

Reinos de Aventura

FICHA DE PERSONAGEM

NOME:

ESPÉCIE:

HUMANO(A)

CLASSE:

GUERREIRO(A)

NÍVEL

1

TAMANHO:

MÉDIO

DESLOCAMENTO:

6 QUADRADOS

DIVINDADE:

XP:

0

ATRIBUTOS

FOR
FORÇA

13
VALOR

2D
DADO DE AÇÃO

AGI
AGILIDADE

13
VALOR

2D
DADO DE AÇÃO

RES
RESISTÊNCIA

8
VALOR

1D
DADO DE AÇÃO

INT
INTELECTO

7
VALOR

-2D
DADO DE AÇÃO

INS
INSTINTO

8
VALOR

1D
DADO DE AÇÃO

PRE
PRESENÇA

11
VALOR

1D
DADO DE AÇÃO

/ 5
ATUAL MÁX
PONTOS DE VIDA

5
DEFESA/
ARMADURA

APARÊNCIA

TALENTOS

ANCESTRALIDADE HÍBRIDA (PONTARIA ÉLFICA)

PONTARIA ÉLFICA (CRÍTICOS COM 5 OU 6 COM ARCOS)

TALENTOSO (VONTADE DE FERRO)

VONTADE DE FERRO (1 PD PARA SUCESSO EM SALVAGUARDA QUE FALHOU 1X/ DIA)

ABRIR CAMINHO (REAÇÃO: AO DERROTAR UM INIMIGO, MOVA 1Q E ATAQUE OUTRO)

ATAQUE PODEROSO (AO ACERTAR, GASTE 1 PD PARA CAUSAR +1 DANO)

IMPULSO PROTETOR (REAÇÃO: SUBSTITUA ALIADO ADJACENTE COMO ALVO DE ATAQUE)

FEITIÇOS

EQUIPAMENTOS

MOEDA: 7 MO

ITEM	QUANTIDADE
ARMADURA PESADA (DEFESA 5)	
ARMA PESADA (ESPADA GRANDE - CRÍTICO COM 5 OU 6)	
ARCO (PONTARIA ÉLFICA CONCEDE CRÍTICO COM 5 OU 6)	
FLECHAS	X20
TOCHAS	X6
CORDA (15 M)	
PEDERNEIRA (PARA ACENDER FOGUEIRAS)	

DESTINO

5

4

3

2

1

0

-1

-2

-3

-4

-5

ESPERANÇA

DESESPERO

Reinos de Aventura

FICHA DE PERSONAGEM

NOME:

ESPÉCIE:

ANÃO(Ã)

CLASSE:

GUERREIRO(A)

NÍVEL

1

TAMANHO:

MÉDIO

DESLOCAMENTO:

6 QUADRADOS

DIVINDADE:

XP:

0

ATRIBUTOS

FOR
FORÇA

13
VALOR

2D
DADO
DE AÇÃO

AGI
AGILIDADE

9
VALOR

1D
DADO
DE AÇÃO

RES
RESISTÊNCIA

16
VALOR

2D
DADO
DE AÇÃO

INT
INTELECTO

12
VALOR

1D
DADO
DE AÇÃO

INS
INSTINTO

10
VALOR

1D
DADO
DE AÇÃO

PRE
PRESENÇA

6
VALOR

-2D
DADO
DE AÇÃO

/ 5
ATUAL MÁX
PONTOS
DE VIDA

5
DEFESA/
ARMADURA

APARÊNCIA

TALENTOS

VISÃO NO ESCURO (APÓS 1 MIN. NA ESCURIDÃO, PASSA A ENXERGAR ATÉ 12 QUADRADOS)

TEIMOSO (1X/SESSÃO, VOCÊ PODE PASSAR EM UMA SALVAGUARDA QUE FALHOU)

ABRIR CAMINHO (REAÇÃO: AO DERROTAR UM INIMIGO, MOVA 1Q E ATAQUE OUTRO)

VONTADE DE FERRO (1 PD PARA SUCESSO EM SALVAGUARDA QUE FALHOU 1X/ DIA)

