

# PERSONAGENS PRÉ-MONTADOS

Este web-enhancement gratuito apresenta quatro personagens pré-montados para serem usados na aventura *Morte em Porto Livre*, publicada pela Jambô Editora em janeiro de 2007.

Estas fichas são muito úteis caso seu grupo não tenha tempo de construir seus próprios personagens, ou caso os jogadores sejam novatos.

## ROLLO

**Raça:** gnomo

**Classe/Nível:** guerreiro 1

**Tendência:** Neutro e

Bondoso

**Força:** 16 (+3)

**Destreza:** 15 (+2)

**Constituição:** 16 (+3)

**Inteligência:** 14 (+2)

**Sabedoria:** 12 (+1)

**Carisma:** 10 (+0)

**Pontos de Vida:** 13

**Classe de Armadura:** 17

(+1 tamanho, +2 Des, +4 brunea), toque 13, surpresa 15

**Deslocamento:** 4,5 m (3 quadrados)

**Iniciativa:** +2

**Testes de Resistência:** Fort +5, Ref +2, Von +1

**Bônus de Ataque:** base +1, corpo a corpo +5, à distância +4

**Agarrar:** +0

**Ataque:** corpo a corpo: martelo gnomo com gancho\* +6 (dano: 1d6+4, dec. x3); ou à distância: arco curto



+4 (dano: 1d4, dec. x3); \*ou +4/+4 (dano: 1d6+3, dec. x3/1d4+1, dec. x4) com Combater com Duas Armas

**Perícias:** Cavalgar +4, Escalar +3, Esconder-se +2, Natação -1, Observar +2, Ouvir +4, Saltar +1 (inclui -4 de penalidade por armadura)

**Idiomas:** comum, gnomo, dracônico, gigante

**Talentos:** Combater com Duas Armas, Foco em Arma (machado)

**Tamanho:** Pequeno; **Altura:** 1,11 m; **Peso:** 23 kg

**Equipamento:** aljava com 20 flechas, mochila, pé-de-cabra, pederneira, saco de dormir, 3 tochas, traje de explorador; **Dinheiro:** 14 PO, 8 PP

### Características Raciais dos Gnomo:

- Visão na penumbra
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra ilusões
- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra kobolds e goblinóides
- +4 de bônus de esquiva na CA contra gigantes
- Habilidades Similares à Magia: 1/dia – *falar com animais* (somente mamíferos terrestres), *globos de luz*, *prestidigitação*, *som fantasma*. NC 1°.

## MALEDIR

**Raça:** meio-elfo

**Classe/Nível:** feiticeiro 1

**Tendência:** Caótico e

Bondoso

**Força:** 9 (-1)

**Destreza:** 17 (+3)

**Constituição:** 15 (+2)

**Inteligência:** 12 (+1)

**Sabedoria:** 12 (+1)

**Carisma:** 17 (+3)

**Pontos de Vida:** 6

**Classe de Armadura:** 13

(+3 Des), toque 13, surpresa 10

**Deslocamento:** 9 m (6 quadrados)

**Iniciativa:** +3

**Testes de Resistência:** Fort +2, Ref +3, Von +3

**Bônus de Ataque:** base +0, corpo a corpo -1, à distância +3

**Agarrar:** -1



**Ataque:** corpo a corpo: maça leve -1 (dano: 1d6-1); ou à distância: besta leve +3 (dano: 1d8, dec. 19-20)

**Perícias:** Concentração +5, Conhecimento (arcano) +3, Diplomacia +5, Identificar Magia +4, Observar +3, Obter Informação +5, Ouvir +3, Procurar +2

**Idiomas:** comum, élfico, anão

**Talentos:** Esquiva

**Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4):** 0 – *abrir/fechar*, *detectar magia*, *pasmarr*, *romper morto-vivo*; 1° – *armadura arcana*, *mísseis mágicos*

**Tamanho:** Médio; **Altura:** 1,60 m; **Peso:** 70 kg

**Equipamento:** bolsa de componentes de magia, caixa com 10 virotes, caneta tinteiro, mochila, pergaminho, saco de dormir, sinete, tinta, traje de viajante; **Dinheiro:** 4 PO, 8 PP

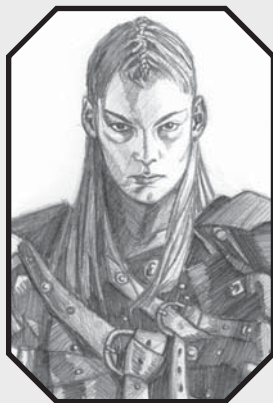
### Características Raciais dos Meio-Elfos:

- Visão na penumbra
- Imunidade a efeitos e magias de *sono*, e +2 de bônus racial nos testes de resistência contra efeitos e magias de Encantamento.

