A valente Hyrda

NÍVEL 3

é uma Humana Ordeira Norklund oriunda de Kaldork. Ela é a líder guerreira dos Renegados, um grupo de Caçadores de Recompensas em começo de carreira. Ela salvou Ingrith da morte certa nas mãos da Inquisição Hecatiana e tem grande admiração pela proeza marcial de Galdar.

For	17
Des	10
Con	14
Int	8
Sab	13
Car	10

CA 18
16 SEM ESCUDO
+6 ARMADURA
+2 ESCUDO

JP 16
DES +0
CON +2
SAB +1

REGRAS POR THIAGO RIGHETTI E DAN RAMOS.
ARTE POR ROY UGANG. LAYOUT POR DAN RAMOS.

OLD DRAGON DAY 19

Movimento 7
9 SEM ARMADURA

PVs 28

Ataque

MACHADO
1 ATAQUE | INICIATIVA +3
1D20+6 PARA ACERTAR
1D8+3 PONTOS DE DANO

Equipamento

MOCHILA
3 RAÇÕES DE VIAGEM
2 TOCHAS
15M DE CORDA
ARMADURA DE PLACAS
ESCUDO DE MADEIRA
MACHADO

O esquivo

Fandrel

NÍVEL 3

é um Elfo Cinzento Caótico Elmariano. Ele é o infiltrador e espião dos Renegados, um grupo de Caçadores de Recompensas em começo de carreira. Ele e Galdar eram parceiros de aventuras e crimes antes de serem derrotados por Hyrda e Ingrith, que depois os convenceram a se juntar aos Renegados.

For 12
Des 17
Con 12
Int 13
Sab 8
Car 10

Movimento 9

PVs 17

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐

Ataque

ADAGA
1 ATAQUE | INICIATIVA +8
1D20+3 PARA ACERTAR
1D4+1 PONTOS DE DANO

ATAQUE PELAS COSTAS
AO SE APROXIMAR FURTIVAMENTE (45%) DO INIMIGO, +2 NO ATAQUE E DANO x2.

DUAS ADAGAS 2 ATAQUES
1D20+1 | 1D20-1 P/ ACERTAR

ARCO CURTO (FLECHA DE CAÇA)
1 ATAQUE | INICIATIVA +3
1D20+6 PARA ACERTAR
1D6 PONTOS DE DANO
ALCANCE DE 15/30/45M

CA 15
+3 DESTREZA
+2 ARMADURA

JP 15
DES +3
CON +1
SAB -1

Equipamento

MOCHILA, 3 RAÇÕES DE VIAGEM, 2 ADAGAS, ARMADURA DE COURO, ARCO CURTO, 20 FLECHAS DE GUERRA, FERRAMENTAS DE LADRÃO

Talentos de Ladrão

40% ABRIR FECHADURAS
45% RECONHECER E DESARMAR ARMADILHAS
82% ESCALAR MUROS
45% MOVER-SE EM SILÊNCIO
30% ESCONDER-SE NAS SOMBRAS
40% PUNGAR
1-2 OUVIR BARULHOS

Elfos possuem Visão na Penumbra de 50 metros, +1 para acertar com arcos, detectam portas secretas (1 em 1d6, ou 1-2 em 1d6 se estiverem procurando) e são imunes a magias de sono.

REGRAS POR THIAGO RIGHETTI E DAN RAMOS.
ARTE POR ROY UGANG. LAYOUT POR DAN RAMOS.

O estoico Galdar

NÍVEL 3

é um Anão Neutro Arkaidiano. Ex-Legionário Caveira, Galdar conheceu Fandrel, que o incentivou a ser um aventureiro. Dentro dos Renegados, seu grupo de Caçadores de Recompensas, Galdar tem desavenças com o jeito galanteador do guerreiro Joran, mas tem uma afeição especial pela anã clériga Sorya.

For	14
Des	12
Con	17
Int	10
Sab	13
Car	6

CA 15
+4 ARMADURA
+1 DESTREZA

JP 16
DES +1
CON +3
SAB +1

Anões possuem Visão no Escuro de 15 metros, detectam desníveis, fossos ou armadilhas de pedra com 1-2 no d6 e podem usar armas M com uma mão e G com duas mãos.

REGRAS POR THIAGO RIGHETTI E DAN RAMOS.
ARTE POR ROY UGANG.
LAYOUT POR DAN RAMOS.

Movimento 4
6 SEM ARMADURA

PVs 31

Ataque

MACHADO ANÃO
1 ATAQUE | INICIATIVA +1
1D20+5 PARA ACERTAR
1D12+2 PONTOS DE DANO

Equipamento

MOCHILA
3 RAÇÕES DE VIAGEM
15M DE CORDA
COTA DE MALHA
MACHADO ANÃO
ODRE DE HIDROMEL
PEDERNEIRA

OLD DRAGON DAY 19

Old Dragon Day 19

REGRAS POR THIAGO RIGHETTI E DAN RAMOS. ARTE POR LOUIS PORTER (STOCK ART COM USO AUTORIZADO). LAYOUT POR DAN RAMOS.