ATAQUE PODEROSO (AO ACERTAR, GASTE 1 PD PARA CAUSAR +1 DANO)

IMPULSO PROTETOR (REAÇÃO: SUBSTITUA ALIADO ADJACENTE COMO ALVO DE ATAQUE)

FEITIÇOS

EQUIPAMENTOS

MOEDA: 7 MO

ITEM	QUANTIDADE
ARMADURA PESADA (DEFESA 5)	
ARMA SIMPLES (ESPADA GRANDE - CRÍTICO COM 6)	
ESCUDO (REAÇÃO, DIMINUI O RESULTADO EM 1 DO ATAQUE)	
CANTIL	
TOCHAS	X6
CORDA (15 M)	
ARMADILHA DE CAÇA	
SACO DE DORMIR	

DESTINO

5

4

3

2

1

0

-1

-2

-3

-4

-5

ESPERANÇA

DESESPERO

Reinos de Aventura

FICHA DE PERSONAGEM

NOME:

ESPÉCIE:

HUMANO (A)

CLASSE:

CLÉRIGO(A)

NÍVEL

1

TAMANHO:

MÉDIO

DESLOCAMENTO:

6 QUADRADOS

DIVINDADE:

XP:

0

ATRIBUTOS

FOR
FORÇA11
VALOR1D
DADO DE AÇÃOAGI
AGILIDADE13
VALOR2D
DADO DE AÇÃORES
RESISTÊNCIA7
VALOR-2D
DADO DE AÇÃOINT
INTELECTO11
VALOR1D
DADO DE AÇÃOINS
INSTINTO10
VALOR1D
DADO DE AÇÃOPRE
PRESEÇA16
VALOR2D
DADO DE AÇÃO/ 5
ATUAL MÁX
PONTOS DE VIDA5
DEFESA/
ARMADURA

APARÊNCIA

TALENTOS

ANCESTRALIDADE HÍBRIDA (GNOMO, CORAÇÃO PURO, +1 VALOR BASE DE PD)

TALENTOSO (GANHA 1 TALENTO GERAL)

DETETIVE (SE FALHAR NO TESTE P/ DESCOBRIR PISTAS E MENTIRAS, JOQUE 1 DADO DE NOVO)

FEITIÇOS DIVINOS: VC CONHECE 3 FEITIÇOS DIVINOS. USE PRE COMO ATRIBUTO.

REPULSA AO PROFANO: REDUZ EM 1 GRAU A DIF. PARA ACERTAR MORTOS-VIVOS E DEMÔNIOS

MILAGRE (AÇÃO, SOMENTE COM 6 NATURAL ELE ACONTECE, 1X/SESSÃO, NÃO PODE CAUSAR DANO OU MATAR, CONSUME O SÍMBOLO SAGRADO)

FEITIÇOS

CURAR FERIMENTOS (AÇÃO, PESSOAL OU TOQUE)

- RESTAURA 2 PVS.
- AO GASTAR 1PD, VC CURA O ALIADO ATÉ 12Q.

CORRENTES DE LUZ (AÇÃO, CONCENTRAÇÃO, ATÉ 12Q)

- ALVO DEVE REALIZAR SALVAGUARDA DE AGI, OU FICA IMOBILIZADO ATÉ O FINAL DO FEITIÇO.
- ALVO PODE REALIZAR SALVAGUARDA NO FINAL DOS SEUS TURNOS E A DIF. REDUZ 1 A CADA TENTATIVA.
- AMPLIAÇÃO: 1PD, ALVO CONFESSA 1 CRIME OU SEGREDO, E SOFRE 1 PTO DE DANO AUTOMÁTICO.

PROIBIÇÃO (AÇÃO, INSTANTÂNEA, ATÉ 12 Q)

- ESCOLHA 1 AÇÃO: ATACAR, MOVER, CONJURAR FEITIÇOS OU FALAR, O ALVO DEVE SER BEM-SUCEDIDO EM UMA SALVAGUARDA DE PRE, OU NÃO REALIZA A AÇÃO ESCOLHIDA ATÉ SEU PRÓXIMO TURNO.

