre. Você também pode tocar um instrumento como componente verbal de uma magia em vez de falar. Veja a seção Magias, abaixo, para detalhes sobre as magias que você possui em seu repertório.

Halfling Intrépido Sua linhagem familiar é conhecida por manter a calma e resistir ao medo em situações críticas, tornando-os líderes sábios e às vezes até mesmo heróis. Quando rolar um sucesso em uma jogada de salvamento contra um efeito de emoção, trate o resultado como um sucesso crítico.

Inspirar Coragem (bardo, composição, emoção, encantamento, mental, truque mágico) **Execução** ◆ verbal; **Área** Emissão de 18 metros. **Duração** 1 Rodada **Efeito** Você inspira seus aliados com palavras ou tons de encorajamento. Você e todos os aliados na área recebem +1 de bônus de estado em rolagens de ataque, rolagens de dano e em salvamentos contra efeitos de medo.

□ **Magias de Composição** Você recebe uma reserva de Pontos de Foco que lhe permite conjurar as magias de composição *contraperformance* e *composição prolongada*. Cada uma destas magias usa 1 Ponto de Foco, e Lem atualmente possui uma reserva total de 2 Pontos de Foco. Você também pode usar o truque mágico de composição inspirar coragem sem gastar um Ponto de Foco.

Composição Prolongada (bardo, encantamento) **Execução** ◆ verbal;
Efeito Você acrescenta um floreio à sua composição para prolongar os benefícios dela. Se sua próxima ação for conjurar um truque mágico de composição com duração de 1 rodada, como *inspirar coragem*, faça um teste de Performance. A CD normalmente é uma CD padrão do mesmo nível que o alvo de maior nível afetado por sua composição. O efeito depende do resultado do seu teste.

Successo Crítico A composição dura 4 rodadas

Successo A composição dura 3 rodadas

Falha A composição dura 1 rodada, mas você não gasta o Ponto de Foco por conjurar a magia.

Musa (Maestro): Sua musa lhe concede a magia de foco *composição prolongada*

Olhos Aguçados Sua visão é aguçada, permitindo que você perceba os pequenos detalhes deixados para trás por criaturas ocultadas ou até mesmo invisíveis que outras pessoas deixariam passar despercebidos. Você recebe +2 de bônus de circunstância quando usar a ação Buscar para encontrar criaturas escondidas ou indetectadas a até 9 metros de distância. Quando mirar um oponente que está ocultado ou escondido para você, reduza a CD do teste simples para 3 contra um alvo ocultado ou para 9 contra um alvo escondido.

□ **Sorte de Halfling (fortuna)** ◆ **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** Você falha um teste de perícia ou salvamento. **Efeito** Sua sorte e alto astral fazem parecer que o azar o evita – e até certo ponto isso é verdade. Você pode rerrolar o teste acionador, mas deve usar o novo resultado, mesmo que seja pior que sua primeira rolagem.

MAGIAS

Lem pode conjurar as magias a seguir. Duas vezes por dia, ele pode conjurar uma de suas magias de 1º nível, em qualquer combinação.

Abrandar (cura, emoção, encantamento, mental) **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Alcance** 9 metros; **Alvos** 1 criatura viva receptiva; **Duração** 1 minuto; **Efeito** Você agracia a mente do alvo, incrementando as defesas mentais e curando os ferimentos dele. O alvo recupera 1d10+4 Pontos de Vida quando você Conjurar a Magia e recebe +2 de bônus de estado em salvamentos contra efeitos mentais pela duração da magia.

Cativar (emoção, encantamento, incapacitação, mental) **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Alcance** 9 metros; **Alvos** 1 criatura; **Duração** 1 hora; **Efeito** Para o alvo, suas palavras são doces e sua aparência parece banhada em um nevoeiro onírico. Ele deve tentar um salvamento de Vontade, recebendo +4 de bônus de circunstância se você ou seus aliados o tiverem ameaçado recentemente ou usado ações hostis contra ele.

Você pode dispensar esta magia. Se usar ações hostis contra o alvo, a magia é encerrada. Quando a magia acabar, o alvo não necessariamente percebe que foi cativado a menos que a amizade dele com você ou as ações que você o convenceu a tomar contrariem as expectativas dele, significando que você poderia potencialmente convencê-lo a continuar sendo seu amigo através de meios mundanos.

Successo Crítico O alvo não é afetado e fica ciente de que você tentou cativá-lo.

Successo O alvo não é afetado, mas pensa que sua magia foi alguma outra coisa inofensiva em vez de cativar, a não ser que ele identifique a magia (normalmente identificando magias; veja a página 305).

Falha A atitude do alvo se torna amistosa em relação a você. Se ele já fosse amistoso, ele fica prestativo. Ele não pode usar ações hostis contra você.

Falha Crítica A atitude do alvo se torna prestativa em relação a você e ele não pode usar ações hostis contra você.

Luz (evocação, luz, truque mágico); **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Distância** toque; **Alvos** 1 objeto de Volume 1 ou inferior que esteja desapossado ou apossado por você ou um aliado voluntário; **Duração** até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias; **Efeito** O objeto brilha, emanando luz brilhante em um raio de 6 metros (e luz fraca nos próximos 6 metros) como uma tocha. Se você conjurar esta magia em um segundo objeto, a magia *luz* no primeiro objeto é encerrada.

Medo (emoção, encantamento, medo, mental); **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Distância** 9 metros; **Alvos** 1 criatura; **Efeito** Você planta medo no alvo e ele deve tentar um salvamento de Vontade.

Successo Crítico O alvo não é afetado

Successo O alvo fica assustado 1

Falha O alvo fica assustado 2

Falha Crítica O alvo fica assustado 3 e fugindo por 1 rodada.

Pasmar (encantamento, mental, não letal, truque mágico) **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Efeito** Você nubla a mente do alvo e pasma ele com um solavanco mental. O solavanco causa dano mental igual ao modificador de seu atributo de conjuração; o alvo deve tentar um salvamento básico de Vontade. Se falhar criticamente no salvamento, o alvo também fica atordoado 1.

Prestidigitação (evocação, truque mágico) **Execução** ◆◆ somático, verbal;

Alvos 1 objeto; **Distância** 3 metros; **Alvos** 1 objeto **Efeito** Uma magia simples atende aos seus desejos. Você pode executar efeitos mágicos simples enquanto Sustentar a Magia. Isto inclui cozinhar um pouco de comida, criar um objeto temporário de Volume insignificante, cuidar de ou limpar roupas, ou então erguer um objeto desapossado de Volume leve ou menor a até 30 centímetros do chão. *Prestidigitação* não pode causar dano ou condições adversas. Qualquer mudança real em um objeto (além do notado acima) persiste somente enquanto você Sustentar a Magia.

Projétil Telecinético (ataque, evocação, truque mágico) **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Alvos** 1 criatura; **Distância** 9 metros; **Efeito** Você lança um objeto desapossado solto que esteja dentro da distância e possua Volume 1 ou menor no alvo. Faça um ataque de magia à distância contra o alvo. Se acertar, você causa dano contundente, cortante ou perfurante – conforme apropriado para o objeto arremessado – igual a 1d6+4 (sendo esse 4 o modificador de seu atributo de conjuração). Nenhum traço específico ou propriedade mágica do item arremessado afeta o ataque ou o dano causado.

Successo Crítico Você causa o dobro do dano.

Successo Você causa o dano inteiro.

Som Fantasma (auditivo, ilusão, truque mágico) **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Distância** 9 metros; **Duração** sustentada; **Efeito** Você cria uma ilusão auditiva de sons simples com um volume máximo igual a quatro humanos normais gritando. O som emana de um quadrado que você designar na distância. Você não pode criar palavras inteligíveis ou outros sons intrincados (como música).

LINI

DRUIDA **1**

ANCESTRALIDADE GNOMA (SENSITIVA) **BIOGRAFIA** HERBALISTA

VELOCIDADE 7,5 METROS **PERCEPÇÃO** +7 (TREINADO) **FARO, VISÃO NA PENUMBRA**

TENDÊNCIA NEUTRA

IDIOMAS COMUM, DRUÍDICO, GNÔMICO, SILVESTRE

FORÇA	DESTREZA	CONSTITUIÇÃO
FOR 8 MODIFICADOR (-1)	DES 14 MODIFICADOR (+2)	CON 14 MODIFICADOR (+2)

INTELIGÊNCIA	SABEDORIA	CARISMA
INT 10 MODIFICADOR (+0)	SAB 18 MODIFICADOR (+4)	CAR 14 MODIFICADOR (+2)

GOLPES

CORPO A CORPO ♦ foice +5 (acuidade, ágil, derrubar), 1d4-1 Ct

À DISTÂNCIA ♦ funda +5 (incremento de distância 15 m, recarga 1), 1d6-1 Cn

PERÍCIAS

ACROBATISMO [DES] +2	ARCANISMO [INT] +0	ATLETISMO [FOR] +2 •
DIPLOMACIA [CAR] +5 •	DISSIMULAÇÃO [CAR] +2	FURTIVIDADE [DES] +5 •
INTIMIDAÇÃO [CAR] +2	LADROAGEM [DES] +2	MANUFATURA [INT] +0
MEDICINA [SAB] +4	NATUREZA [SAB] +7 •	OCULTISMO [INT] +0
PERFORMANCE [CAR] +2	RELIGIÃO [SAB] +4	SABER DE HERBALISMO [INT] +3 •
SABER [OUTRO: INT] +0	SOCIEDADE [INT] +0	SOBREVIVÊNCIA [SAB] +7 •

• = TREINADO •• = ESPECIALISTA ••• = MESTRE

TALENTOS & HABILIDADES

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE Elocucionista de Escavadores

TALENTOS DE CLASSE Companheiro Animal

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE anátema, Bloqueio com Escudo, conjuração primal, empatia selvagem, ordem druídica (animal)

TALENTOS DE PERÍCIA Medicina Natural

DEFESAS

PONTOS DE VIDA 18	CLASSE DE ARMADURA 16	CA COM ESCUDO ERGUIDO 18
FORTITUDE +5	REFLEXOS +5	VONTADE +9

MAGIAS

ATAQUE DE MAGIA +7 **CD** 17

PATHFINDER

EQUIPAMENTOS

VOLUME Atual 4, 5L; Guardado 5

VESTIDO antídoto menor (2), apito de advertência, armadura acolchoada, azevinho e visco, broquel (Dureza 3, 6 PV, LQ 3), ferramentas de curandeiro, foice, funda (10 balas), mochila, poção de cura mínima

GUARDADO cantil, esteira de dormir, pederneira e isqueiro, rações (2 semanas), sabão, tocha, vela (10)

RIQUEZA 2 po, 4 pp, 8 pc

MAGIAS

TRUQUES MÁGICOS (À VONTADE) arco elétrico, detectar magia, emaranhapé, estabilizar, produzir chama

1º NÍVEL curar, presa mágica



O QUE É UMA DRUIDA?

