

DUNGEONS & DRAGONS®

ENCOUNTERS



A Cripta Amaldiçoada

Aventura para grupo de 4 Jogadores de 1ª Nivel.

Aventura Escrita por "Erivaldo Fernandes." (Erivas)



O mau não pode Descansar...

“Quando Rasputin era vivo, nenhum dos moradores da capital dormia tranqüilo. Agora que está morto, nenhum deles pode dormir, temendo seu legado...”

Esta é uma aventura para jogadores iniciantes. (planejada para 3 ou 4 Personagens de 1ª nível.) O mestre deve ter o livro do jogador e o livro do mestre de Dungeons & Dragons 4ª Edição para conduzir esta aventura. Os monstros e criaturas estão nas páginas em que aparecem na aventura. O mestre pode Alterar qualquer parte da aventura para Incluir ou não elementos próprios. (O mundo de campanha desta aventura não é definido.)

Resumo da aventura:

A cerca de dez anos um mago necromante de nome Rasputim, desafiou o magistrado de Arcaria, com um exercito de mortos vivos, O Mago foi derrotado e morto na mesma noite em que ordenou seu ataque, depois de vitorioso, o magistrado da época decidiu enterrar Rasputim e seus aprendizes em uma cripta, onde seus restos mortais seriam vigiados pela milícia, um dos aprendizes do Mago jogou uma maldição antes de morrer, ele disse que Antes de uma década terminar, seu mestre voltaria dos mortos e com um novo exercito de Mortos vivos dominaria a cidade de Arcádia e todo reinado. Temendo estas palavras um dos magos da primeira Ordem, Zelicos Zul Zulander, Criou um circulo de proteção em todos os Pontos da cripta do necromante, Impedindo que seu corpo ou de qualquer um dos seus aprendizes pudessem ser reanimados por magia. Dez anos se passaram, Neste tempo a magia de Zelicos Enfraqueceu, e os mortos do cemitério começarão a voltar a vida!

Recrutando os Heróis:

Uma recompensa extremamente Chamativa foi posta pelo serviço de invadir as catacumbas próximas a cidade, para que aventureiros entrassem e destruíssem todos os cadáveres que pudessem se mexer, os aventureiros estão neste momento numa estalagem quando um mensageiro do magistrado da cidade entra, sem falar com ninguém ele prega uma folha de Papel em uma parede, se qualquer herói tentar ler a folha, leia o seguinte texto:

“Eu Galford Magistrado de Arcádia ofereço ao grupo de Mercenários que estiver disposto a enfrentar um mau maior do que meros zumbis, o valor de 300 peças de ouro. (Por cabeça) para entrarem nas catacumbas de Arcádia e darem um derradeiro fim a esta infestação de criaturas proscritas. aos que aceitarem esta incumbência, venham a meu Gabinete antes do anoitecer.”

Atendendo a esta convocação os heróis devem seguir a casa do magistrado.

Dica ao mestre: Os heróis que Acharem o valor da recompensa pequeno podem tentar convencer ao magistrado de que um valor maior seria mais apropriado com testes de diplomacia.

Casa do magistrado

Na casa do magistrado o grupo vai receber os detalhes da sua Missão, o mestre deve usar as informações contidas no resumo da aventura para descrever o ocorrido com o Necromante, o magistrado dirá que:

“A cidade teme que o mago esteja Vivo novamente, por este motivo vamos enviar Vocês senhores, espero que possam resolver este problema entrando na área da cripta onde ele foi enterrado e destruindo seus restos mortais de uma vez por todas, acha-

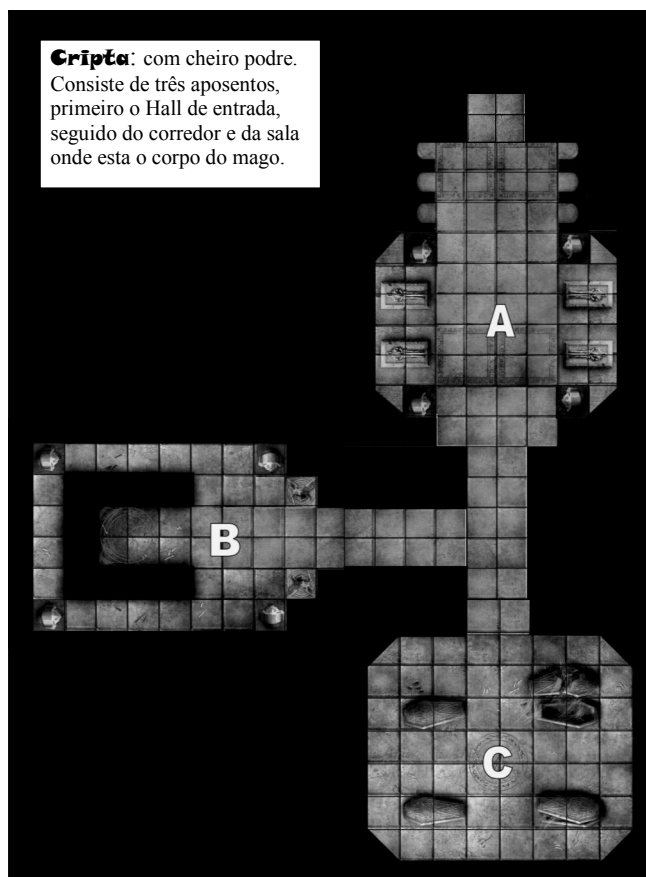
mos que talvez um Antigo aprendiz do mago tenha enfraquecido a magia de proteção, por isto o estado atual se implantou em nossa cidade. Sei que o que peso não é fácil e por isto prometo esta recompensa acima da média.”

Caso os jogadores queiram mais informações sobre a área é só ministrar um teste de **História (CD:20)** para eles saberem que o Necromante teve muitos aprendizes, e entre eles era comum o estudo não só da criação de zumbis mas também da conjuração de Esqueletos e de Fantasmas. Monstros e Criaturas macabras podem estar esperando o grupo. Com um teste de **Religião (CD:18)** um personagem pode saber que Há a presença de uma grande aura maligna, capaz de corromper o Selo do mago Zelicos.

