

Evendur

NÍVEL
1

Humano Homem de Armas

Filho de um famoso ferreiro nas montanhas do norte, Evendur aprendeu desde cedo o valor da honra e força em batalha. Lutava junto aos colegas contra inimigos da tribo, mas uma praga terrível o deixou expatriado. Vagou até conhecer um anão chamado Dorgauth, que se tornou seu irmão-em-armas e o incentivou a viver e ganhar glórias para honrar seu povo.

FOR 17
DES 12
CON 14
INT 10
SAB 8
CAR 11

CA 17
BASE 10 +1 DES
+6 ARMADURA
DE PLACAS

JP 16
DES +1
CON +2
SAB -1



OLD DRAGON DAY 20

MOVIMENTO 7
9 SEM ARMADURA

PV 12
□□□□ □□□□
□□

✦ **ATAQUE**

ESPADA LONGA +4
DANO 1D8+3 | INICIATIVA +1

ESPADA CURTA +4
DANO 1D6+3 | INICIATIVA +1

EQUIPAMENTO

MOCHILA
2 TOCHAS
RAÇÕES DE VIAGEM

OLD DRAGON DAY 20

Isiscarus

NÍVEL
1

Halfling Ladrão

FOR 10
DES 17
CON 14
INT 12
SAB 8
CAR 11

MOVIMENTO 6

PV 8

□□□□□ □□□

ATAQUE

ADAGA ARREMESSADA +5
DANO 1D4 | INICIATIVA +3

ADAGA +1
DANO 1D4 | INICIATIVA +3

EQUIPAMENTO

MOCHILA
2 TOCHAS
RAÇÕES DE VIAGEM
6 ADAGAS
FERRAMENTAS DE LADRÃO

Oriundo de um enorme clã circense, Isiscarus tornou-se um exímio atirador de facas – mas seu desejo de conhecer o mundo e ficar rico era maior que um circo que mal saía do reino, e ele deixou seu ofício para ganhar glória e dinheiro – de preferência às custas dos outros.

TALENTOS DE LADRÃO

30% ARROMBAR (1d8)
15% ARMADILHAS (1d8)
80% ESCALAR
40% FURTIVIDADE
30% PUNGA
20% PERCEPÇÃO
x 2 ATAQUE FURTIVO



CA 15
BASE 10 + 3 DES
+2 ARMADURA
DE COURO

JP 15
DES +3
CON +2
SAB -1

Dorgauth

NÍVEL
1

Anão Homem de Armas

Este anão é orgulhoso de sua família, apelidada de Lenhadores de Gigantes. Ao sair de casa fez uma aposta com seu irmão, quem matasse mais monstros em um ano, ganhava o machado ancestral do avô. Nas suas andanças, salvou um guerreiro do norte sem esperanças mostrando a alegria da batalha, e este se tornou seu melhor amigo.