Você é uma de quem se coloca a serviço da natureza, canalizando as forças primais do mundo natural para derrotar seus inimigos e fortalecer seus aliados.

EQUIPAMENTOS

As seguintes regras se aplicam ao equipamento de Lini.

Mochila: Uma mochila comporta até 4 Volumes de itens. Se estiver carregando ou arrumando a mochila em vez de usando-a nas costas, o Volume dela é leve em vez de desprezível. Os primeiros 2 Volumes de itens em sua mochila não contam contra seu limite de Volume.

Acuidade (traço): Você pode utilizar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força em rolagens de ataque usando esta arma corpo a corpo. Você ainda utiliza seu modificador de Força para calcular o dano.

Ágil (traço): A penalidade por ataques múltiplos que você sofre com esta arma é de -4 (em vez de -5) em seu segundo ataque no turno e de -8 (em vez de -10) em seu terceiro ataque (e ataques subsequentes) no turno.

□ **Antídoto Menor** (alquímico, consumível, elixir); **Ativação** ◆ (Interagir); **Efeito** Ao beber este elixir, você recebe +2 de bônus de item em jogadas de salvamento de Fortitude contra venenos por 6 horas.

Azevinho e Visco: Estas plantas de significância sobrenatural agem como um foco primal para druidas quando seguradas em uma mão.

Ferramentas de Curandeiro: Este kit de bandagens, ervas e ferramentas de sutura é necessário para testes de Medicina feitos para Administrar Primeiros Socorros, Tratar Doença, Tratar Ferimentos ou Tratar Veneno.

□ **Poção de Cura Mínima** (consumível, cura, mágico, necromancia, poção); **Ativação** ◆ (Interagir); **Efeito** Ao beber esta poção, você recupera 1d8 Pontos de Vida.

HABILIDADES & TALENTOS

Os talentos e habilidades de Lini são descritos abaixo.

Anátema: Como guardiões da ordem natural, druidas consideram afrontas à natureza como anátemas. Se realizar atos o suficiente que sejam anátemas à natureza, você perde suas habilidades oriundas da classe druida, incluindo sua conjuração primal e companheiro animal. Você não deve usar armaduras ou escudos de metal, espoliar locais naturais, ensinar o idioma Druidico para não-druidas, cometer crueldade arbitrária com animais ou matar animais desnecessariamente é anátema à sua ordem. (Isto não o impede de defender-se de animais ou matá-los para alimentar-se.). Cada ordem druídica também possui atos anátemas adicionais, detalhados na seção de cada ordem.

Companheiro Animal: O jovem leopardo da neve Droogami serve como seu companheiro e protetor. Você pode usar a ação Comandar um Animal para conceder duas ações a Droogami. Como Droogami é um companheiro leal, você não precisa realizar um teste de Natureza para convencê-lo a ouvi-la.

Conjuração Primal: Você pode conjurar magias primais usando a atividade Conjurar uma Magia. Veja a seção Magias, abaixo, para detalhes sobre as magias que você possui preparadas.

Elocucionista de Cavadores: Você reconhece os sons de criaturas do solo como seu próprio idioma peculiar. Você pode fazer perguntas, receber respostas e usar a perícia Diplomacia com animais que tenham uma Velocidade de escavação, como cães-da-pradaria, esquilos-terrestre, texugos e toupeiras. O MJ determina quais animais são considerados escavadores para esta habilidade.

Empatia Selvagem: Você possui uma conexão com as criaturas do mundo natural que lhe permite comunicar-se com elas em um nível rudimentar. Você pode utilizar Diplomacia para Impressionar animais e para fazer Pedidos simples a eles. Na maioria dos casos, animais selvagens esperam e ouvem seus argumentos.

Gnomo Sensitivo: Você recebe um sentido especial: um faro impreciso com distância de 9 metros. Isto permite que você use seu sentido de olfato para determinar a localização exata de uma criatura. Adicionalmente, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Percepção sempre que tentar localizar uma criatura indetectada que estiver na distância de seu faro.

Medicina Natural: Você pode aplicar curativos naturais para curar seus aliados. Você pode utilizar Natureza em vez de Medicina para Tratar Ferimentos. Em terras ermas, você pode ter acesso mais fácil a ingredientes frescos, recebendo +2 de bônus de circunstância em seu teste para Tratar Ferimentos utilizando Natureza (sujeito ao julgamento do MJ).

□ **Ponto de Foco:** Você recebe uma reserva de Pontos de Foco que lhe permite conjurar a magia de ordem *curar animal*. Cada uma destas magias usa 1 Ponto de Foco, e Lini atualmente possui uma reserva total de 1 Ponto de Foco.

Curar Animal (cura, druida, necromancia, positivo) **Execução** ◆ ou ◆◆ somático; **Distância** toque ou 9 metros (veja texto); **Alvos** 1 criatura;

Efeito Você cura os ferimentos de um animal, restaurando 1d8 Pontos de Vida ao alvo. A quantidade de ações gastas Conjorando esta Magia determina o efeito dela.

◆ somático A magia possui uma distância de toque.

◆◆ somático, verbal A magia possui uma distância de 9 metros e restaura 8 Pontos de Vida adicionais ao alvo

AÇÕES COM ESCUDO

Enquanto estiver com seu escudo equipado, você pode usar as ações a seguir.

Erguer um Escudo ◆ **Requerimentos** Você está empunhando um escudo.

Efeito Você posiciona seu escudo para se proteger. Quando tiver Erguido um Escudo, você recebe o bônus de circunstância dele na CA. Seu escudo permanece erguido até o início de seu próximo turno.

Bloqueio com Escudo ◆ **Acionamento** Enquanto estiver com seu escudo erguido, você sofreria dano de um ataque físico. **Efeito** Você posiciona seu escudo na frente de um golpe para bloqueá-lo. Seu escudo o impede de sofrer uma quantidade de dano igual à dureza do escudo. Tanto você quanto o escudo sofrem o dano remanescente (ambos sofrem o mesmo dano), o que pode quebrar ou até mesmo destruir o escudo.

MAGIAS

Lini pode conjurar as magias a seguir.

Arco Elétrico (eletricidade, evocação, truque mágico); **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Distância** 9 metros; **Alvos** 1 ou 2 criaturas; **Salvamento** Reflexos básico **Efeito** Um arco de eletricidade salta de um alvo para outro. Você causa dano de eletricidade igual a 1d4 mais o modificador de seu atributo de conjuração.

□ **Curar** (cura, necromancia, positivo); **Execução** ◆, ◆◆ ou ◆◆◆ (veja o texto da magia); **Efeito** Você canaliza energia positiva para curar os vivos ou ferir os mortos-vivos. Se o alvo for uma criatura viva voluntária, você restaura 1d8 dos Pontos de Vida dele. Se o alvo for uma criatura morta-viva, você causa essa quantidade de dano positivo a ele, que deve tentar um salvamento básico de Fortitude. A quantidade de ações que você gasta para Conjurar esta Magia determina seus alvos, distância, área e outros parâmetros.

◆ (somático): A magia possui uma distância de toque.

◆◆ (verbal, somático): A magia possui uma distância de 9 metros. Se você estiver curando uma criatura viva, aumente os Pontos de Vida restaurados em 8.

◆◆◆ (material, somático, verbal): Você dispersa energia positiva em uma emanção de 9 metros. Isto afeta todas as criaturas vivas e mortas-vivas na área.

Detectar Magia (adivinhação, detecção, truque mágico); **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Área** Emanação de 9 metros; **Efeito** Você emite um pulso que registra a presença de magia. Você não recebe informação além da presença ou ausência de magia. Você pode escolher ignorar magia à qual tenha ciência da presença, como de itens mágicos e magias contínuas suas e de seus aliados. Você detecta alguma ilusão mágica somente se o efeito da ilusão tiver nível inferior ao nível de magia de sua detectar magia. Entretanto, itens que possuem uma aura de ilusão e não são enganosos em aparência (como uma poção de *invisibilidade*) geralmente são detectados normalmente.

Emaranhapé (conjuração, planta, truque mágico) **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Distância** 9 metros; **Alvos** 1 criatura morrendo; **Efeito** Uma vinha coberta com uma seiva pegajosa aparece no ar, se lançando de sua mão para o alvo. Faça um ataque de magia contra o alvo.

Sucesso Crítico O alvo sofre a condição imobilizado e -3 metros de penalidade de circunstância nas Velocidades dele por 1 rodada. Ele pode tentar Escapar contra sua CD de magia para remover a penalidade e a condição imobilizado.