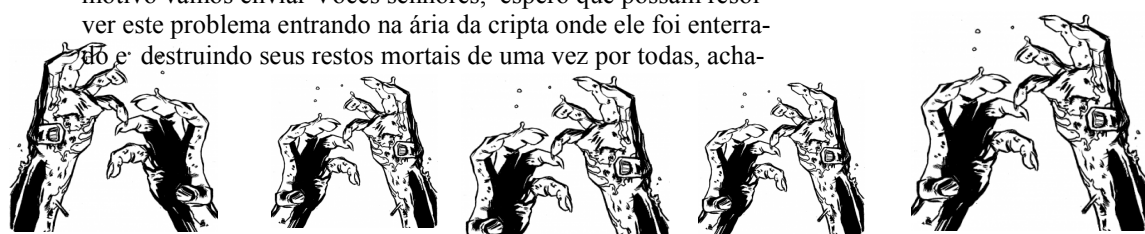


Entrando Na Cripta:

Os aventureiros Vão chegar a uma área que está próximo a entrada do Cemitério, os guardas do magistrado e outros aventureiros estão contendo os zumbis do lado de fora, com um Rápido porem bem sucedido teste de Força (CD:14), os aventureiros conseguem abrir a porta da entrada, Que é de pedra Bem pesada. O lugar está bem escuro, ao usar uma Tocha ou bastão de luz o caminho se ilumina apenas 2 casas a frente do usuário. (Penumbra +2 casas.) Como se a luz não conseguisse ser suficiente para toda aquela escuridão.



Cripta: com cheiro podre. Consiste de três aposentos, primeiro o Hall de entrada, seguido do corredor e da sala onde esta o corpo do mago.



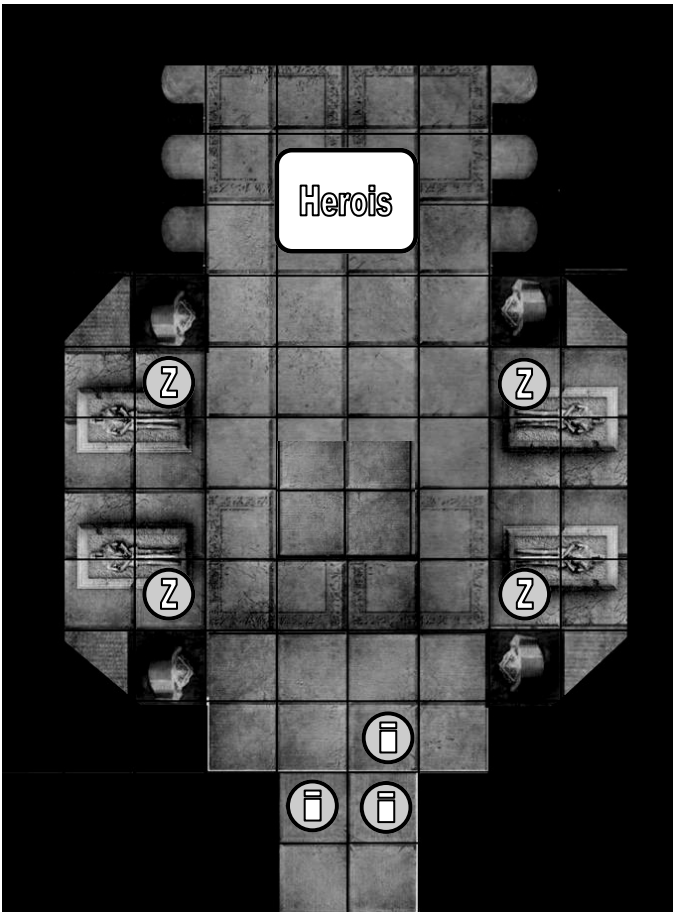
Encontro 1

“Bem vindos ao meu pesadelo...”

Encontro Nivel 1 / Mapa A

Monstros: 4 Zumbis (500 XP) / 3 Zumbis Imprestáveis (114 XP)

Descrição: Quando os heróis chegam a Parte da cripta onde Há um enorme arco frontal notam que há uma seqüência de Runas no chão, escrito em draconiano diz algo sobre senhores dos mortos e prisão mas está muito apagado pra ser lido de verdade, Em algumas paredes há buracos com Ossos velhos e duas estátuas que parecem ser bem pesadas, Quando o grupo entra nesta sala pode ver um grupo de três zumbis vindo do corredor se estiver com uma tocha, quando um vento gélido é sentido por todos da sala, os túmulos da sala se abrem e um pequeno grupo de zumbis vai ao ataque dos aventureiros.



Estratégia: Os zumbis não devem ser subestimados, este grupo de criaturas está em maior numero e pode facilmente acabar a aventura aqui mesmo com um Ataque massivo contra os jogadores, Os zumbis Imprestáveis não vão atingir ninguém no primeiro turno, pois estão andando lentamente do corredor para a sala, os outros quatro vão atacar quem estiver portando a tocha como prioridade, se a tocha for jogada no chão eles farão um ataque contra ela no chão na tentativa de apagar a fonte de luz. Cada zumbi vai atacar um Aventureiro que esteja adjacente a entrada, os Imprestáveis vão atacar que estiver mais próximo deles, se algum dos aventureiros usar qualquer habilidade radiante nesta sala vai ser Alvo do ataque de todos os zumbis.(Eles

Zumbi (Z)		Bruto de Nível 2
Autômato natural (Médio - Morto-vivo)		125 XP
Iniciativa -1	Sentidos Percepção +0; visão no escuro	
PV 40; Sangrando 20; veja também <i>fraqueza do zumbi</i>		
CA 13; Fortitude 13, Reflexos 9, Vontade 10		
Imunidades doenças, venenoso; Resistências 10 vs. necrótico;		
Vulnerabilidades 5 vs. radiante		
Deslocamento 4		
⬇️Pancada (padrão; sem limite)		
+6 vs. CA; 2d6+2 de dano.		
⬇️Agarrão do Zumbi (padrão; sem limite)		
+4 vs. Reflexos; o alvo é agarrado (até escapar). Os testes para escapar do agarrão do zumbi sofrem -5 de penalidade.		
Fraqueza do Zumbi		
Qualquer sucesso decisivo contra o zumbi o reduz a 0 pontos de vida instantaneamente.		
Tendência Imparcial		Idiomas –
For 14 (+3)	Des 6 (-1)	Sab 8 (+0)
Con 10 (+1)	Int 1 (-4)	Car 3 (-3)