FOR 14
DES 12
CON 17
INT 10
SAB 11
CAR 8

CA 15
BASE 10 + 1 DES
+4 COTA DE MALHA

JP 16
DES +1
CON +3
SAB +0



MOVIMENTO 5
6 SEM ARMADURA

PV 13

□□□□□ □□□□□
□□□

✚ **ATAQUE**

MACHADO +3
DANO 1D8+2
INICIATIVA +1

EQUIPAMENTO

MOCHILA
2 TOCHAS
RAÇÕES DE VIAGEM

**OLD
DRAGON
DAY 20**

OLD DRAGON DAY 20

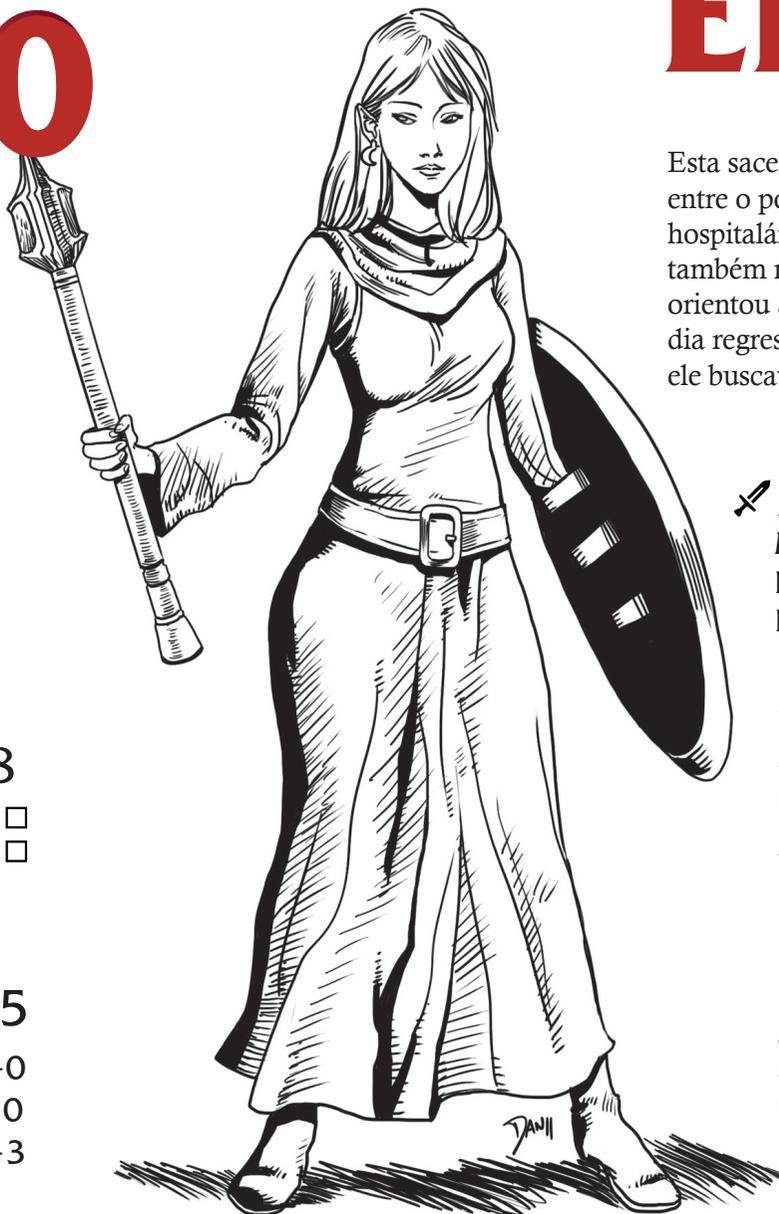
FOR 12
DES 10
CON 11
INT 8
SAB 17
CAR 14

CA 15
BASE 10
+4 COTA DE MALHA
+1 ESCUDO

MOVIMENTO 8
9 SEM ARMADURA

PV 8
□□□□
□□□□

JP 15
DES +0
CON +0
SAB +3



Eledriel

NÍVEL 1

Elfa Clériga

Esta sacerdotisa cresceu em uma região de conflitos entre o povo élfico e os orcs. Aprendeu a ser uma hospitalária de batalha, mas acabou tendo que entrar também no campo de batalha. Seu pai então a orientou a buscar sabedoria no mundo exterior e um dia regressar para vencer a guerra. Eledriel sabia que ele buscava afastá-la da guerra cruel, mas aceitou.

ATAQUE

MAÇA +2
DANO 1D8+2
INICIATIVA +0

MAGIAS

(2/DIA)
□ □ COMANDO

PODER DA FÉ

ESQUELETO (1DV) 13
ZUMBI (2DV) 17
CARNIÇAL (3DV) 19

EQUIPAMENTO

MOCHILA
SÍMBOLO DIVINO
RAÇÃO DE VIAGEM



OLD DRAGON DAY 20

Melina

NÍVEL 1

Humana Maga

FOR 8
DES 14
CON 11
INT 17
SAB 11
CAR 10

CA 12
BASE 10
+2 DES
JP 14
DES +2
CON +0
SAB +0

No orfanato, diziam que sua mãe a teve com um demônio, e tinham medo da recatada e misteriosa Melina. Um dia, um homem veio e fez uma chacina no lugar, e a levou para ser sua aprendiz. Ela cresceu fazendo serviços e aprendendo magia negra, mas não queria ser maligna como diziam que seria. Certa vez, aventureiros invadiram a torre de seu mestre e o mataram, e ela fugiu para tentar encontrar um melhor sentido para sua vida.

MOVIMENTO 9

PV 4

□□□□

ATAQUE

CAJADO -1
DANO 1D4-1
INICIATIVA +2

EQUIPAMENTO

MOCHILA
GRIMÓRIO
RAÇÃO DE VIAGEM

MAGIAS (2/DIA)

- MÍSSIEIS MÁGICOS
- ENFEITIÇAR PESSOAS

Veltan

NÍVEL **1**
Elfo Homem de Armas

Veltan era apenas um aprendiz de arqueiro em uma comunidade imersa em conflitos com orcs. Em uma emboscada, seu mestre foi atingido. Este pediu que o elfo cuidasse de sua filha que havia acabado de ir embora, deixando-o na responsabilidade de cumprir seu último desejo. O elfo então partiu e se juntou a Eledriel em sua jornada.

FOR 14
DES 17
CON 12
INT 10
SAB 8
CAR 11

CA 15
BASE 10

+2 ARMADURA
DE COURO
+3 DES

JP 16
DES +3
CON +1
SAB +0

MOVIMENTO 9

PV 11
□□□□□
□□□□□
□

✦ **ATAQUE**

ARCO LONGO +4
DANO 1D8
INICIATIVA +3

ESPADA CURTA +3
DANO 1D6+2
INICIATIVA +3

EQUIPAMENTO

20 FLECHAS DE GUERRA
ALJAVA
RAÇÃO DE VIAGEM



**OLD
DRAGON
DAY 20**