Sucesso O alvo sofre -3 metros de penalidade de circunstância nas Velocidades dele por 1 rodada. Ele pode tentar Escapar contra sua CD de magia para remover a penalidade.

Falha O alvo não é afetado.

Estabilizar (cura, necromancia, positivo, truque mágico); **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Distância** 9 metros; **Alvos** 1 criatura morrendo; **Efeito** Energia positiva fecha as portas da morte. O alvo perde a condição morrendo, embora permaneça inconsciente com 0 Pontos de Vida.

Jorro Ácido (ácido, ataque, evocação, truque mágico); **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Distância** 9 metros; **Alvos** 1 criatura ou objeto; **Efeito** Faça um ataque de magia. Se acertar, você causa 1d6 de dano de ácido mais 1 de dano de ácido de respingo. Em um sucesso crítico, o alvo também sofre 1 de dano persistente de ácido.

□ **Presa Mágica** (transmutação) **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Distância** toque; **Alvos** 1 criatura voluntária; **Duração** 1 minuto; **Efeito** Escolha um dos ataques desarmados do alvo que cause apenas um dado de dano. Você pode fazer esse ataque desarmado brilhar com energia primal. O ataque desarmado se torna um ataque desarmado +1 impactante, recebendo +1 de bônus de item em rolagens de ataque e aumentando a quantidade de dados de dano para dois dados (se ele só causava um dado de dano).

Produzir Chamas (ataque, evocação, fogo, truque mágico) **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Distância** 9 metros; **Alvos** 1 criatura; **Efeito** UUma pequena bola de chamas aparece na palma de sua mão, e você ataca com ela em combate corpo a corpo ou à distância. Faça uma rolagem de ataque de magia contra a CA de seu alvo. Isto normalmente é um ataque à distância, mas você também pode desferir um ataque corpo a corpo contra uma criatura em seu alcance desarmado. Em um sucesso, você causa 1d4 de dano de fogo mais o modificador de seu atributo de conjuração. Em um sucesso crítico, o alvo sofre o dobro do dano e 1d4 de dano persistente de fogo.

DROOGAMI

FELINO **1****ANCESTRALIDADE** FELINIO (LEOPARDO DA NEVE)**VELOCIDADE** 10,5 METROS **PERCEPÇÃO** +5 (TREINADO) **FARO VISÃO NA PENÚMBRA****TENDÊNCIA** NEUTRO**IDIOMAS** NENHUM

FORÇA	DESTREZA	CONSTITUIÇÃO
FOR 14 <small>MODIFICADOR (-2)</small>	DES 16 <small>MODIFICADOR (+3)</small>	CON 12 <small>MODIFICADOR (+1)</small>

INTELIGÊNCIA	SABEDORIA	CARISMA
INT 2 <small>MODIFICADOR (-4)</small>	SAB 14 <small>MODIFICADOR (+2)</small>	CAR 10 <small>MODIFICADOR (+0)</small>

GOLPES

CORPO A CORPO ➤ garras +6 (acuidade, ágil), 1d4+2 Ct
mandíbulas +6 (acuidade), 1d6+2 Pf

PERÍCIAS

ACROBATISMO [DES] +6 •	ARCANISMO [INT] -4	ATLETISMO [FOR] +5 •
DIPLOMACIA [CAR] +0	DISSIMULAÇÃO [CAR] +0	FURTIVIDADE [DES] +6 •
INTIMIDAÇÃO [CAR] +0	LADROAGEM [DES] +3	MANUFATURA [INT] -4
MEDICINA [SAB] +2	NATUREZA [SAB] +2	OCULTISMO [INT] -4
PERFORMANCE [CAR] +0	RELIGIÃO [SAB] +2	SABER DE HERBALISMO [INT] -4
SABER [OUTRO: INT] -4	SOCIEDADE [INT] -4	SOBREVIVÊNCIA [SAB] +2

• = TREINADO •• = ESPECIALISTA ••• = MESTRE

PATHFINDER

DEFESAS

PONTOS DE VIDA 11	CLASSE DE ARMADURA 16
FORTITUDE +4	REFLEXOS +6
	VONTADE +5

BENEFÍCIOS DE SUPORTE E HABILIDADES

SENTIDOS fardo (impreciso) 9 metros, visão na penumbra

ESPECIAL Droogami causa 1d4 de dano de precisão extra contra alvos desprevenidos.

SUPORTE ➤ Droogami desequilibra seus inimigos quando você abre uma brecha. Até o início de seu próximo turno, seus Golpes que causarem dano a uma criatura ameaçada pelo seu felino deixam o alvo desprevenido até o final de seu próximo turno



MERISIEL

LADINA 1

ANCESTRALIDADE ELFO (ABANDONADA)

BIOGRAFIA CRIMINOSA

VELOCIDADE 9 METROS

PERCEÇÃO  +6 (ESPECIALISTA)
VISÃO NA PENUMBRA

TENDÊNCIA CAÓTICA E NEUTRO

IDIOMAS COMUM, ÉLFICO, GNOLL

FORÇA

FOR

14

MODIFICADOR (+2)

DESTREZA

DES

18

MODIFICADOR (+4)

CONSTITUIÇÃO

CON

12

MODIFICADOR (+1)

INTELIGÊNCIA

INT

12

MODIFICADOR (+1)

SABEDORIA

SAB

12

MODIFICADOR (+1)

CARISMA

CAR

10

MODIFICADOR (+0)

GOLPES

CORPO A CORPO  Rapieira +7 (acuidade, desarmar, mortal d8), 1d6+4 Pf Adaga +7 (acuidade, versátil Ct), 1d4+4 PfÀ DISTÂNCIA  Arco curto +7 (incremento de distância 18 metros, mortal d10), 1d6 Pf Adaga +7 (ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct) 1d4+2 Pf

PERÍCIAS

ACROBATISMO [DES]

 +7 •

DIPLOMACIA [CAR]

 +0

INTIMIDAÇÃO [CAR]

 +3 •

MEDICINA [SAB]

 +4 •

PERFORMANCE [CAR]

 +0

SABER [OUTRO: INT]

 +1

ARCANISMO [INT]

 +1

DISSIMULAÇÃO [CAR]

 +3 •

LADROAGEM [DES]

 +7 •

NATUREZA [SAB]

 +1

RELIGIÃO [SAB]

 +1

SOCIEDADE [INT]

 +4 •

ATLETISMO [FOR]

 +5 •

FURTIVIDADE [DES]

 +7 •

MANUFATURA [INT]

 +4 •

OCULTISMO [INT]

 +1

SABER DO SUBMUNDO [INT]

 +4 •

SOBREVIVÊNCIA [SAB]

 +4 •

• = TREINADO •• = ESPECIALISTA ••• = MESTRE

TALENTOS & HABILIDADES

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE Abandonada

TALENTOS DE CLASSE Descobridora de Armadilha

TALENTOS DE PERÍCIA Contrabandista Experiente, Queda do Gato

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE ataque furtivo +1d6, ataque surpresa, esquema (ladra)

DEFESAS

PONTOS DE VIDA

15

FORTITUDE

 +4

CLASSE DE ARMADURA

18

REFLEXOS

 +9

VONTADE

 +6

PATHFINDER

EQUIPAMENTOS

VOLUME Atual 4, 2L; Guardado 1

VESTIDO adaga (9), arco curto (10 flechas), armadura de couro, baina (10), estrepes, ferramentas de ladrão (2 apetrechos de substituição), mochila, poção de cura mínima, rapieira

GUARDADO arpéu, cantil, corda (15 metros), esteira de dormir, martelo, pé-de-cabra, pederneira e isqueiro, pitão (5), rações (1 semana), tocha (3)

RIQUEZA 2 pp, 2 pc



O QUE É UMA LADINA?

Abandonada: Merisiel possui um benefício em salvamentos contra efeitos de emoção.

Você é uma aventureira habilidosa e oportunista, perita em se esgueirar, falar rápido, saltar sobre obstáculos, desabilitar armadilhas e atingir inimigos desatentos.

EQUIPAMENTOS

As seguintes regras se aplicam ao equipamento de Merisiel

Mochila: Uma mochila comporta até 4 Volumes de itens. Se estiver carregando ou arrumando a mochila em vez de usando-a nas costas, o Volume dela é leve em vez de desprezível. Os primeiros 2 Volumes de itens em sua mochila não contam contra seu limite de Volume.

Acuidade (traço): Você pode utilizar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força em rolagens de ataque usando esta arma corpo a corpo. Você ainda utiliza seu modificador de Força para calcular o dano.

Ágil (traço): A penalidade por ataques múltiplos que você sofre com esta arma é de -4 (em vez de -5) em seu segundo ataque no turno e de -8 (em vez de -10) em seu terceiro ataque (e ataques subsequentes) no turno.

Arpéu: Você pode arremessar um arpéu com uma corda amarrada a ele para facilitar a escalada. Para ancorar um arpéu, faça uma rolagem de ataque com o traço secreto contra uma CD que depende do alvo (normalmente pelo menos CD 20). Em um sucesso, seu arpéu fica firme. Em uma falha crítica, o arpéu aparenta estar firme mas se solta quando você estiver no meio do caminho.

Arremesso (traço): Você pode arremessar esta arma como um ataque à distância; quando arremessada, ela é considerada uma arma à distância. Uma arma de arremesso adiciona seu modificador de Força ao dano da mesma forma que uma arma corpo a corpo. Quando este traço aparecer em uma arma corpo a corpo, ele também incluirá o incremento.

Desarmar (traço): Você pode usar esta arma para Desarmar com a perícia Atletismo mesmo se não tiver uma mão livre. Para isso, você utiliza o alcance da arma (se for diferente do seu) e aplica o bônus de item da arma em rolagens de ataque (se houver) como um bônus de item no teste de Atletismo. Se obtiver uma falha crítica no teste para Desarmar enquanto usar essa arma, você pode escolher soltá-la para sofrer os efeitos de uma falha em vez dos efeitos de uma falha crítica. Em um sucesso crítico, você ainda precisa de uma mão livre se quiser pegar o item.