Zumbi Imprestável (i)		Lacaio de Nível 3
Autômato natural (Médio - Morto-vivo)		38 XP
Iniciativa -2	Sentidos Percepção -1; visão no escuro	
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.		
CA 13; Fortitude 13, Reflexos 9, Vontade 10		
Imunidades doenças, venenoso		
Deslocamento 4		
⬇️Pancada (padrão; sem limite)		
+6 vs. CA; 5 de dano.		
Tendência Imparcial		Idiomas –
For 14 (+2)	Des 6 (-2)	Sab 8 (-1)
Con 10 (+0)	Int 1 (-5)	Car 3 (-4)

vão ignorar todas as marcas que receberem para poder atacar o Aventureiro que usar poderes Radiantes no seu turno.
OBS: Caso a tocha seja apagada, os Aventureiros estarão em escuro quase total. Podendo ver apenas um estranho brilho esverdeado bem fraco no final do próximo corredor. Neste caso considere que não tiver “visão na penumbra” como “Cego”. Quem possuir esta vantagem, pode enxergar muito pouco, oferecendo “Vantagem de combate” aos zumbis mas sem redutores em seus ataques devido a cegueira, se possuir a vantagem “lutar as Cegas” Não sofre nenhum redutor.

Recompensa: Com os zumbis derrotados se pode encontrar duas peças de ouro em cada um.(14 PO)



Atenção:

Este encontro pode ser evitado se os jogadores ignorarem o caminho **B** e seguirem em frente pelo caminho da **ária C**. Se isto acontecer, os jogadores vão diretamente para o **Encontro 3**.

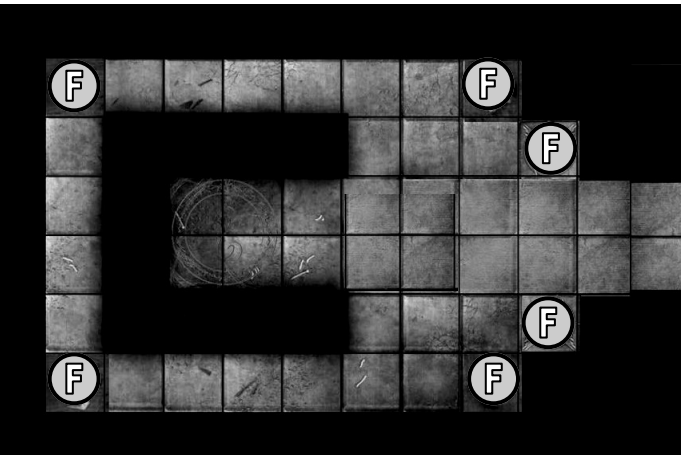
Encontro 2

“O descanso dos Mortos é Sagrado...”

Encontro Nível 1 / Mapa B

Monstros: 6 Aparição sussurrante. (150 XP)

Descrição: Quando os heróis chegam a Porta desta entrada, notam duas estatuas de anjos nas laterais da porta, olhando para dentro há um brilho bem forte que ilumina parte da sala, vem de um círculo mágico em cima de um Esquife, talvez este seja o lugar de repouso do Mago necromante, ao tentarem se aproximar do meio da sala, escutam diversas vozes vindas de todo lugar: “... Reeecuueeee... Voooooooouuute... Vooouutteeeee...” este som fantasmagórico ecoa pelo lugar e so para se os aventureiros recuarem a porta. Caso continuem seguindo em frente vão ouvir: “Você foi avisaaaado...” e quatro Fantasmas saem de dentro das estatuas em cada canto da sala e na porta, atacando os jogadores.



Estratégia: Os fantasmas vão atacar os aventureiros próximos ao local onde está o esquife, cada aparição vai atacar um Aventureiro, e se manter atacando o mesmo até ser marcado por outro ou este cair. Se as aparições estiverem dentro da parede quando forem atacadas considere que a CA para acertá-las é 20, se um clérigo tentar expulsar mortos vivos, vai destruir todas no raio independente de estarem dentro da parede ou não.

Recompensa: Esta sala estará com 4 estatuas de pedra, cada uma tem uma jóia dentro de si que dava poder aos Fantasmas. (20 PO)

A Sala depois do Encontro:

A sala em si Tem apenas um Esquife onde se pode notar vários símbolos mágicos, um poderoso selo. Se os jogadores fizerem testes de Aracanism ou religião (CD: 15) poderão Identificar como sendo uma poderosa magia de Contenção, nenhum tipo de força mágica externa pode quebrar este Selo, com um teste de História (CD:12) um personagem pode identificar a marca de um Mago muito poderoso nas runas.(Zelicos Zull Zulander) No entanto, se este é o Selo do mago, então por que os mortos voltam a vida?! Afinal o selo está firme e forte.

Aparição Sussurrante		Lacaio de Nível 1
Humanóide Sombrio (Médio - Morto-Vivo)		25 XP
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +0, Visão no Escuro	
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio		
CA 13; Fortitude 11; Reflexos 15; Vontade 12;		
Imunidades doenças, venenoso; Resistências 10 vs. Necrótico, incorpóreo		
Vulnerabilidade 5 vs. Radiante		
Deslocamento voo 6 (pairar); alternância; veja também <i>planar nas sombras</i>		
⊕ Carícia Sombria (padrão; sem limite) ♦ Necrótico		
+4 vs. Reflexos; 4 de dano necrótico, e o alvo fica lento até o final do próximo turno da aparição sussurrante		
Planar nas Sombras (movimento; encontro)		
A aparição sussurrante ajusta 6 quadrados		
Tendência Caótica e Maligna		Idiomas Comum
Perícias Furtividade +8		
For 3 (-4)	Des 17 (+3)	Sab 10 (+0)
Con 13 (+1)	Int 4 (-3)	Car 15 (+2)

Atenção 2:

Caso os jogadores decidam voltar por esta sala após o Encontro 3, Vão ouvir uma risada Vinda da **ária “A”**, muito suspeita e uma forte impressão de que há perigo próximo vai se abater no personagem que tiver intuição passiva maior que 13. Lembre depois disso que A prioridade Não é Violar o descanso de nenhum dos mortos, caso entrem nesta sala e depois de terminar sua missão só pra ver o que tem, entrarão no combate mas não receberão pontos de Experiência pela luta desnecessária.