A proscrita

Ingrith

NÍVEL 3

é uma Humana Caótica Coroniana oriunda de Edhelcoron. Sobrevivendo na Capital do Império Hecatiano como uma ladra, ela foi salva por Hyrda, Joran e Sorya quando a Inquisição Hecatiana a capturou por causa de seus poderes de feiticeira. Como a segunda infiltradora dos Renegados, ela sempre entra em atrito com Fandrel.

Feiticeiros despertam seus poderes em algum ponto da vida. Para Ingrith, foi no seu 2º nível. Ela tem acesso a duas magias e pode lançar uma delas por dia. O feiticeiro não possui os impedimentos de um mago normal e os gestos são simplificados: apontar e falar as palavras mágicas. Porém, são malvistos e até caçados - Ryarthos, que também é feiticeiro, sempre deixou o perigo muito claro. O grupo não se importa, e Hyrda a aceita como ela é.

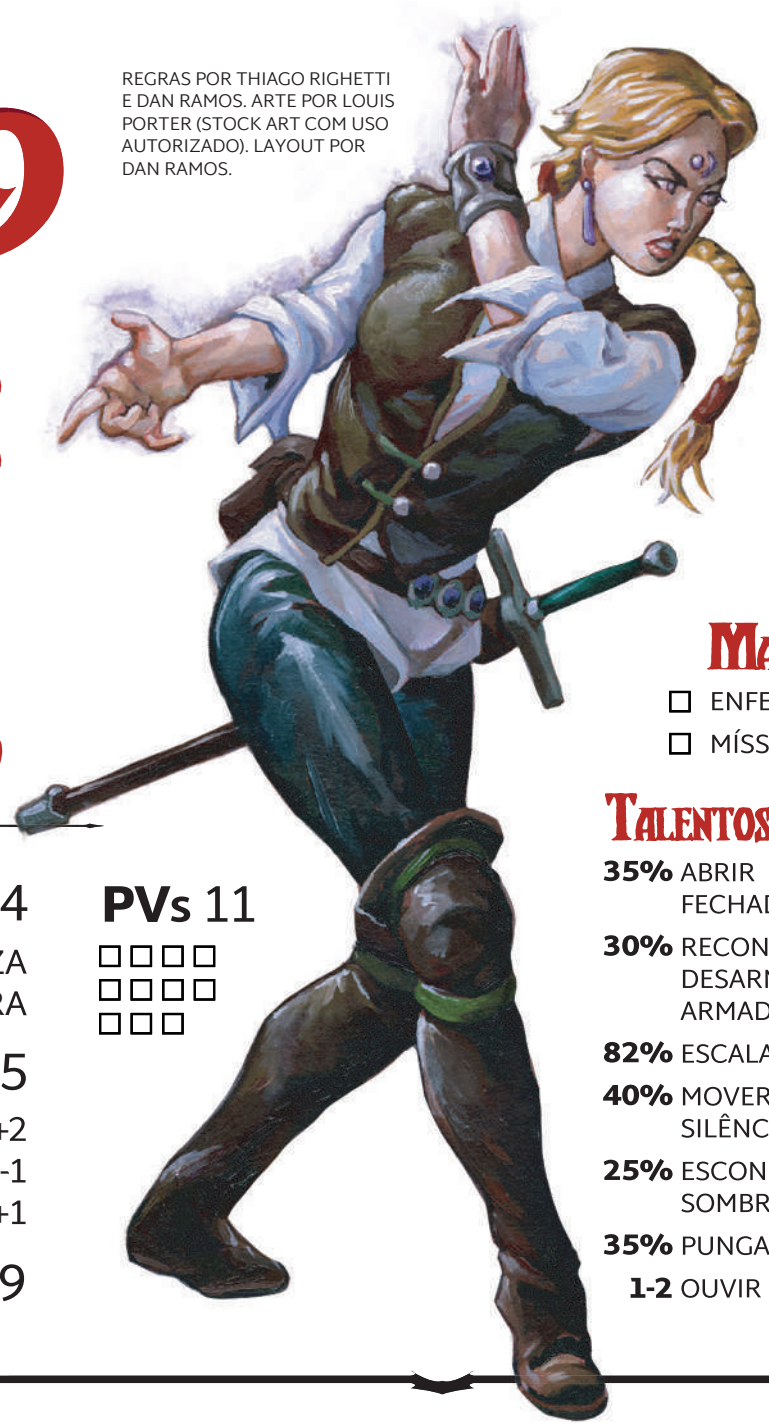
For	15
Des	15
Con	8
Int	12
Sab	12
Car	10

CA 14
+2 DESTREZA
+2 ARMADURA

PVs 11

JP 15
DES +2
CON -1
SAB +1

Movimento 9



Magias (1/DIA)