Estreps: Estes espinhos de metal de quatro pontas podem causar dano aos pés de uma criatura. Você pode espalhar estreps em um quadrado vazio adjacente com uma ação de Interagir. A primeira criatura que se mover para este quadrado deve obter sucesso em um teste de Acrobatismo CD 14 ou sofre 1d4 de dano perfurante e 1 de dano persistente de sangramento. Uma criatura sofrendo dano persistente de sangramento de estreps sofre uma penalidade de -1,5 metros na Velocidade dela. Gastar uma ação de Interagir para tirar os estreps reduz a CD para parar o sangramento. Uma vez que uma criatura sofra dano dos estreps, eles ficam tão arruinados que outras criaturas que entrem no quadrado não sofrem riscos.

Estreps espalhados podem ser recuperados e reutilizados se nenhuma criatura tiver sofrido dano deles. Caso contrário, uma quantidade suficiente deles está arruinada de forma que não podem ser recuperadas.

Ferramentas de Ladrão: Você precisa de ferramentas de ladrão para Abrir Fechaduras ou Desabilitar Dispositivos (de alguns tipos) utilizando a perícia Ladragem. Ferramentas de ladrão infiltrador concedem +1 de bônus de item aos testes para Abrir Fechaduras ou Desabilitar Dispositivos. Se as suas ferramentas de ladrão quebrarem, você pode repará-las substituindo-as por gazuas apropriadas (isto não requer o uso da ação Reparar).

Mortal (traço): Em um acerto crítico, a arma adiciona um dado de dano de arma do tamanho listado. Role este dado depois de dobrar o dano da arma.

☐ **Poção de Cura Mínima** (consumível, cura, mágico, necromancia, poção); **Ativação** ◆ (Interagir); **Efeito** Ao beber esta poção, você recupera 1d8 Pontos de Vida.

Versátil (traço): Uma arma versátil pode ser usada para causar um tipo diferente de dano do listado na seção de Dano. Este traço indica o tipo de dano alternativo. Por exemplo: uma arma perfurante que é versátil Ct pode ser usada para causar dano perfurante ou cortante. Você escolhe o tipo de dano a cada ataque que fizer.

TALENTOS & HABILIDADES

Os talentos e habilidades de Merisiel são descritos abaixo.

Abandonada: Testemunhar o envelhecimento e morte de seus amigos encheu você de uma pesada apatia que o protege contra emoções nocivas. Você recebe +1 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento contra efeitos de emoção. Quando rolar um sucesso em uma jogada de salvamento contra um efeito de emoção, trate o resultado como um sucesso crítico.

Ataque Furtivo: Quando seu inimigo não pode se defender apropriadamente, você tira vantagem para causar dano extra. Quando usar uma arma corpo a corpo ágil ou de acuidade, uma arma à distância, ou um ataque desarmado ágil ou de acuidade para Golpear uma criatura que tenha a condição desprevenida, você causa 1d6 de dano extra de precisão. Você também pode fazer isso com um ataque à distância usando uma arma de arremesso, mas essa arma deve ser ágil ou de acuidade.

Ataque Surpresa: Você entra em combate antes que seus adversários sejam capazes de reagir. Na primeira rodada do combate, se você rolar Dissimulação ou Furtividade para iniciativa, criaturas que ainda não tiverem agido ficam desprevenidas contra você.

Contrabandista Experiente: Você frequentemente contrabandeia coisas pelas autoridades. Quando o MJ rolar seu teste de Furtividade para um observador passivo perceber um item pequeno que você tenha ocultado, ele usa o número rolado ou 10 – o que for maior – como resultado de sua rolagem de dado, adicionando-o ao seu modificador de Furtividade para determinar o resultado de seu teste. Se você for mestre em Furtividade, o MJ usa o número rolado ou 15 e, se for lendário em Furtividade, você automaticamente obtém sucesso em esconder um item pequeno ocultado de observadores passivos. Isto não fornece benefícios quando uma criatura faz um teste de Percepção enquanto procura ativamente em você para encontrar itens escondidos. Devido à sua perícia em contrabando, você tem mais facilidade em encontrar trabalhos de contrabando mais lucrativos quando usar Saber de Submundo para Ganhar Proventos.

Descobridor de Armadilha: Você possui um sentido intuitivo que o alerta sobre a presença de armadilhas. Você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Percepção para encontrar armadilhas, na CA contra ataques feitos por elas e em salvamentos contra seus efeitos. Mesmo que não esteja Procurando, você faz um teste para encontrar armadilhas que normalmente exigiriam essa atividade. Você ainda precisa atender a quaisquer outros requerimentos para encontrar a armadilha.

Você pode desativar armadilhas que requeiram graduação de proficiência mestre em Ladragem.

Elfo dos Sussurros: Sua audição é extremamente aguçada, capaz de detectar até mesmo os sussurros mais baixos. Enquanto puder ouvir normalmente, você pode usar a ação Buscar para sentir criaturas indetectadas em um cone de 18 metros em vez de em um cone de 9 metros padrão. Você também recebe +2 de bônus de circunstância quando usa a ação Buscar para localizar criaturas indetectadas que possa ouvir a até 9 metros com uma ação Buscar.

Esquema (ladra): Quando atacar com uma arma corpo a corpo de acuidade, você pode adicionar seu modificador de Destreza em rolagens de dano em vez de seu modificador de Força.

Queda do Gato: Você trata quedas como se fossem 3 metros mais curtas.

Visão na Penumbra: Você enxerga sob luz fraca tão bem quanto é capaz de enxergar sob luz brilhante, ignorando a condição ocultado devido a luz fraca.

SAJAN

MONGE 1

ANCESTRALIDADE HUMANO (VERSÁTIL) **BIOGRAFIA** DISCÍPULO MARCIAL

VELOCIDADE 7,5Z METROS **PERCEPÇÃO** +5 (TREINADO)

TENDÊNCIA ORDEIRO E NEUTRO

IDIOMAS COMUM, VUDRANI

FORÇA	DESTREZA	CONSTITUIÇÃO
FOR 14 <small>MODIFICADOR (+2)</small>	DES 18 <small>MODIFICADOR (+4)</small>	CON 12 <small>MODIFICADOR (+1)</small>

INTELIGÊNCIA	SABEDORIA	CARISMA
INT 10 <small>MODIFICADOR (+0)</small>	SAB 14 <small>MODIFICADOR (+2)</small>	CAR 10 <small>MODIFICADOR (+0)</small>

GOLPES

- CORPO A CORPO**
- ataque desarmado +7 (ágil, acuidade, não letal, desarmado), 1d6+2 Cn
 - espada de templo +5 (derrubar, monge), 1d8+2 Ct
 - garra do tigre (ataque desarmado) +7 (1d8 +2 Ct, ágil, acuidade, não letal, desarmado)

À DISTÂNCIA Dardo +7 (ágil, Distância 6m), 1d4+2 Pf

PERÍCIAS

ACROBATISMO [DES] +7 •	ARCANISMO [INT] +0	ATLETISMO [FOR] +5 •
DIPLOMACIA [CAR] +3 •	DISSIMULAÇÃO [CAR] +0	FURTIVIDADE [DES] +7 •
INTIMIDAÇÃO [CAR] +0	LADROAGEM [DES] +4	MANUFATURA [INT] +0
MEDICINA [SAB] +2	NATUREZA [SAB] +2	OCULTISMO [INT] +0
PERFORMANCE [CAR] -0	RELIGIÃO [SAB] +5 •	SABER DE GUERRA [INT] +3 •
SABER [OUTRO: INT] +0	SOCIEDADE [INT] +0	SOBREVIVÊNCIA [SAB] +2

• = TREINADO •• = ESPECIALISTA ••• = MESTRE

TALENTOS & HABILIDADES

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE Ambição Natural* (Postura do Tigre)

TALENTOS DE CLASSE Disparada de Ki, Postura do Tigre

TALENTOS GERAIS Proficiência com Armas (Marciais)

TALENTOS DE PERÍCIA Queda do Gato

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE Punho Poderoso, Rajada de Golpes

*Habilidades com um asterisco já foram calculadas nas estatísticas de Sajan e não aparecem em qualquer outro lugar.

DEFESAS

PONTOS DE VIDA 19	CLASSE DE ARMADURA 19	VONTADE +7
FORTITUDE +6	REFLEXOS +9	

PATHFINDER

EQUIPAMENTOS

VOLUME Atual 2, 4L; Guardado 1, 1L

VESTIDO arpéu, dardo (8), elixir da vida mínimo (2), espada de templo, mochila, relâmpago engarrafado menor (2), roupa de explorador

GUARDADO cantil, corda (15 metros), esteira de dormir, gjz (10), pé-de-cabra, pederneira e isqueiro, rações (2 semanas), sabão, toqe (5)

RIQUEZA 2 po, 4 pp, 2 pc



O QUE É UM MONGE?

Você é um habilidoso artista marcial cuja melhor arma é o seu próprio corpo, usando um poder espiritual chamado ki para liberar potentes efeitos mágicos ou devastar seu oponente com ataques únicos de um de seus estilos dominados.

EQUIPAMENTOS

As seguintes regras se aplicam ao equipamento de Sajan.

Mochila: Uma mochila comporta até 4 Volumes de itens. Se estiver carregando ou arrumando a mochila em vez de usando-a nas costas, o Volume dela é leve em vez de desprezível. Os primeiros 2 Volumes de itens em sua mochila não contam contra seu limite de Volume.