Zumbis Por todos os lados!

Encontro 3

“Quem Raios é Esse Cara?!”

Encontro Nivel 1 / Mapa c

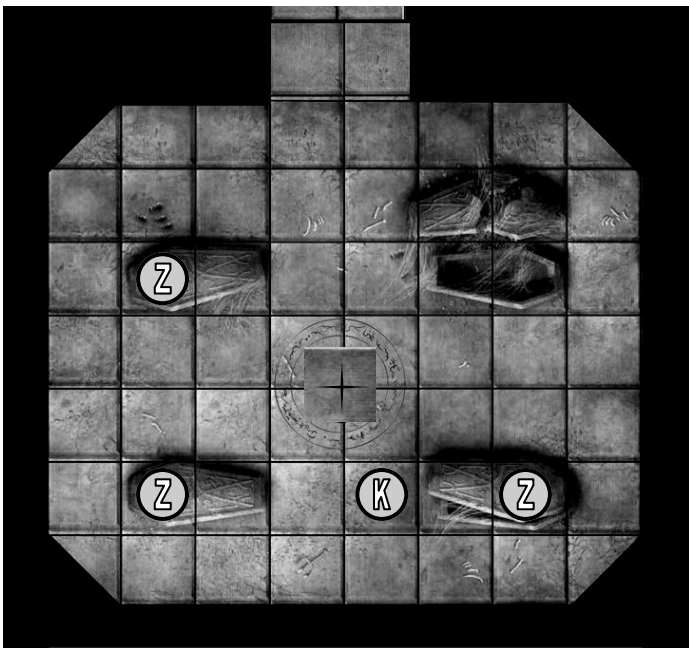
Monstros: 3 Zumbis Imprestáveis (114 XP) / Kadaje (300 XP)

Descrição: Quando os heróis chegam a esta sala, um cheiro po- dre muito mais forte entra em suas narinas, Esta sala sem luz se ilumina de súbito com um circulo mágico, atrás dele um homem franzino com um medalhão está sorrindo, olhando para os Aven- tureiros ele diz: “Bem vindos senhores, Vejo que o magistrado tomou precauções para que eu não saísse daqui.devo apresentar a minha pessoa, sou “Kadaje” Aprendiz de Rasputim, e como podem ver estou vivo”.

Se os jogadores Começarem uma conversa com Kadaje, ele vai contar que esteve preso em um dos Caixões ainda vivo, e que só continua vivo devido a uma magia de seu mestre que Possibi- lita entrar em um estado de sono profundo por até nove anos, mas agora que acordou e se livrou do circulo mágico pode revi- ver o exercito de seu mestre.

Antes de atacar aos aventureiros ele vai dizer:

“Só falta mais um ingrediente para meu Ritual de Quebra do selo se realizar. Preciso da vida de um Aventureiro nobre para Libertar minha alma deste corpo enfraquecido, acho que um de Vocês terá de morrer para eu conseguir...” Nesta hora os três caixões no chão se abrem e zumbis saem de dentro deles. Não parecem ser grande coisa. (O aprendiz do mago começa a rir loucamente....)



Estratégia: Os zumbis Imprestáveis não vão ficar atacando os herois, pois estão andando lentamente para perto de Kadaje,

Cada zumbi vai atacar um Aventureiro que esteja adjacente ao Aprendiz, se algum dos aventureiros usar qualquer habilidade radiante nesta sala vai ser Alvo do poder do Colar de Kadaje. (Com uma Ação de interrupção imediata).

Se Kadaje sangrar ele vai tentar se recuperar com sua habilida- de especial, e gritar coisas como “Vocês não podem me derro- tar” e tal, mas o sangue dele no chão vai fazer ele andar para o

Zumbi Imprestável (Z)		Lacaio de Nível 3
Autômato natural (Médio - Morto-vivo)		38 XP
Iniciativa -2	Sentidos Percepção -1; visão no escuro	
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.		
CA 13; Fortitude 13, Reflexos 9, Vontade 10		
Imunidades doenças, venenoso		
Deslocamento 4		
⊕ Pancada (padrão; sem limite)		
+6 vs. CA; 5 de dano.		
Tendência Imparcial		Idiomas –
For 14 (+2)	Des 6 (-2)	Sab 8 (-1)
Con 10 (+0)	Int 1 (-5)	Car 3 (-4)

Kadaje (O Aprendiz)		Lider de combate Nível 3
Humano Controlador (Médio)		300 XP
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +5	
PV 30 (Sangrando 15)		
CA 16; Fortitude 13, Reflexos 9, Vontade 10		
Imunidades doenças, venenoso		
Deslocamento 4		
Ⓢ Toque sugador de Vida (Padrão ; Sem limite)		
+6 vs. CA; Dano: 1D6 + 4 (Necrótico) / recupera 1 PV.		
Tendência Imparcial		Idiomas –
For 14 (+2)	Des 6 (-2)	Sab 16 (+3)
Con 10 (+0)	Int 16 (+3)	Car 16 (+3)

circulo mágico. Ele vai por prioridade quere ficar dentro do cir- culo até morrer. Quando ele cair ainda vai rir dos heróis, mas apenas se morrer dentro do circulo.

OBS: Todo personagem que sangrar nesta batalha vai sentir uma fraqueza estranha.(um teste de Arcanismo de CD 18 pode revelar o motivo.)