EQUIPAMENTOS

MOEDA: 7 MO

ITEM	QUANTIDADE
ARMADURA PESADA (DEFESA 5)	
ARMA SIMPLES (ESPADA GRANDE - CRÍTICO COM 6)	
ESCUDO (REAÇÃO, DIMINUI O RESULTADO EM 1 DO ATAQUE)	
SÍMBOLO SAGRADO, MOCHILA, CANTIL	
TOCHAS	X6
PEDERNEIRA	
CORDA (15 M), CRAVOS DE FERRO	
SACO DE DORMIR	

DESTINO

5

4

3

2

1

0

-1

-2

-3

-4

-5

ESPERANÇA

DESESPERO

Reinos de Aventura

FICHA DE PERSONAGEM

NOME:

ESPÉCIE:

GNOMO(A)

CLASSE:

MAGO(A)

NÍVEL

1

TAMANHO:

PEQUENO*

DESLOCAMENTO:

6 QUADRADOS

DIVINDADE:

XP:

0

ATRIBUTOS

FOR
FORÇA

7
VALOR

-2D
DADO DE AÇÃO

AGI
AGILIDADE

12
VALOR

1D
DADO DE AÇÃO

RES
RESISTÊNCIA

10
VALOR

1D
DADO DE AÇÃO

INT
INTELECTO

16
VALOR

2D
DADO DE AÇÃO

INS
INSTINTO

14
VALOR

2D
DADO DE AÇÃO

PRE
PRESENÇA

11
VALOR

1D
DADO DE AÇÃO

/ 5
ATUAL MÁX
PONTOS DE VIDA

5
DEFESA/
ARMADURA

APARÊNCIA

*ATRAVESSA QUADRADOS OCUP. INIMIGOS

*NÃO PODE EMPUNHAR ARMAS PESADAS

TALENTOS

CORAÇÃO PURO: +1 VALOR BASE DE PD.

DADO DA SORTE: 1X/SESSÃO, 1 DADO DA SORTE QUE SUBSTITUI UMA JOGADA FEITA POR VC.

FEITIÇOS FAVORITO: ESCOLHA 1 PARA REDUZIR 1 GRAU A DIF PARA CONJURÁ-LO (GERALMENTE DE 4 PARA 3). VOCÊ PODE TROCAR O FEITIÇO QUANDO PASSAR DE NÍVEL.

GRIMÓRIO: VOCÊ PODE COPIAR UM PERGAMINHO EM SEU GRIMÓRIO E APRENDÊ-LO (VER REGRA)

RAIO DE ENERGIA: DISPARA CONTRA UM ALVO VISÍVEL A ATÉ 18Q. ATAQUE É UM TESTE DE INT QUE DEVE SUPERAR A DEF DO ALVO. SE ACERTAR, ALVO SOFRE 1 PONTO DE DANO.

6 NATURAL CAUSA CRÍTICO. AMPLIAÇÃO: GASTE 1 PD E ESCOLHA O TIPO DE RAIOS.

- ÁCIDO: ALVO SOFRE -1 DEF (MÍNIMO 2), ATÉ O FIM DO PRÓX. TURNO
- CONGELANTE: DESLOCAMENTO DO ALVO CAI PELA METADE. ALVO VOANDO DESPENCA.
- ÍGNEO: 1 DANO NA CRIATURA ADJACENTE AO ALVO
- NECRÓTICO: VOCÊ GANHA 1 PONTO DE VIDA TEMPORÁRIO
- RELÂMPAGO: ALVOS MOLHADOS OU COM ARMADURA METÁLICA SOFREM +1 DE DANO

FEITIÇOS

3 MAGIAS NÍVEL 1. ATRIBUTO: INT

ESCUDO DE ENERGIA (REAÇÃO, INSTANTÂNEA, PESSOAL)
SEU TESTE DE INT DEVE SER IGUAL OU MAIOR QUE O ATAQUE DA CRIATURA, PARA ANULAR O RESULTADO DO ATAQUE).