Acuidade (traço): Você pode utilizar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força em rolagens de ataque usando esta arma corpo a corpo. Você ainda utiliza seu modificador de Força para calcular o dano.

Ágil (traço): A penalidade por ataques múltiplos que você sofre com esta arma é de -4 (em vez de -5) em seu segundo ataque no turno e de -8 (em vez de -10) em seu terceiro ataque (e ataques subsequentes) no turno.

Arpéu: Você pode arremessar um arpéu com uma corda amarrada a ele para facilitar a escalada. Para ancorar um arpéu, faça uma rolagem de ataque com o traço secreto contra uma CD que depende do alvo (normalmente pelo menos CD 20). Em um sucesso, seu arpéu fica firme. Em uma falha crítica, o arpéu aparenta estar firme mas se solta quando você estiver no meio do caminho.

Arremesso (traço): Você pode arremessar esta arma como um ataque à distância; quando arremessada, ela é considerada uma arma à distância. Uma arma de arremesso adiciona seu modificador de Força ao dano da mesma forma que uma arma corpo a corpo. Quando este traço aparecer em uma arma corpo a corpo, ele também incluirá o incremento.

Desarmado (traço): Um ataque desarmado utiliza seu corpo em vez de uma arma manufaturada. Um ataque desarmado não é uma arma – embora seja categorizado com armas em grupos de armas e possa ter traços de armas. Como é parte de seu corpo, um ataque desarmado não pode sofrer Desarmar. Ele também não ocupa uma mão, embora um punho ou outro apêndice similar siga as mesmas regras que uma arma de mão livre.

Desarmar (traço): Você pode usar esta arma para Derrubar com a perícia Atletismo mesmo se não tiver uma mão livre. Para isso, você utiliza o alcance da arma (se for diferente do seu) e aplica o bônus de item da arma em rolagens de ataque (se houver) como um bônus de item no teste de Atletismo. Se obtiver uma falha crítica no teste para Derrubar enquanto usar essa arma, você pode escolher soltá-la para sofrer os efeitos de uma falha em vez dos efeitos de uma falha crítica.

Elixir da Vida Mínimo (alquímico, consumível, cura, elixir) **Ativação** **◆** (Interagir); **Efeito** Beber um elixir da vida menor restaura 1d6 Pontos de Vida e concede +1 de bônus de item em jogadas de salvamento contra doenças e venenos por 10 minutos.

Não letal (traço): Ataques com esta arma são não-letais e são usados para deixar criaturas inconscientes em vez de matá-las.

Relâmpago Engarrafado Menor (alquímico, bomba, consumível, eletricidade, respingo) Nível 1; **Uso** segurado em 1 mão; **Volume L**; **Ativação** **◆** (Golpear); **Efeito** Relâmpago engarrafado é um frasco cheio de reagentes voláteis que criam uma rajada de eletricidade quando expostos ao ar. Relâmpago engarrafado causa 1d6 de dano de eletricidade e 1 de dano de eletricidade de respingo. Em um acerto, o alvo fica desprevenido até o início do seu próximo turno.

Respingo (traço): A maioria das bombas possui o traço respingo. Quando usar uma arma de arremesso com o traço respingo, você não adiciona seu modificador de Força à rolagem de dano. Se o ataque com uma arma de respingo obtiver uma falha, sucesso ou sucesso crítico, todas as criaturas a até 1,5 metros do alvo (incluindo o alvo) sofrem o dano de respingo listado. Em uma falha (mas não em uma falha crítica), o alvo do ataque ainda sofre o dano de respingo. Adicione o dano de respingo ao dano inicial contra o alvo antes de aplicar a resistência ou fraqueza do alvo. Você não multiplica o dano de respingo em acertos críticos.

TALENTOS & HABILIDADES

Os talentos e habilidades de Sajan estão descritos abaixo. Sua habilidade Ambição Natural já está aplicada em suas estatísticas de personagem.

Ponto de Foco: Você recebe uma reserva de Pontos de Foco que lhe permite conjurar a magia de ki *disparada de ki*. Cada uma destas magias usa 1 Ponto de Foco, e Sajan atualmente possui uma reserva total de 1 Ponto de Foco.

Disparada de Ki: (monge, transmutação) **Execução** **◆** (verbal); **Efeito**

Acelerado pelo seu ki, você se move com tanta velocidade que se torna um borrão de movimento. Mova-se duas vezes, usando duas ações Andar, duas ações Dar um Passo ou uma ação de Andar e uma ação de Dar um Passo (em qualquer ordem). Você recebe a condição ocultado durante este movimento e até o início de seu próximo turno.

Postura do Tigre: **◆** (postura) **Requerimentos** Você está sem armadura; **Efeito** Você adota a postura de um tigre e pode realizar ataques de garra do tigre. Esses ataques causam 1d8 de dano cortante; pertencem ao grupo pugilato e possuem os traços acuidade, ágil, desarmado e não-letal. Se você causar dano em um sucesso crítico com suas garras do tigre, o alvo sofre 1d4 de dano persistente de sangramento.

Enquanto sua Velocidade for ao menos 6 metros enquanto estiver na Postura do Tigre, você pode Dar um Passo de 3 metros.

Proficiência com Armas (Marciais): Você é treinado em todas as armas marciais, incluindo a espada de templo.

Punho Poderoso: Você sabe utilizar seus punhos como armas mortais. O dado de dano de seus punhos aumenta de 1d4 para 1d6. A maioria das pessoas sofre -2 de penalidade de circunstância para desferir um ataque letal com ataques desarmados não-letais, pois têm dificuldade em usar seus punhos com força mortal. Você não sofre esta penalidade para desferir um ataque letal com seu punho ou com quaisquer outros ataques desarmados.

Queda do Gato: Você trata quedas como se fossem 3 metros mais curtas.

Rajada de Golpes **◆** (floreio) Faça dois Golpes desarmados. Se ambos atingirem a mesma criatura, some seus danos para o propósito de resistências e fraquezas. Aplique sua penalidade por ataques múltiplos normalmente a esses Golpes. Como esta ação possui o traço Floreio, você pode usar Rajada de Golpes somente uma vez por turno.

SEELAH

CAMPEÃ **1**

ANCESTRALIDADE HUMANA (PERITA) **BIOGRAFIA** CRIANÇA DE RUA

VELOCIDADE 7,5 METROS **PERCEPÇÃO** +3 (TREINADA)

TENDÊNCIA ORDEIRA E BOA

IDIOMAS COMUM, OSIRIANO

FORÇA **FOR** 16 MODIFICADOR (+3) **DESTREZA** **DES** 12 MODIFICADOR (+1) **CONSTITUIÇÃO** **CON** 14 MODIFICADOR (+2)

INTELIGÊNCIA **INT** 10 MODIFICADOR (+0) **SABEDORIA** **SAB** 10 MODIFICADOR (+0) **CARISMA** **CAR** 16 MODIFICADOR (+3)

GOLPES

CORPO A CORPO espada longa +6 (versátil Pf), 1d8+3 cortante

À DISTÂNCIA arco curto +4 (mortal 1d10, Distância 12m), 1d6 perfurante

PERÍCIAS

ACROBATISMO [DES] +1	ARCANISMO [INT] +0	ATLETISMO [FOR] +6 •
DIPLOMACIA [CAR] +6 •	DISSIMULAÇÃO [CAR] +3	FURTIVIDADE [DES] +4 •
INTIMIDAÇÃO [CAR] +6 •	LADROAGEM [DES] +4 •	MANUFATURA [INT] +3 •
MEDICINA [SAB] +0	NATUREZA [SAB] +0	OCULTISMO [INT] +0
PERFORMANCE [CAR] +3	RELIGIÃO [SAB] +3 •	SABER DE ABSALOM [INT] +3 •
SABER [OUTRO: INT] +0	SOCIEDADE [INT] +3 •	SOBREVIVÊNCIA [SAB] +0

• = TREINADO •• = ESPECIALISTA ••• = MESTRE

HABILIDADES & TALENTOS

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE Perícia Natural*

TALENTOS DE CLASSE Represália à Distância

TALENTOS GERAIS Bloqueio com Escudo

TALENTOS DE PERÍCIA Punga

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE código do campeão, Golpe Retributivo, *imposição de mãos*

*Habilidades com um asterisco já foram calculadas nas estatísticas de Seelah e não aparecem em qualquer outro lugar.

DEFESAS

PONTOS DE VIDA 20	CLASSE DE ARMADURA 18	CA COM ESCUDO ERGUÍDO 19
FORTITUDE +7	REFLEXOS +4	VONTADE +5

PATHFINDER

EQUIPAMENTOS

VOLUME Atual 5, 2L; Guardado 2

VESTIDO arco curto (20 flechas), cota de escamas, elixir da vida mínimo, escudo de aço (Dureza 5, 20 PV, LQ 10), espada longa, mochila

GUARDADO cantil, corda (15 metros), esteira de dormir, giz (10), kit de reparo, pederneira e isqueiro, rações (2 semanas), sabão, tocha (5)

RIQUEZA 2 po, 3 pp



O QUE É UMA CAMPEÃ?

Você é a emissária de uma divindade, uma serva devota que assumiu esse mandato. Você protege seus aliados do perigo enquanto defende um estrito código de honra que o diferencia daqueles ao seu redor.

EQUIPAMENTOS

As seguintes regras se aplicam ao equipamento de Seelah

Mochila: Uma mochila comporta até 4 Volumes de itens. Se estiver carregando ou arrumando a mochila em vez de usando-a nas costas, o Volume dela é leve em vez de desprezível. Os primeiros 2 Volumes de itens em sua mochila não contam contra seu limite de Volume.