Colar da Ruina:	Item mágico 5 / Explosão contigua 9
Bonus de melhoria: +3 (CA).	
Habilidade especial:	
Sempre que um oponente usar uma habilidade com a palavra chave “Radiante”. Dentro da área de efeito do item, o item vai absorver esta energia e causar Dano necrótico contra o alvo. No valor de metade do dano provocado pela habilidade.(se a Habilidades não causar dano, recupera 2 PV do usuário do colar.)	
Reação imediata	

Recompensa: Com os zumbis derrotados se pode encontrar duas peças de ouro em cada um.(14 PO) o medalhão de kadaje quebra no momento em que ele for derrotado. Deixando apenas dois pedaços de ouro.(30 PO)

Ritual de conjuração: Para o azar do grupo, Kadaje só precisava de um pouco de sangue Vivo dentro do lugar onde estava realizando o ritual, seu próprio san- gramento completou seu ritual verdadeiro, quando um herói sangrar e fizer o teste de arcanismo diga a ele: “ O circulo Mágico no meio da sala esta Absorvendo a Energia da vida de Todos que estão sangrando. Isso pode ser parte de um ritual de conjuração.” Durante a batalha não há como saber do que se trata, e no final da batalha o circulo some.

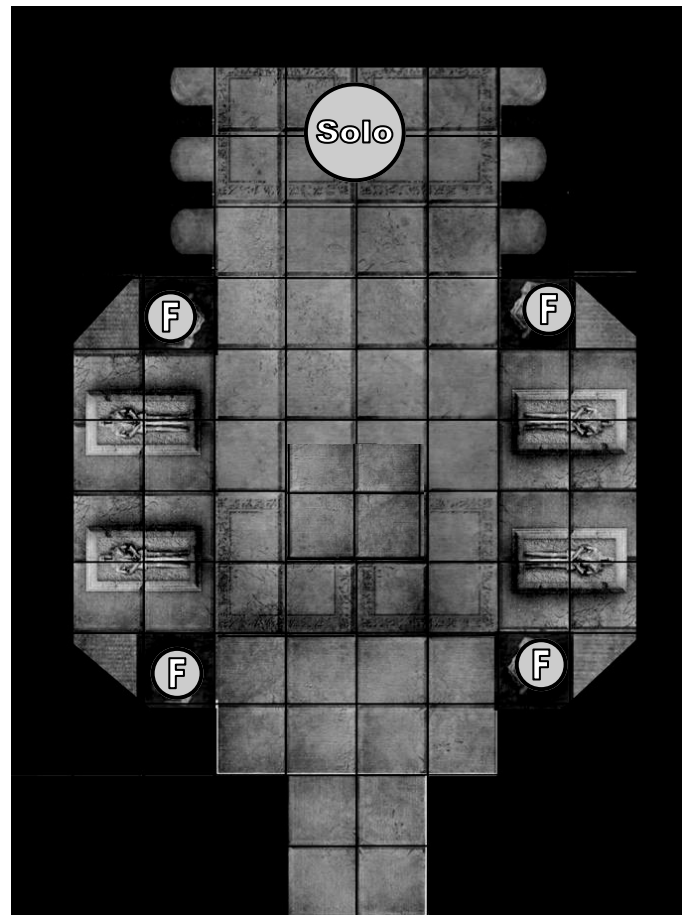
Encontro 4

“Quando parece que acabou, ai é que Piora....”

Encontro Nivel 3 / Mapa A

Monstros: 1 Devorador Fantasma (400XP) / 4 Aparições sussurrantes (100 XP)

Descrição: Quando os heróis Voltam para os corredores já sabendo a verdade, Sentem um profundo desconforto vindo da sala de onde entrarão, uma luminosidade sai das estatuas, que agora iluminam a sala que era extremamente escura, das sombras se pode ouvir o som de vários ossos arrastando pelo chão, os aventureiros devem andar até a entrada da sala pelo menos, para ver uma massa de energia juntar os ossos na forma de uma criatura, suas formas se assemelham a uma fera repleta de energia necrótica. Uma voz fantasmagórica ecoa pela sala: “Estou Livre!” Uma luz arroxeadada emana da criatura que agora percebe os heróis. “Eu esperei nove anos para me livrar daquele corpo Fraco, agora posso me tornar o novo senhor do abismo! Esta forma! Este poder!” Levantando as mãos ossudas na direção dos heróis a criatura agora em tom De comando esbraveja:” Espíritos! Ouçam seu mestre!eu ordeno que Ataquem os Invasores!” Nesta hora quatro fantasmas saem das estatuas para combater os Aventureiros.



Estratégia: O devorador não vai atacar corpo a corpo no primeiro turno, se todos os sussurrantes forem derrotados do primeiro turno ele vai usar seu olhar penetrante, e depois vai se posicionar em um ponto que lhe permita acertar todos com seu ataque “Aura de Medo.” Se o devorador sangrar, vai Tentar recarregar seu “olhar penetrante” (recarrega com um 5 ou 6 em um D6).

Devorador Fantasma
Fantasma (Morto-Vivo) Grande

Espreitador Elite Nível 5
400 XP

Iniciativa +5 Sentidos Percepção +5

PV 70 / Sangrando 35

CA 18; Fortitude 13, Reflexos17, Vontade 20

Imunidades doenças, venenoso

Deslocamento 5 (Levitando)

⬇️ **Garras de Fantasma (Padrão ; Sem limite)**
+8 VS Vont ; Dano: 1D6+5 (Necrótico)

⬅️ **Aura de Medo (Explosão contigua 3 / Mínima /sem limite)**
+6 Vs Vont ; Efeito: todos recebem -2 nos seus ataque até passarem em um TR.

👁️ **Olhar Penetrante (Rajada 3 / Padrão / Encontro)**
+8 Vs Vont ; Dano: 2D8 (Necrotico) e os alvos ficam Pasmos até o final do seu proximo turno.

Tendência : Caótico e Mau. Vulnerabilidade: 10 VS Radiante.

Aparição Sussurrante (F)
Humanóide Sombrio (Médio - Morto-Vivo)

Lacaio de Nível 1
25 XP

Iniciativa +3 Sentidos Percepção +0, Visão no Escuro

PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio

CA 13; Fortitude 11; Reflexos 15; Vontade 12;

Imunidades doenças, venenoso; Resistências 10 vs. Necrótico, incorpóreo

Vulnerabilidade 5 vs. Radiante

Deslocamento voo 6 (pairar); alternância; veja também *planar nas sombras*

⬆️ **Carícia Sombria (padrão; sem limite) ♦ Necrótico**
+4 vs. Reflexos; 4 de dano necrótico, e o alvo fica lento até o final do próximo turno da aparição sussurrante

Planar nas Sombras (movimento; encontro)
A aparição sussurrante ajusta 6 quadrados

Tendência Caótica e Maligna Idiomas Comum

Perícias Furtividade +8

For 3 (-4) Des 17 (+3) Sab 10 (+0)

Con 13 (+1) Int 4 (-3) Car 15 (+2)

OBS: Este encontro é muito difícil para o grupo, principalmente se não Houver um usuário de magia radiante no grupo.