- ☐ ENFEITIÇAR PESSOAS
- ☐ MÍSSEIS MÁGICOS

Talentos de Ladrão

35% ABRIR FECHADURAS
30% RECONHECER E DESARMAR ARMADILHAS
82% ESCALAR MUROS
40% MOVER-SE EM SILÊNCIO
25% ESCONDER-SE NAS SOMBRAS
35% PUNGAR
1-2 OUVIR BARULHOS

Ataque

SABRE
1 ATAQUE | INICIATIVA +8
1D20+4 PARA ACERTAR
1D6+2 PONTOS DE DANO

ATAQUE PELAS COSTAS
AO SE APROXIMAR FURTIVAMENTE (45%) DO INIMIGO, +2 NO ATAQUE E DANO x2.

ARCO CURTO (FLECHA DE CAÇA)
1 ATAQUE | INICIATIVA +3
1D20+4 PARA ACERTAR
1D6 PONTOS DE DANO
ALCANCE DE 15/30/45M

Equipamento

MOCHILA
3 RAÇÕES DE VIAGEM
3 TOCHAS
SABRE
ARMADURA DE COURO
ARCO CURTO
10 FLECHAS DE GUERRA
FERRAMENTAS DE LADRÃO

REGRAS POR THIAGO RIGHETTI E DAN RAMOS. ARTE POR ROY UGANG. LAYOUT POR DAN RAMOS.

OLD DRAGON SAY 19

O amigável Joran

NÍVEL 3

é um Humano Neutro Iboniano oriundo de Mukombo, a cidade dos Sábios. Ex-Legionário Leão, Joran fez grande fama como aventureiro e galanteador, além de ser um grande cantor. Ele e Sorya são inseparáveis, desde que a clériga o salvou de morrer nas mãos de um marido traído. Hydra sempre segue seus conselhos dentro dos Renegados.

For	16
Des	13
Con	13
Int	8
Sab	10
Car	13

Movimento 8
9 SEM ARMADURA

PVs 25

CA 15
+1 DESTREZA
+4 ARMADURA

JP 16
DES +1
CON +1
SAB +0

Ataque

ESPADA BASTARDA
1 ATAQUE | INICIATIVA +2
1D20+6 PARA ACERTAR
1D10+3 PONTOS DE DANO

BESTA
1 ATAQUE | INICIATIVA +3
1D20+4 PARA ACERTAR
1D6 PONTOS DE DANO
ALCANCE 20/40/60M

Equipamento

MOCHILA
3 RAÇÕES DE VIAGEM
15M DE CORDA
COTA DE MALHA
ESPADA BASTARDA
BARALHO VELHO
LANTERNA FURTA-FOGO
FRASCO DE ÓLEO

A inabalável Sorya

NÍVEL 3

é uma Anã Ordeira Ulbariana, orfã de pais arkaidianos mortos na Grande Guerra e que foi adotada pelas Monjas Valedora do Grande Monastério de Jade em Aldora. Depois de salvar Joran da morte nas mãos de um marido traído, ela, seguindo um sonho com Valedaris, decidiu se juntar aos Renegados para levar a luz da Deusa para os quatro cantos de Ryanon.

Anões possuem Visão no Escuro de 15 metros, detectam desníveis, fossos ou armadilhas de pedra com 1-2 no d6 e podem usar armas M com uma mão e G com duas mãos.

For	14
Des	10
Con	14
Int	8
Sab	15
Car	11

CA 14
12 SEM ESCUDO
+2 ARMADURA
+2 ESCUDO

JP 14
DES +0
CON +2
SAB +2

Movimento 6

PVs 24

☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐

Ataque

MAÇA
1 ATAQUE | INICIATIVA +3
1D20+4 PARA ACERTAR
1D8+2 PONTOS DE DANO

Afastar mortos-vivos

9 ESQUELETO | 1DV
13 ZUMBI | 2DV
17 CARNIÇAL | 3DV
19 INUMANO | 4DV

Equipamento

MOCHILA, 3 RAÇÕES DE VIAGEM, FRASCO DE ÁGUA BENTA, ARMADURA DE COURO, MAÇA, ESCUDO DE MADEIRA, PEDRA TROVÃO (SE QUEBRADA, CAUSA 1D4 DE DANO SÔNICO A TODOS EM ATÉ 10M)

Magias

1º CÍRCULO PODE LANÇAR 2 POR DIA

☐ COMANDO
☐ CURAR/CAUSAR FERIMENTOS LEVES

(OU ESCOLHA DUAS DA LISTA)

☐ _____
☐ _____

2º CÍRCULO PODE LANÇAR 1 POR DIA

☐ MARTELO ESPIRITUAL

(OU ESCOLHA UMA DA LISTA)

☐ _____

Old Dragon Day 19

REGRAS POR THIAGO RIGHETTI E DAN RAMOS. ARTE POR DAN RAMOS. LAYOUT POR DAN RAMOS.