□ **Elixir da Vida Mínimo** (alquímico, consumível, cura, elixir) **Ativação** ◊ (Interagir); **Efeito** Beber um elixir da vida menor restaura 1d6 Pontos de Vida e concede +1 de bônus de item em jogadas de salvamento contra doenças e venenos por 10 minutos.

Kit de Reparos: Um kit de reparo permite que você execute reparos simples enquanto viaja. Ele contém um amolador, uma bigorna portátil, ferramentas de carpintaria, tenazes e óleos para condicionar couro e madeira. Você pode usar um kit de reparo para Reparar itens usando a perícia Manufatura. Um kit de reparo soberbo concede +1 de bônus de item no teste.

Mortal (traço): Em um acerto crítico, a arma adiciona um dado de dano de arma do tamanho listado. Role este dado depois de dobrar o dano da arma.

Versátil: Uma arma versátil pode ser usada para causar um tipo diferente de dano do listado na seção de Dano. Este traço indica o tipo de dano alternativo. Por exemplo: uma arma perfurante que é versátil Ct pode ser usada para causar dano perfurante ou cortante. Você escolhe o tipo de dano a cada ataque que fizer.

AÇÕES COM ESCUDO

Enquanto estiver com seu escudo equipado, você pode usar as ações a seguir.

Erguer um Escudo: ◊ **Requerimentos** Você está empunhando um escudo.

Efeito Você posiciona seu escudo para se proteger. Quando tiver Erguido um Escudo, você recebe o bônus de circunstância dele na CA. Seu escudo permanece erguido até o início de seu próximo turno.

Bloqueio com Escudo: ↷ **Acionamento** Enquanto estiver com seu escudo erguido, você sofreria dano de um ataque físico. **Efeito** Você posiciona seu escudo na frente de um golpe para bloqueá-lo. Seu escudo o impede de sofrer uma quantidade de dano igual à dureza do escudo. Tanto você quanto o escudo sofrem o dano remanescente (ambos sofrem o mesmo dano), o que pode quebrar ou até mesmo destruir o escudo.

HABILIDADES & TALENTOS

Os talentos e habilidades de Seelah são descritos abaixo.

Código do Campeão: Como paladina de lomedae, você se devotou a defender um código de conduta em particular. Você segue estes princípios, listados em ordem de importância.

- Você nunca deve voluntariamente cometer um ato maligno, como assassinato premeditado, tortura ou conjurar uma magia maligna, ou realizar atos anátemas a lomedae: abandonar um companheiro em necessidade, desonrar-se ou recusar um desafio de um semelhante.
- Você nunca deve intencionalmente ferir um inocente, ou permitir o sofrimento imediato de um inocente através de inação quando sabe que poderia preveni-lo razoavelmente. Este princípio não o força a agir contra possíveis ferimentos ou sofrimentos de inocentes em um momento futuro indefinido ou sacrificar sua vida para protegê-los.
- Você deve agir com honra, nunca tirar vantagem dos outros, mentir ou trapacear.
- Você deve respeitar a autoridade legal da liderança legítima onde quer que vá, e seguir suas leis.

Golpe Retributivo ↷ **Acionamento** Um inimigo causa dano a um aliado, e ambos estão a até 4,5 metros de você. **Efeito** Você protege seu aliado e golpeia seu adversário. O aliado recebe resistência a todo dano contra o dano acionador igual a 2 + seu nível. Se o adversário estiver em seu alcance, faça um Golpe corpo a corpo contra ele.

□ **Ponto de Foco:** Você recebe uma reserva de Pontos de Foco que lhe permite conjurar a magia de devoção *imposição de mãos*. Cada uma destas magias usa 1 Ponto de Foco, e Seelah atualmente possui uma reserva total de 1 Ponto de Foco.

Imposição de Mãos (campeão, cura, necromancia, positivo) **Execução** ◊ somático; **Alcance** toque; **Alvos** 1 criatura viva voluntária ou 1 criatura morta-viva; **Efeito** Suas mãos são infundidas com energia positiva, curando uma criatura viva ou ferindo uma criatura morta-viva com um toque. Se usar imposição de mãos em um alvo vivo, você restaura 6 Pontos de Vida dele; se o alvo for um de seus aliados, ele também recebe +2 de bônus de estado na CA por 1 rodada. Contra um alvo morto-vivo, você causa 1d6 de dano e ele deve tentar um salvamento básico de Fortitude; se falhar, ele também sofre -2 de penalidade de estado na CA por 1 rodada.

Punga: Você pode Furtar ou Empalmar um Objeto que esteja bem guardado, como algo dentro de um bolso, sem sofrer os -5 de penalidade normais. Você não pode furtar objetos que seriam extremamente perceptíveis ou que consumam tempo para remover (como sapatos calçados, armaduras vestidas ou objetos ativamente empunhados). Se for mestre em Ladroagem, você pode tentar Furtar de uma criatura que esteja em combate ou em guarda. Quando o fizer, Furtar requer 2 ações de manuseio (em vez de 1) e você sofre -5 de penalidade.

Represália à Distância: Você pode usar Golpe Retributivo com uma arma à distância. Além disso, se o adversário que acionou sua reação estiver a 1,5 metros além de seu alcance (mas não dentro de seu alcance), você pode Dar um Passo como parte de sua reação para colocar o adversário em seu alcance antes de realizar um Golpe Retributivo corpo a corpo.

SEONI

FEITICEIRA 1

ANCESTRALIDADE HUMANA (PERITA) **BIOGRAFIA** NÔMADE

VELOCIDADE 7,5 METROS **PERCEPÇÃO** +4 (TREINADA)

TENDÊNCIA ORDEIRA E NEUTRA

IDIOMAS COMUM, DRACÔNICO, VARISIANO

FORÇA	DESTREZA	CONSTITUIÇÃO
FOR 10 <small>MODIFICADOR (+0)</small>	DES 14 <small>MODIFICADOR (+2)</small>	CON 12 <small>MODIFICADOR (+1)</small>

INTELIGÊNCIA	SABEDORIA	CARISMA
INT 12 <small>MODIFICADOR (+1)</small>	SAB 12 <small>MODIFICADOR (+1)</small>	CAR 18 <small>MODIFICADOR (+4)</small>

GOLPES

CORPO A CORPO ♦ cajado +3 (duas mãos 1d8), 1d4 Cn

À DISTÂNCIA ♦ besta +5 (incremento de distância 36 metros, recarga 1), 1d8 Pf

PERÍCIAS

ACROBATISMO [DES] +2	ARCANISMO [INT] +4 •	ATLETISMO [FOR] +0
DIPLOMACIA [CAR] +7 •	DISSIMULAÇÃO [CAR] +7 •	FURTIVIDADE [DES] +2
INTIMIDAÇÃO [CAR] +4	LADROAGEM [DES] +2	MANUFATURA [INT] +4 •
MEDICINA [SAB] +1	NATUREZA [SAB] +1	OCULTISMO [INT] +1
PERFORMANCE [CAR] +4	RELIGIÃO [SAB] +1	SABER DE COLINAS [INT] +4 •
SABER [OUTRO: INT] +1	SOCIEDADE [INT] +4 •	SOBREVIVÊNCIA [SAB] +4 •

• = TREINADO •• = ESPECIALISTA ••• = MESTRE

HABILIDADES & TALENTOS

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE Truque Mágico Adaptado

TALENTOS DE PERÍCIA Certeza (Sobrevivência)

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE conjuração de feiticeira, linhagem (imperial), memórias ancestrais

DEFESAS

PONTOS DE VIDA 15	CLASSE DE ARMADURA 15	CA COM ESCUDO ERGUIDO 16
FORTITUDE +4	REFLEXOS +5	VONTADE +6

MAGIAS

ATAQUE DE MAGIA +7 **CD** 17

PATHFINDER

EQUIPAMENTOS

VOLUME Atual 2, 6L; Guardado 6

VESTIDO antídoto menor, besta leve (10 virotes), cajado, elixir da vida mínimo (3), mochila, roupa de exploradora

GUARDADO cantil, conjunto de escrita, esteira de dormir, pederneira e isqueiro, porta-pergaminho, rações (3 semanas), vela (10)

RIQUEZA 3 pp, 4 pc

MAGIAS

TRUQUES MÁGICOS (À VONTADE) detectar magia, escudo místico, jorro ácido, proteção proibitiva, raio de gelo

1º NÍVEL (3/DIA) gavinhas sombrias, leque de cores, mísseis mágicos



O QUE É UMA FEITICEIRA?

Você é uma conjuradora poderosa cujo poder se origina da canalização da magia que flui de forma inata pelo seu corpo.

EQUIPAMENTOS

As seguintes regras se aplicam ao equipamento de Seoni.

Mochila: Uma mochila comporta até 4 Volumes de itens. Se estiver carregando ou arrumando a mochila em vez de usando-a nas costas, o Volume dela é leve em vez de desprezível. Os primeiros 2 Volumes de itens em sua mochila não contam contra seu limite de Volume.

□ **Antídoto Menor** (alquímico, consumível, elixir); **Ativação** ◆ (Interagir);

Efeito Ao beber este elixir, você recebe +2 de bônus de item em jogadas de salvamento de Fortitude contra venenos por 6 horas.

Duas Mãos (traço): Esta arma pode ser empunhada com duas mãos. Fazer isso altera o dado de dano da arma para o valor indicado.

□□□ **Elixir da Vida Mínimo** (alquímico, consumível, cura, elixir) **Ativação** ◆ (Interagir); **Efeito** Beber um elixir da vida menor restaura 1d6 Pontos de Vida e concede +1 de bônus de item em jogadas de salvamento contra doenças e venenos por 10 minutos.

Recarga 1 (traço): Gasta-se 1 ação de Interagir para recarregar esta arma.

HABILIDADES & TALENTOS

Os talentos e habilidades de Seoni são descritos abaixo.