Recompensa: Missão completa.

Com os zumbis derrotados e o Aprendiz Kadaje morto, todos os Zumbis do cemitério caem mortos no chão e a missão está completa. Antes do amanhecer. O grupo pode voltar a cidade e receber a recompensa.



Encerrando a Aventura.

Depois de Derrotarem o aprendiz de Rasputim, o grupo vai receber sua merecida recompensa, o dia está raiando na cidade quando os aventureiros Chegam a casa do magistrado, Ele os recebe com sacos cheios de peças de ouro.

“Senhores, eu admito que por alguns momentos pensei que esta cidade estaria amaldiçoada para sempre, mas antes da chegada do dia os senhores destruíram A ameaça, Seja ou não contra Rasputim, tenho certeza de que Foi uma batalha memorável e que os senhores vão nos honrar com um pernoite na casa de hospedes para contar tudo que aconteceu lá, Como magistrado declaro que neste dia glorioso de vitória, festejaremos ate o sol se por!”

(300 PO para um do grupo e + 200 Pontos de XP pela missão completada.)



Uma nota do autor:

Esta aventura Estava programada para ser lançada apenas em janeiro, juntamente com o evento de um amigo meu, mas devido a motivos de força maior, o evento acabou não saindo, e a aventura ficou pronta esta semana. (24 de novembro)

Esta aventura foi retirada em parte da aventura de D&D online “Cripta Amaldiçoada” e por isto tem o mesmo nome, eu ia escrever esta aventura usando um formato que usei em “Ninho da Aranha Rainha”, mas fiz Dowload de uma aventura de Rodrigo Campos (Big) e gostei muito da estrutura dela, simula um livro oficial de D&D, Gostei tanto que decidi ver se ficava legal fazer assim desta vez. (sem falar que finalmente consegui fazer uma ficha de monstro igual a do livro.)

Espero que gostem desta aventura curta, para iniciantes e que me mandem uma opinião depois de jogar.

Erivaldo Fernandes (Paladino de Bahamurt)

“Para encontrar o Caminho do meu Blog procure pelo Conclave da aventura”



Ganchos para novas Aventuras:

*Uma criatura de proporções enormes está matando o gado da Região, O grupo de aventureiros pode averiguar do que se trata o Animal.

* Correm boatos de Que um Dragão de proporções pequenas tem atacado as caravanas de mercadores nos arredores da cidade vizinha “Trashwood”, e que a magistrado desta cidade estaria oferecendo uma recompensa de 800 peças de ouro ou mais pela cabeça da criatura.

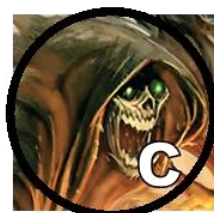
*Um mercador da cidade vizinha Ouviu falar dos heróis e pediu que o escoltassem até sua cidade para tratar de negócios.

Peças da Aventura

**Todas as peças
podem ser após recortadas
Facilmente coladas em
superfícies esfericas.**

**Eu mesmo uso
tampas de garrafa pet.
O Devorador foi planejado para
ser montado em uma tampa de
Tampico.**

Aparição



Imprestaveis



Kadafe



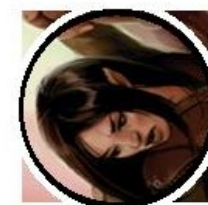
Zumbis



Devorador Fantasma



Herois:



“SELVAGEM?! Você não imagina o quanto...”

KRANO - O BARBARO

Humano Masculino Barbaro / Level: 1 / Neutro.

Defesas:			Perícias Treinadas:	
Força	18	+4	CA	14
Constituição	16	+3	Fort	18
Destreza	10	+0	Ref	13
Inteligência	10	+0	Von	13
Sabedoria	10	+0	Linguagens:	
Carisma	12	+1	Comum / Primordial	
			intuição Passiva 10 / Percepção Passiva 10	

PVs Maximos: 31

Segundo Folego:

Pontos de Ação:

Pulço de Cura **7 Pv**
por dia :

Equipamento:

1- Machado Grant

1- Machado Grande.

1- Gibão de peles

1 - Kit do Aventureiro.

Poderes:

ILIMITADOS

Ataque Básico: Atque de Guerreiro / Arma.

Machado Grande: +6 VS CA / Dano: 1D12+5 Ação padrão.

Golpe Devastador: Ataque1 / Arma.

Ataque: +6 VS CA
Dano: 1D12+1d8+5
Efeito: Até o próximo turno todos recebem
 bonus de +2 ao atacarem Você.
Ação padrão.
 Se estiver enfurecido o bonus contra Você é anulado.

Golpe Uivante: *Atque1 / Arma.*

Ataque: +6 VS CA
Dano: 1D12+1d8+5
Efeito: Se estiver enfurecido Você pode se mover +2 quadrados como parte da investida.

Ação padrão.

Golpe Precionador: Atque1 / Arma.

Ataque: +6 VS CA
Dano: 1D12+5
Efeito: Empurra o alvo um quadrado.
Se estiver enfurecido o ataque causa 1D6 de dano extra.

ENCONTRO

Sangria: 1 Ataque / Arma.

Ataque: +6 VS CA
Dano: 2D12+5
Efeito: Se o alvo estiver sangrando o ataque causa +3 pontos de dano extra.

Ação padrão.

Itens/Dinheiro:

Rugido do Triunfo: Explosão 5 / Medo / Primitivo.

Gatilho: Se os PVs de um inimigo chegarem a zero com seu ataque.

Alvo: Todos dentro do alcance.

Efeito: Todos os atigidos sofrem -2 nas jogadas de defesa até seu proximo turno. **Ação Mínima.**

DIÁRIO

Fúria do Dragonete Furioso: Ataque 1 / Arma / Primitivo.

