

# CLASSES DE PERSONAGENS

## I – BÁRBARO

- **DADO DE VIDA:** d12
- **PONTOS DE PERÍCIA:** 4 + Mod. Inteligência
- **PERÍCIAS DE CLASSE:** Escalar, Ofícios, Adestrar Animais, Intimidar, Senso de Direção, Saltar, Ouvir, Cavalgar, Natação, Sobrevivência, Ler e Escrever
- **TESTES DE RESISTÊNCIA:** +2/+0/+0
- **HABILIDADES INICIAIS:** Usar Armas Simples e Comuns; Usar Armaduras Leves e Médias; Usar Escudos; Fúria; Movimento Rápido.

## II - BARDO

- **DADO DE VIDA:** d6
- **PONTOS DE PERÍCIA:** 4 + Mod. Inteligência
- **PERÍCIAS DE CLASSE:** Alquimia, Avaliação, Equilíbrio, Belfar, Escalar, Concentração, Ofícios, Decifrar Escrita, Diplomacia, Disfarce, Arte da Fuga, Conseguir Informações, Esconder-se, Senso de Direção, Acrobacia, Usar Mecanismo Mágico, Saltar e Conhecimento.
- **TESTES DE RESISTÊNCIA:** +0/+2/+2
- **HABILIDADES INICIAIS:** Música e conhecimento de bardo; Usar Armas Simples; Usar uma das armas de bardo; Usar Armaduras Leve e Média; Usar Escudo.

## III – CLÉRIGO

- **DADO DE VIDA:** d8
- **PONTOS DE PERÍCIA:** 2 + Mod. Inteligência
- **PERÍCIAS DE CLASSE:** Concentração, Ofícios, Diplomacia, Cura, Conhecimento, Profissão, Espionar e Id. Magias
- **TESTES DE RESISTÊNCIA:** +2/+0/+2
- **HABILIDADES DE CLASSE:** Expulsar Mortos-Vivos; Usar Armas Simples; Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas; Usar Escudos; Conjuração Espontânea; Expulsão Extra.

## IV – DRUIDA

- **DADO DE VIDA:** d8
- **PONTOS DE PERÍCIA:** 4 + mod. Inteligência
- **PERÍCIAS DE CLASSE:** Empatia com Animais, Concentração, Ofícios, Diplomacia, Adestrar Animais, Cura, Senso de Direção, Conhecimento (natureza), Profissão, Espionar, Identificar Magias, Natação e Sobrevivência.
- **TESTES DE RESISTÊNCIA:** +2/+0/+2
- **HABILIDADES DE CLASSE:** Usar Armas e Armaduras de Druida; Senso Natural; Companhia Animal.

## V - GUERREIRO

- **DADO DE VIDA:** d10
- **PONTOS DE PERÍCIA:** 2 + mod. Inteligência
- **PERÍCIAS DE CLASSE:** Escalar, Ofícios, Lidar com Animais, Saltar, Cavalgar e Natação
- **TESTES DE RESISTÊNCIA:** +2/+0/+0
- **HABILIDADES DE CLASSE:** Usar Armas Simples e Comuns; Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas; Usar Escudos; Talento Extra (lista do guerreiro).

## VI - MONGE

- **DADO DE VIDA:** d8
- **PONTOS DE PERÍCIA:** 4 + mod. Inteligência
- **PERÍCIAS DE CLASSE:** Equilíbrio, Escalar, Concentração, Ofícios, Diplomacia, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Conhecimento (arcano), Ouvir, Furtividade, Atuação, Profissão, Natação e Acrobacia.
- **TESTES DE RESISTÊNCIA:** +2/+2/+2
- **HABILIDADES DE CLASSE:** Ataque Desarmado; Ataque Atordoante; Evasão; Usar Armas de Monge.

## VII - PALADINO

- **DADO DE VIDA:** d10
- **PONTOS DE PERÍCIA:** 2 + mod. Inteligência
- **PERÍCIAS DE CLASSE:** Concentração, Ofícios, Diplomacia, Adestrar Animais, Conhecimento (religioso), Cura, Profissão e Cavalgar.
- **TESTES DE RESISTÊNCIA:** +2/+0/+0
- **HABILIDADES DE CLASSE:** Detectar Áurea Maligna; Graça Divina; Curar com as Mãos; Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas; Usar Escudos; Usar Armas Simples e Comuns; Expulsão Extra; Código de Conduta.

## VIII - RANGER

- **DADO DE VIDA:** d10
- **PONTOS DE PERÍCIA:** 4 + mod. Inteligência
- **PERÍCIAS DE CLASSE:** Empatia com Animais, Escalar, Concentração, Ofícios, Lidar com Animais, Cura, Esconder-se, Senos de Direção, Saltar, Conhecimento (natureza), Ouvir, Furtividade, Profissão, Cavalgar, Procurar, Observar, Natação, Usar Cordas e Sobrevivência.
- **TESTES DE RESISTÊNCIA:** +2/+0/+2
- **HABILIDADES DE CLASSE:** Rastrear; Inimigo Natural; Habilidade de usar duas armas; Usar Armas Simples e Comuns; Usar Armaduras Leves e Médias; Usar Escudos.

## IX - LADINO

- **DADO DE VIDA:** d6
- **PONTOS DE PERÍCIA:** 8 + mod. Inteligência
- **PERÍCIAS DE CLASSE:** Avaliação, Equilíbrio, Lábia, Escalar, Ofícios, Decifrar Escrita, Diplomacia, Operar Mecanismo, Disfarce, Arte da Fuga, Falsificação, Conseguir Informações, Esconder-se, Senso de Direção, Saltar, Ouvir, Furtividade, Abrir Fechaduras, Atuação, Punga, Profissão, Leitura Lábil, Procurar, Sentir Motivação, Observar, Natação, Acrobacia, Usar Mecanismo Mágico, Insinuação, Intimidar e Usar Cordas.
- **TESTES DE RESISTÊNCIA:** +0/+2/+0
- **HABILIDADES DE CLASSE:** Ataque Furtivo; Usar Armaduras Leves; Usar Armas de Ladino; Detectar e Desarmar Armadilhas

## X - FEITICEIRO

- **DADO DE VIDA:** d4
- **PONTOS DE PERÍCIA:** 2 + mod. Inteligência
- **PERÍCIAS DE CLASSE:** Alquimia, Concentração, Ofícios, Conhecimento (arcano), Profissão, Espionar e Id. Magias
- **TESTES DE RESISTÊNCIA:** +0/+0/+2
- **HABILIDADES DE CLASSE:** Conjurar Familiar; Usar Armas Simples

## XI - MAGO

- **DADO DE VIDA:** d4
- **PONTOS DE PERÍCIA:** 2 + mod. Inteligência
- **PERÍCIAS DE CLASSE:** Alquimia, Concentração, Ofícios, Conhecimento, Profissão, Espionar e Id. Magias
- **TESTES DE RESISTÊNCIA:** +0/+0/+2
- **HABILIDADES DE CLASSE:** Conjurar Familiar; Escrever Pergaminho; Usar Armas de Mago; Tomo de Magia; Domínio de Magia.