Certeza (Sobrevivência): Mesmo nas piores circunstâncias, você pode realizar tarefas básicas da perícia Sobrevivência. Você pode abrir mão de rolar um teste de perícia para essa perícia e em vez disso obter um resultado de 10 + seu bônus de proficiência (não aplique quaisquer outros bônus, penalidades ou modificadores).

Conjuração de Feiticeira: Você pode conjurar magias arcanas usando a atividade Conjurar uma Magia. Veja a seção Magias, abaixo, para detalhes sobre as magias que você possui em seu repertório.

Linhagem (Imperial): Sua linhagem define a fonte de seu poder mágico. Para você, isto é sua conexão a conjuradores antigos que dominaram a magia, e o poder deles se manifesta em você.

Magia Sanguínea: Sempre que conjurar *memórias ancestrais*, ou então *mísseis mágicos* usando um de seus espaços de magia, um ressurgimento de memórias ancestrais concede a você ou a um alvo +1 de bônus de estado em testes de perícia por 1 rodada.

□ **Ponto de Foco:** Você recebe uma reserva de Pontos de Foco que lhe permite conjurar a magia de linhagem *memórias ancestrais*. Cada uma destas magias usa 1 Ponto de Foco, e Seoni atualmente possui uma reserva total de 1 Ponto de Foco.

Memórias Ancestrais (adivinhação) **Execução** ◆ Verbal; **Duração** 1 minuto; **Efeito** Escolha Saber de História Tassilônica ou qualquer perícia que não seja Saber; você se torna treinado nessa perícia por 1 minuto e, a critério do MJ, pode ganhar outras memórias associadas a essa perícia.

Truque Mágico Adaptado Você pode conjurar *proibição proibitiva* como uma magia arcana (já incluída nos truques mágicos de Seoni).

MAGIAS

Seoni pode conjurar as magias a seguir. Três vezes por dia, ele pode conjurar uma de suas magias de 1º nível, em qualquer combinação.

Detectar Magia (detecção, divinação, truque mágico); **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Área** Emanação de 9 metros; **Efeito** Você emite um pulso que registra a presença de magia. Você não recebe informação além da presença ou ausência de magia. Você pode escolher ignorar magia à qual tenha ciência da presença, como de itens mágicos e magias contínuas suas e de seus aliados. Você detecta alguma ilusão mágica somente se o efeito da ilusão tiver nível inferior ao nível de magia de sua detectar magia. Entretanto, itens que possuem uma aura de ilusão e não são enganosos em aparência (como uma *poção de invisibilidade*) geralmente são detectados normalmente.

Escudo Místico (abjuração, força, truque mágico); **Execução** ◆ verbal; **Duração** até o início do seu próximo turno; **Efeito** Você ergue um escudo de força mágica. Isto conta como usar a ação Erguer um Escudo, concedendo-lhe +1 de bônus de circunstância na CA até o início de seu próximo turno, mas ele não requer uma mão para ser usado. Enquanto esta magia estiver em efeito, você pode usar a reação Bloqueio com Escudo usando seu escudo mágico (veja o quadro abaixo). O escudo possui Dureza 5. Após usar Bloqueio com Escudo, a magia é encerrada e você não pode conjurá-la novamente por 10 minutos. Ao contrário de um Bloqueio com Escudo normal, você pode usar a reação desta magia contra a magia mísseis mágicos.

Bloqueio com Escudo ↷ **Acionamento** Enquanto estiver com seu escudo erguido, você sofreria dano de um ataque físico. **Efeito** Você posiciona seu escudo na frente de um golpe para bloqueá-lo. Seu escudo o impede de sofrer uma quantidade de dano igual à dureza do escudo. Tanto você quanto o escudo sofrem o dano remanescente (ambos sofrem o mesmo dano), o que pode quebrar ou até mesmo destruir o escudo.

Gavinhas Sombrias (necromancia, negativo) **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Área** linha de 9 metros; **Salvamento** Fortitude; **Efeito** VGavinhas de escuridão se contorcem a partir das pontas de seus dedos e correm pelo ar. Você causa 2d4 de dano negativo e 1 de dano persistente de sangramento a criaturas vivas na linha. Cada criatura viva na linha deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada

Sucesso A criatura recebe metade do dano negativo e nenhum dano persistente de sangramento.

Falha A criatura sofre o dano completo.

Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano negativo e o dobro do dano persistente de sangramento.

Jorro Ácido (ácido, ataque, evocação, truque mágico); **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Distância** 9 metros; **Alvos** 1 criatura ou objeto; **Efeito** Faça um ataque de magia. Se acertar, você causa 1d6 de dano de ácido mais 1 de dano de ácido de respingo. Em um sucesso crítico, o alvo também sofre 1 de dano persistente de ácido.

Leque de Cores (ilusão, incapacitação, visual) **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Área** cone de 4,5 metros; **Efeito** Cores rodopiam pelo ar e afetam observadores de acordo com seus salvamentos de Vontade.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada

Sucesso A criatura fica ofuscada por 1 rodada.

Falha A criatura fica atordoado 1, cega por 1 rodada e ofuscada por 1 minuto.

Falha Crítica A criatura fica atordoada por 1 rodada e cega por 1 minuto.

Mísseis Mágicos (evocação, força); **Execução** ◆, ◆◆, ou ◆◆◆ somático, verbal; **Distância** 36 metros; **Alvos** 1 criatura; **Efeito** Você lança um míssil de força em direção a uma criatura em sua visão. Ele acerta automaticamente e causa 1d4+1 de dano de força. Para cada ação adicional que você usar para Conjurar esta Magia, aumente a quantidade de mísseis disparados em um, até um máximo de três mísseis para 3 ações. Você escolhe o alvo para cada míssil individualmente. Se você disparar mais de um míssil no mesmo alvo, combine o dano antes de aplicar bônus ou penalidades ao dano, resistências, fraquezas e assim por diante.

Proteção Proibitiva (abjuração, truque mágico) **Execução** ◆◆ somático, verbal; **Alcance** 9 metros; **Alvos** 1 aliado e 1 inimigo; **Duração** sustentado por até 1 minuto; **Efeito** Você protege um aliado contra os ataques e magias hostis do inimigo alvo. O aliado alvo recebe +1 de bônus de estado na Classe de Armadura e jogadas de salvamento contra os ataques, magias e outros efeitos gerados pelo inimigo.

Raio de Gelo (ataque, evocação, frio, truque mágico) **Execução** ◆◆ somático, verbal **Distância** 36m; **Alvos** 1 criatura **Efeito** Você emite um raio gelido. Faça uma rolagem de ataque de magia. O raio causa dano de frio igual a 1d4 + o modificador de seu atributo de conjuração.

Sucesso Crítico O alvo sofre o dobro do dano e sofre -3 metros de penalidade de estado nas Velocidades dele por 1 rodada.

Sucesso O alvo sofre o dano inteiro.

VALEROS

GUERREIRO 1

ANCESTRALIDADE HUMANO (PERITO) **BIOGRAFIA** LAVRADOR

VELOCIDADE 7,5 METROS **PERCEPÇÃO** +5 (ESPECIALISTA)

TENDÊNCIA NEUTRO E BOM

IDIOMAS COMUM, GOBLIN, KELISHIANO

FORÇA **FOR** 18 MODIFICADOR (+4) **DESTREZA** **DES** 14 MODIFICADOR (+2) **CONSTITUIÇÃO** **CON** 14 MODIFICADOR (+2)

INTELIGÊNCIA **INT** 12 MODIFICADOR (+1) **SABEDORIA** **SAB** 10 MODIFICADOR (+0) **CARISMA** **CAR** 10 MODIFICADOR (+0)

GOLPES

CORPO A CORPO ♦ espada longa +9 (versátil P), 1d8+4 Ct
♦ bossa de escudo +9, 1d6+4 Cn

À DISTÂNCIA ♦ arco curto +7 (incremento de distância 18 metros, mortal d10), 1d6 Pf

PERÍCIAS

ACROBATISMO [DES] +5 •	ARCANISMO [INT] +1	ATLETISMO [FOR] +7 •
DIPLOMACIA [CAR] +3 •	DISSIMULAÇÃO [CAR] +0	FURTIVIDADE [DES] +2
INTIMIDAÇÃO [CAR] +3 •	LADROAGEM [DES] +2	MANUFATURA [INT] +4 •
MEDICINA [SAB] +0	NATUREZA [SAB] +0	OCULTISMO [INT] +4 •
PERFORMANCE [CAR] +0	RELIGIÃO [SAB] +0	SABER DE AGRICULTURA [INT] +4 •
SABER DE GUERRA [INT] +4 •	SOCIEDADE [INT] +1	SOBREVIVÊNCIA [SAB] +0

• = TREINADO •• = ESPECIALISTA ••• = MESTRE

HABILIDADES & TALENTOS

HABILIDADES DE ANCESTRALIDADE Ambição Natural*, (Escudo Reativo)

TALENTOS DE CLASSE Corte Duplo, Escudo Reativo

TALENTOS GERAIS Bloqueio com Escudo

TALENTOS DE PERÍCIA Certeza (Atletismo)

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE Ataque de Oportunidade

*Habilidades com um asterisco já foram calculadas nas estatísticas de Valeros e não aparecem em qualquer outro lugar.

DEFESAS

PONTOS DE VIDA 20	CLASSE DE ARMADURA 18	CA COM ESCUDO ERGUÍDO 20
FORTITUDE +7	REFLEXOS +7	VONTADE +3

PATHFINDER

EQUIPAMENTOS

VOLUME Atual 5, 3L; Guardado 1, 1L

VESTIDO arco curto (20 flechas), caneca, elixir da vida mínimo, escudo de madeira (com bossa de escudo; Dureza 3, 12 PV, LQ 6), espada longa, mochila, placa peitoral

GUARDADO arpéu, cantil, corda (15 metros), esteira de dormir, giz (10), pederneira e isqueiro, rações (2 semanas), sabão, tocha (5)

RIQUEZA 7 pp



O QUE É UM GUERREIRO?