Ataque: +6 VS CA / Dano: 3D12+5

Efeito: Até que a furia se encerre, sempre que reduzir os Pvs de um inimigo a zero, Você pode realizar um ataque Básico como ação livre em outro inimigo.
Falha: Metade do dano.(com Efeito) **Ação padrão.**

Outras Habilidades:

Agilidade de Barbaro: Bonus CA e Ref +1
Poder Selvagem: “Triunfo do Nobre” Toda vez que fizer um inimigo sangrar, o próximo ataque contra ele terá um bônus igual a seu Modificador de Carisma. (Bonus +2)

Acesso Violento: Uma vez por turno, quando consegue um sucesso decisivo com um poder de bárbaros, Você pode realizar um ataque Básico extra com uma ação livre.

Foco em Armas: Lâminas Pesadas (Bonus Dano+1)

Persistência dos Humanos: Bônus +1 nos testes de Resistências.

Ajuste Racial

Humanos possuem um ajuste de +2 em um atributo. (Força 16 +2 =18)

Humanos possuem um bonus de +1 nas Resistencias.

DUNGEONS & DRAGONS

"Se a vida fosse fácil, não teria a menor graça ..."

SAMURA KREIM

Humano Feminino Ladra / Level: 1 / Neutro.

Força	14	+2	Defesas:	CA	15	Iniciativa	+3
Constituição	11	+0		Coste de Armadura			
Destreza	17	+3	Fort	14	Deslocamento	6	
Inteligência	10	+0	Ref	17	Linguagens:	Comum / Elfico	
Sabedoria	10	+0	Von	14			
Carisma	14	+2		Força de Vontade			
Intuição Passiva 15 / Percepção Passiva 15							

Perícias Treinadas:

Furtividade +5
Ladinagem +5
Acrobacia +8
Percepção +5

PVs Maximos: 23 Segundo Flego: Pontos de Ação:

Pulção de Cura por dia: 5 Pv

Equipamento:

1 - Ferramentas de Ladrão. 3- Adaga.
1 - Kit Do aventureiro. 1- Corselete

Poderes:

ILIMITADOS

Ataque Básico: Atque de Ladino/ Arma.

Adaga: +7 VS CA / Dano: 1D4+3

Shuriken: +6 VS CA / Dano: 1D6+3 / Alcance: 5~10
Ação padrão.

Floreio Ardiloso: Atque1 / Arma.

Ataque: +7 VS CA (Adaga)
Dano: 1D4 + 5 (Adaga) Ação padrão.
Alcance: 5/10 (Adaga.)

Golpe decidido: Atque1 / Arma.

Ataque: +7 VS CA (Adaga)
Dano: 1D4 + 5 (Adaga) Ação padrão.
Alcance: 5/10 (Adaga.)
Efeito: O ladino pode se mover "2 quadrados" antes do ataque.

Golpe perfurante: Atque1 / Arma.

Ataque: +7 VS Ref (Adaga) Ação padrão.
Dano: 1D4 + 3 (Adaga)

ENCONTRO

Golpe de Posicionamento: Atque1/ Arma.

Ataque: +7 VS Ref (Adaga)
Dano: 1D4 + 3 (Adaga) Ação padrão.
Efeito: o alvo é conduzido 2 Quadrados a escolha do ladino.

DIÁRIO

Alvo Fácil: Atque1 / Arma.

Ataque: +7 VS CA

Dano: 2D4 + 3

Alcance: 5/10 (Adaga em Arremesso)

Efeito:

Acerto: O alvo fica lento e concede ao ladino Vantagem de Combate. (Efeito se encerra com um teste de Resistência)

Falha: Metade do Dano e o Alvo concede vantagem ao ladino até o Final do próximo turno do Personagem.

Ação padrão.

Outras Habilidades:

Aptidão com armas de Ladino: Ao empunhar uma adaga Bonus +1 No ataque. Ao usar uma "Shuriken" o Dano da arma Aumenta em uma Categoria.

Ataque furtivo: Uma vez por cada rodada, se o ladino tiver "Vantagem sobre o alvo" a o atigir com uma lâmina leve ou uma atiradeira. Este Pode causar um dano extra de +2D6 no alvo. (Apunhalador)

Golpe inicial: No começo do encontro o ladino obtém vantagem sobre quais quer criaturas que ainda não tenha atingido no encontro.

Esquiva Hábil: CA+2 contra ataques de Oportunidade.

Persistência dos Humanos: Bônus +1 nos testes de Resistências.

Apunhalador: Aumenta o Dado do ataque furtivo para +2D8.

Ajuste Racial:

Humanos possuem um ajuste de +2 em um atributo. (Força 12 +2 =14)

Humanos possuem um bonus de +1 em suas Resistências.

Dungeons & Dragons

WAREM SILVER HALK

Elfo Masculino Patrulheiro / Level: 1 / Neutro.

Força	12	+1	Defesas:	CA	18	Iniciativa	+5	Perícias Treinadas:	Furtividade +10
Constituição	12	+1		Classe de Armadura					Natureza +8
Destreza	18	+4	Fort	12	Deslocamento	7			Acrobacia +10
Inteligência	10	+0	Ref	17	Linguagens:	Comum / Elfico			Percepção +8
Sabedoria	12	+1	Von	11					Atletismo +6
Carisma	10	+0							
Especial: Visão na Penumbra.									
Intuição Passiva 11 / Percepção Passiva 18									

PVs Maximos: 24 Segundo Folego: Pontos de Ação:

Pulção de Cura por dia: 6 Pv

Equipamento:

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| 1 - Arco Longo | 1 - Espada Curta |
| 1 - Kit Do aventureiro. | 1 - Gibão de Peles |
| 30 - Flechas | 15 - Peças de Ouro. |

Poderes:

ILIMITADOS

Ataque Básico: Ataque Básico/ Arma.

Arco longo: +7 VS CA / Dano: 1D10+5 / Alcance: 20-40
Espada curta: +4 VS CA / Dano: 1D6+1 Ação padrão.

Golpe Lépido: Ataque1 / Arma.

Ataque: +7 VS CA (Arco) / +4 VS CA (Espada)
Dano: 1D10+ 5 (Arco) / 1D6+1 (Espada)
Efeito: permite reajustar Novamente um quadrado antes ou depois de Atacar . Ação padrão.