GLOBO DE LUZ: (AÇÃO, 1H OU DISSIPADO, ATÉ 10 Q)
FORNECE LUZ COMO UMA TOCHA. GASTE 1 PD PARA DESLOCAR O GLOBO A ATÉ 10Q E EXPLORAR ELE.
CADA CRIATURA ADJACENTE AO GLOBO, DEVE FAZER UMA SALVAGUARDA DE RES. SE FALHAR, CONDIÇÃO CEGO ATÉ O FIM DO PRÓX. TURNO. CRIATURAS SENSÍVEIS A LUZ, FALHAM AUTOMATICAMENTE.

OLHOS ARCANOS (RITUAL, 10 MIN, CRIATURA OU OBJETO)
DETECTA MAGIA, NÃO DECIFRA A NATUREZA).

- AMPLIAÇÃO: GASTE 1PD, DESCUBRA A NATUREZA DO ENCANTAMENTO (P.50)

EQUIPAMENTOS

MOEDA: 7 MO

ITEM	QUANTIDADE
ARMADURA LEVE (DEFESA 3)	
VARINHA MÁGICA, GRIMÓRIO, MOCHILA	
CANTIL	
CANETA DE PENA	
FRASCO DE VIDRO	
LÂMPADA	
CORDA (15 M),	
SACO DE DORMIR	

DESTINO

5

4

3

2

1

0

-1

-2

-3

-4

-5

ESPERANÇA

DESESPERO

Reinos de Aventura

FICHA DE PERSONAGEM

NOME:

ESPÉCIE:

ELFO(A)

CLASSE:

LADINO(A)

NÍVEL

1

TAMANHO:

MÉDIO

DESLOCAMENTO:

7 QUADRADOS

DIVINDADE:

XP:

0

ATRIBUTOS

FOR
FORÇA

8

VALOR

1D

DADO
DE AÇÃO

AGI
AGILIDADE

14

VALOR

2D

DADO
DE AÇÃO

RES
RESISTÊNCIA

7

VALOR

-2D

DADO
DE AÇÃO

INT
INTELECTO

12

VALOR

1D

DADO
DE AÇÃO

INS
INSTINTO

13

VALOR

2D

DADO
DE AÇÃO

PRE
PRESENÇA

11

VALOR

1D

DADO
DE AÇÃO

/ 5
ATUAL MÁX
PONTOS
DE VIDA

4
DEFESA/
ARMADURA

APARÊNCIA

TALENTOS

MOVIMENTOS GRACIOSOS (+1 AGI E +1 DESL.)

SENTIDOS AGUÇADOS (+1 INS; NÃO PODE SER SURPREENDIDO)

ATAQUE FURTIVO (CRÍTICO AUTOMÁTICO EM ALVO DISTRAÍDO/ENGAJADO + SUPER CRÍTICO)

SUPER CRÍTICO (TIRAR 6 EM ATAQUE FURTIVO GERA 1 DADO EXTRA NA EXPLOSÃO)

EMPUNHADURA ELEGANTE (AGI EM VEZ DE FOR EM ATAQUES CORPO A CORPO)

ESQUIVA ACROBÁTICA (1X/COMBATE: REAÇÃO ANULA UM ATAQUE. 1 PD REATIVA)

FEITIÇOS

EQUIPAMENTOS

MOEDA: 7 MO

ITEM	QUANTIDADE
ARMADURA MÉDIA (DEFESA 4)	
ARMA SIMPLES (ESPADA CURTA)	
BESTA (CRÍTICO COM 5 OU 6, RECARREGA COM 1X AÇÃO/MOV)	
FERRAMENTAS DE LADRÃO	X6 USOS
TOCHAS	X6
CORDA (15 M)	
PEDERNEIRA (PARA ACENDER FOGUEIRAS)	

DESTINO

5

4

3

2

1

0

-1

-2

-3

-4

-5

ESPERANÇA

DESESPERO