# PERSONAGENS PRÉ-MONTADOS

## ALAINA

**Raça:** humana  
**Classe/Nível:** ladina 1  
**Tendência:** Neutra e Bondosa  
**Força:** 14 (+2)  
**Destreza:** 18 (+4)  
**Constituição:** 13 (+1)  
**Inteligência:** 15 (+2)  
**Sabedoria:** 11 (+0)  
**Carisma:** 13 (+1)  
**Pontos de Vida:** 7  
**Classe de Armadura:** 16 (+4 Des, +2 armadura de couro), toque 14, surpresa 12  
**Deslocamento:** 9 m (6 quadrados)  
**Iniciativa:** +4  
**Testes de Resistência:** Fort +1, Ref +6, Von +0  
**Bônus de Ataque:** base +0, corpo a corpo +2, à distância +4  
**Agarrar:** +2



**Ataque:** corpo a corpo: espada curta\* +2 (dano: 1d6+2, dec. 19-20); ou à distância: besta leve +4 (dano: 1d8, dec. 19-20); \*ou +0/+0 (dano: 1d6+2, dec.19-20/1d6+1, dec. 19-20) com Combater com Duas Armas; Alaina carrega duas espadas curtas

**Perícias:** Acrobacia +8, Abrir Fechaduras +8, Arte da Fuga +5, Avaliação +4, Blefar +4, Escalar +3, Diplomacia +3, Operar Mecanismo +6, Obter Informação +4, Esconder-se +8, Ouvir +5, Furtividade +8, Procurar +6, Observar +6, Usar Cordas +5

**Idiomas:** comum, élfico, orc

**Talentos:** Combater com Duas Armas, Prontidão

**Tamanho:** Médio; **Altura:** 1,72 m; **Peso:** 79 kg

**Equipamento:** apito de advertência, caixa com 10 virotes, corda de cânhamo, estrepes, instrumentos de ladrão, mochila, pederneira, saco de dormir, saco, traje de explorador; **Dinheiro:** 1 PO, 5 PP

### Características Raciais dos Humanos:

- Pontos de perícias adicionais e talento adicional (ambos já incluídos acima)

## THORGRIM

**Raça:** anão  
**Classe/Nível:** clérigo 1  
**Divindade:** Deus da Coragem  
**Tendência:** Leal e Bondoso  
**Força:** 14 (+2)  
**Destreza:** 10 (+0)  
**Constituição:** 17 (+3)  
**Inteligência:** 12 (+1)  
**Sabedoria:** 15 (+2)  
**Carisma:** 10 (+0)  
**Pontos de Vida:** 11  
**Classe de Armadura:** 16 (+4 brunea, +2 escudo grande de madeira), toque 10, surpresa 16  
**Deslocamento:** 6 m (4 quadrados)  
**Iniciativa:** +4  
**Testes de Resistência:** Fort +5, Ref +0, Von +4  
**Bônus de Ataque:** base +0, corpo a corpo -2, à distância +0  
**Agarrar:** -0  
**Ataque:** corpo a corpo: espada longa +3 (dano: 1d8+2, dec. 19-20)  
**Perícias:** Concentração +4, Conhecimento (religião) +2, Cura +6, Diplomacia +2, Identificar Magia +3, Sentir Motivação +3



**Idiomas:** comum, anão, celestial

**Talentos:** Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Comum (espada longa)

**Magias de Clérigo Preparadas (3/2+1):** 0 – *detectar magia, luz, orientação*; 1º – *bênção, comando, proteção contra o mal*\*

\*Magia de domínio. **Domínios:** Bem e Guerra

**Tamanho:** Médio; **Altura:** 1,32 m; **Peso:** 76 kg

**Equipamento:** esmeril, mochila, saco de dormir, símbolo sagrado de madeira; **Dinheiro:** 18 PO, 8 PP

### Características Raciais dos Anões:

- Visão no escuro 18 m
- Ligação com Pedras: +2 de bônus racial nos testes de Procurar para identificar trabalhos incomuns em alvenaria; pode usar a perícia Procurar para encontrar armadilhas em pedras da mesma maneira que um ladino
- Estabilidade: +4 de bônus em testes de habilidade para resistir às manobras encontrão e imobilização
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos, magias e efeitos similares a magia
- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides
- +4 de bônus de esquiva na CA contra gigantes
- +2 de bônus racial nos testes de Avaliação e Ofícios relacionados a itens de metal ou pedra

# OPEN GAME LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying,

modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Focus on Freeport #1: Falthar’s Curios, Copyright 2001, Green Ronin Publishing, Author Chris Pramas.

Death in Freeport Revised, Copyright 2000-2004, Green Ronin Publishing; Author Chris Pramas.

Terror in Freeport Revised, Copyright 2001-2004, Green Ronin Publishing; Author Robert J. Toth.

Madness in Freeport Revised, Copyright 2001-2004, Green Ronin Publishing; Author William Simoni

**Designação do conteúdo Open Game:** todo o texto de regras deste web-enhancement é considerado conteúdo Open Game.