Tiro Primoroso: Reação 1 /Classe.

Ataque: +8 VS CA (Arco)
Dano: 1D10 + 5 Ação padrão.
Alcance: 20/40
Gatilho: Ser o personagem do grupo Mais próximo do alvo.

Golpes Gêmeos: Ataque1 / Arma.

Ataque: +7 VS CA (Arco) Ação padrão.
Dano: 1D10 (por Cada ataque.)
Efeito: O Patrulheiro pode desferir dois ataques em uma criatura ou em duas Diferentes.

ENCONTRO

Golpe Duplo: Ataque1/ Arma.

Ataque: +7 VS CA (Arco) / +7 VS CA (Arco)
Dano: 1D10 + 5 (Cada)
Efeito: Realiza dois ataques no mesmo alvo.
(Dano extra de +1 se acertar os dois) Ação padrão.

Precisão Elfica: Suporte/ Racial.

Efeito: Refaz uma jogada de ataque que ja tenha falhado.
Ação Minima.

DIÁRIO

Armadilha do caçador: Ataque1 / Arma.

Ataque: +7 VS CA
Dano: 2D10+ 5
Alcance: 20/40 (Arco Longo)
Efeito:
Acerto: O alvo fica lento e recebe dano contínuo de 5Pv por rodada.
(Efeito se encerra com um teste de Resistência)
Falha: Metade do Dano e o Alvo fica Lento até o final do próximo turno do Patrulheiro.

Outras Habilidades:

Ação padrão.

Presas do Caçador: Marca uma criatura para receber dano extra do patrulheiro.
Estilo de Combate: Arqueiro (Mobilidade Defensiva)
Mobilidade Defensiva: +2 na CA contra ataques de oportunidade.
Caçador Letal: Dano causado pela "Presas do caçador" muda para +1D8.
Prontidão coletiva: todos os aliados próximos recebem +1 de Bônus em testes de Percepção.
Paço Selvagem: Ignora terreno Acidentado ao se mover ou reajustar.

Ajuste Racial:

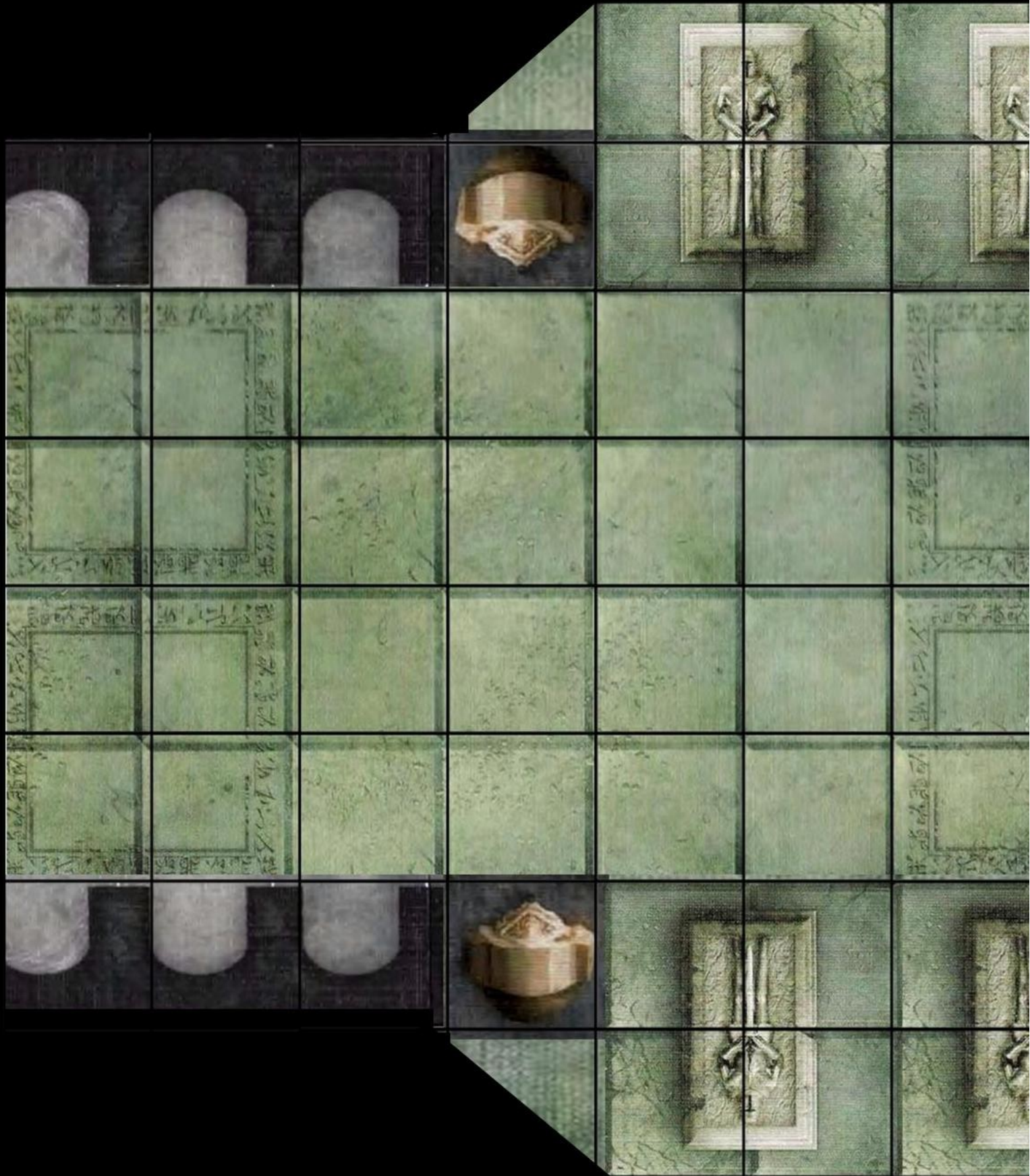
Elfos Recebem um reajuste de +2 em Destreza e Sabedoria.
(Des:18+2=20/ Sab: 10+2=12)
Elfos recebem bônus de +2 nas perícias "Natureza e Percepção"



SALA -C

SALA - B





SALA - A