Você é um inigualável mestre de armas e técnicas marciais, capaz de defletir ataques, abater adversários e controlar o fluxo do combate.

VALEROS

PATHFINDER

EQUIPAMENTOS

As seguintes regras se aplicam ao equipamento de Valeros.

Mochila: Uma mochila comporta até 4 Volumes de itens. Se estiver carregando ou arrumando a mochila em vez de usando-a nas costas, o Volume dela é leve em vez de desprezível. Os primeiros 2 Volumes de itens em sua mochila não contam contra seu limite de Volume.

Arpéu: Você pode arremessar um arpéu com uma corda amarrada a ele para facilitar a escalada. Para ancorar um arpéu, faça uma rolagem de ataque com o traço secreto contra uma CD que depende do alvo (normalmente pelo menos CD 20). Em um sucesso, seu arpéu fica firme. Em uma falha crítica, o arpéu aparenta estar firme mas se solta quando você estiver no meio do caminho.

□ **Elixir da Vida Mínimo** (alquímico, consumível, cura, elixir) **Ativação** ◆ (Interagir): **Efeito** Beber um elixir da vida menor restaura 1d6 Pontos de Vida e concede +1 de bônus de item em jogadas de salvamento contra doenças e venenos por 10 minutos.

Mortal (traço): Em um acerto crítico, a arma adiciona um dado de dano de arma do tamanho listado. Role este dado depois de dobrar o dano da arma.

Versátil: Uma arma versátil pode ser usada para causar um tipo diferente de dano do listado na seção de Dano. Este traço indica o tipo de dano alternativo. Por exemplo: uma arma perfurante que é versátil Ct pode ser usada para causar dano perfurante ou cortante. Você escolhe o tipo de dano a cada ataque que fizer.

AÇÕES COM ESCUDO

Enquanto estiver com seu escudo equipado, você pode usar as ações a seguir.

Erguer um Escudo: ◆ **Requerimentos** Você está empunhando um escudo.

Efeito Você posiciona seu escudo para se proteger. Quando tiver Erguido um Escudo, você recebe o bônus de circunstância dele na CA. Seu escudo permanece erguido até o início de seu próximo turno.

Bloqueio com Escudo: ↻ **Acionamento** Enquanto estiver com seu escudo erguido, você sofreria dano de um ataque físico. **Efeito** Você posiciona seu escudo na frente de um golpe para bloqueá-lo. Seu escudo o impede de sofrer uma quantidade de dano igual à dureza do escudo. Tanto você quanto o escudo sofrem o dano remanescente (ambos sofrem o mesmo dano), o que pode quebrar ou até mesmo destruir o escudo.

HABILIDADES & TALENTOS

Os talentos e habilidades de Valeros são descritos abaixo.

Ataque de Oportunidade: ↻ **Acionamento** Uma criatura em seu alcance usa uma ação de manuseio ou de movimento, desfere um ataque à distância ou sai de um quadrado usando uma ação de movimento. **Efeito** Você ataca um adversário que baixa a guarda. Faça um Golpe corpo a corpo contra a criatura acionadora. Se seu ataque for um acerto crítico e o acionamento for uma ação de manuseio, você interrompe essa ação. Este Golpe não conta para sua penalidade por ataques múltiplos e sua penalidade por ataques múltiplos não se aplica a ele.

Certeza (Atletismo): Mesmo nas piores circunstâncias, você pode realizar tarefas básicas da perícia Atletismo. Você pode abrir mão de rolar um teste de perícia para essa perícia e em vez disso obter um resultado de 10 + seu bônus de proficiência (não aplique quaisquer outros bônus, penalidades ou modificadores).

Corte Duplo: ◆◆ Você ataca seu adversário com ambas as armas. Faça dois Golpes, um com cada uma de suas duas armas corpo a corpo, sendo que ambos os Golpes sofrem sua penalidade por ataques múltiplos atual. Ambos os Golpes devem ser no mesmo alvo. Se o segundo Golpe for feito com uma arma que não possua o traço ágil, ele sofre -2 de penalidade.

Se os dois ataques acertarem, some seus danos e depois adicione quaisquer outros efeitos aplicáveis de ambas as armas. Você adiciona dano de precisão somente uma vez, em um ataque à sua escolha. Some o dano de ambos os Golpes e aplique resistências e fraquezas apenas uma vez. Isto conta como dois ataques para calcular sua penalidade por ataques múltiplos.

Escudo Reativo: ↻ **Acionamento** Um inimigo lhe acerta com um Golpe corpo a corpo. **Requerimentos** Você está empunhando um escudo. **Efeito** Você interpõe seu escudo no último momento antes de sofrer um golpe. Você imediatamente usa a ação Erguer um Escudo e recebe o bônus do escudo na CA. O bônus de circunstância do escudo se aplica à sua CA para determinar o resultado do ataque acionador.

PATHFINDER®

PERSONAGENS ICÔNICOS

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use," "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Designers: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Livro Básico (Segunda Edição) © 2019, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) by Bruno Mares and Calvin Semião.

Pathfinder Society Guide to Play (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: John Compton, Michael Sayre, Tonya Woldridge, and Linda Zayas-Palmer.

Guia de Campanha Organizada da Sociedade Pathfinder (Segunda Edição) © 2020, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Society Guide to Play (Second Edition) by Bruno Mares.

PAIZO INC.

Diretores de Criação • James Jacobs, Robert G. McCreary e Sarah E. Robinson

Diretor de Design de Jogo • Jason Bulmahn

Gerentes de Desenvolvimento • Adam Daigle e Amanda Hamon

Desenvolvedor Líder de Campanha Organizada • John Compton

Desenvolvedores • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini,

Patrick Renie, Michael Sayre e Linda Zayas-Palmer

Líder de Design do Pathfinder • Owen K.C. Stephens

Desenvolvedor da Sociedade Pathfinder • Thurston Hillman

Designer Sênior • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner e Mark Seifter

Gerente Editorial • Judy Bauer

Editora Sênior • Lyz Liddell

Editores • James Case, Leo Glass, Adrian Ng, Lacy Pellazar e Jason Tondro

Diretora de Arte • Sonja Morris

Designers Gráfico Seniores • Emily Crowell e Adam Vick

Artista de Produção • Tony Barnett

Gerente de Franquia • Mark Moreland

Gerente de Projeto • Gabriel Waluconis

Diretora Executiva da Paizo • Lisa Stevens

Diretor de Criação • Erik Mona

Diretor Financeiro • John Parrish

Diretor de Operações • Jeffrey Alvarez

Diretor Técnico • Vic Wertz

Diretor de Vendas • Pierce Watters

Associado de Vendas • Cosmo Eisele

Vice-Presidente de Marketing & Licenciamento • Jim Butler

Gerente de Licenciamento • Glenn Elliott

Gerente de Relações Públicas • Aaron Shanks

Gerente de Atendimento ao Cliente & à Comunidade • Sara Marie

Gerente de Operações • Will Chase

Gerente de Campanha Organizada • Tonya Woldridge

Especialista de Recursos Humanos • Angi Hodgson

Escritório de Dados • B. Scott Keim

Diretor de Tecnologia • Raimi Kong

Desenvolvedor de Software Sênior • Gary Teter

Equipe de Atendimento ao Cliente • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan e

Diego Valdez

Equipe do Armazém • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand e

Kevin Underwood

Equipe do Website • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith,

Josh Thornton e Andrew White

NEW ORDER EDITORA

Editores • Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

Editor-Chefe • Bruno Mares

Tradução • Bruno Mares

Revisão • Bruno Mares

Diagramação • Rafael Tschope

Este produto está de acordo com a Open Game License (OGL) e é apropriado para uso com o Pathfinder Roleplaying Game (Segunda Edição).

Identidade do Produto: Os itens a seguir serão doravante identificados como Identidade do Produto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(e), e não são Conteúdo de Jogo Aberto. Todas as marcas, marcas registradas, substantivos próprios (personagens, divindades, locais, etc., assim como todos os adjetivos, nomes, títulos e termos descritivos derivados de nomes próprios), ilustrações, personagens, diálogos, locais, tramas, enredos e identificações comerciais, (Elementos que tiverem sido previamente designados como Conteúdo de Jogo Aberto, que forem exclusivamente de Conteúdo de Jogo Aberto prévio ou que estão em domínio público não estão incluídos nesta declaração.)

Conteúdo de Jogo Aberto: Exceto pelo material designado como Identidade do Produto (veja acima), as mecânicas de jogo deste produto da Paizo são Conteúdo de Jogo Aberto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(d). Nenhuma parte deste trabalho, exceto o material designado como Conteúdo de Jogo Aberto, pode ser reproduzida de qualquer forma sem permissão por escrito.

Pathfinder Trilha de Aventuras #146: *Culta das Brasas* © 2020, Paizo Inc. Todos os direitos reservados. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder, o logo de Pathfinder, o logo do P de Pathfinder, Sociedade Pathfinder, Starfinder, o logo de Starfinder e Sociedade Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Aventuras Pathfinder, Blocos Riscáveis Pathfinder, Cartas Pathfinder, Guia de Cenário Pathfinder, Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Mapas Riscáveis Pathfinder, Planilha de Combate Pathfinder, Sociedade do Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Trilha de Aventuras Pathfinder, Starfinder Roleplaying Game, Mapas Riscáveis Starfinder, Peões Starfinder, Planilha de Combate Starfinder e Trilha de Aventuras Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.

Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.
Produzido no Brasil, Maio de 2020.