D&D 4E

Mellor do que che contaron

2007-2013
AGORA
imgflip.com

Perfectly balanced.

	Agresor	Defensor	Líder	Controlador

	Agresor	Defensor	Líder	Controlador
Arcano				
Divino				
Marcial				
Primixenio				
Psiónico				

	Agresor	Defensor	Líder	Controlador
Arcano	BRUXO, FEITICEIRO	LÁMINA ARCANA	BARDO, ARTÍFICE	MAGO
Divino	VINGADOR	PALADINO	CLÉRIGO, SACERDOTE RÚNICO	INVOCADOR
Marcial	LADINO, PATRULLEIRO	GUERREIRO	SEÑOR DA GUERRA	
Primixenio	BÁRBARO	GARDIÁN	XAMÁN	DRUIDA, RASTREADOR
Psiónico	MONXE	MENTE BÉLICA	ARDENTE	PSIONISTA

- Sen límite
- Encontro
- Diario

- Sen límite
- Encontro
- Diario
- Utilitario

Bola de Fogo — Ataque de Mago 5

Um globo de fogo alaranjado borbulha na sua mão. Você o arremessa nos inimigos e ele explode com o impacto.

Diário ✦ Arcano, Flamejante, Implemento
Ação Padrão Explosão de **área** 3 a até 20 quad.
Alvo: As criaturas dentro da explosão
Ataque: Inteligência vs. Reflexos
Sucesso: 3d6 + modificador de Inteligência de dano flamejante.
Fracasso: Metade do dano.

Maré de Ferro — Ataque de Guerreiro 1

Depois de cada golpe vigoroso, você ergue seu escudo e o utiliza para empurrar o inimigo para trás.

Sem Limite ✦ Arma, Marcial
Ação Padrão Arma **corpo a corpo**
Condição: O guerreiro deve empunhar um escudo.
Alvo: Uma criatura
Ataque: Força vs. CA
Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado se for do mesmo tamanho, ou uma categoria de tamanho menor ou maior que o guerreiro. O personagem pode ajustar para o espaço que o inimigo ocupava.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Força no 21° nível.

Bola de Fogo — Ataque de Mago 5

Um globo de fogo alaranjado borbulha na sua mão. Você o arremessa nos inimigos e ele explode com o impacto.

Diário ✦ Arcano, Flamejante, Implemento
Ação Padrão Explosão de **área** 3 a até 20 quad.
Alvo: As criaturas dentro da explosão
Ataque: Inteligência vs. Reflexos
Sucesso: 3d6 + modificador de Inteligência de dano flamejante.
Fracasso: Metade do dano.

Maré de Ferro — Ataque de Guerreiro 1

Depois de cada golpe vigoroso, você ergue seu escudo e o utiliza para empurrar o inimigo para trás.

Sem Limite ✦ Arma, Marcial
Ação Padrão Arma **corpo a corpo**
Condição: O guerreiro deve empunhar um escudo.
Alvo: Uma criatura
Ataque: Força vs. CA
Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado se for do mesmo tamanho, ou uma categoria de tamanho menor ou maior que o guerreiro. O personagem pode ajustar para o espaço que o inimigo ocupava.
O dano aumenta para 2[A] + modificador de Força no 21° nível.

VALOR		DES	1/2 NÍVEL		OUT.
	Iniciativa				

MODIFICADORES CONDICIONAIS

VALORES DE ATRIBUTO

VALOR	ATRIBUTO	MOD. ATR.	MOD. + 1/2 NVL
	FOR Força		
	CON Constituição		
	DES Destreza		
	INT Inteligência		
	SAB Sabedoria		
	CAR Carisma		

VALORES

	DEFESA	10 + 1/2 NVL	ARMADURA/ ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
	CA							

BÔNUS CONDICIONAL

	DEFESA	10 + 1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
	FORT							

BÔNUS CONDICIONAL

	DEFESA	10 + 1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
	REFL							

BÔNUS CONDICIONAL

	DEFESA	10 + 1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
	VONT							

BÔNUS CONDICIONAL

VALOR		DES	1/2 NÍVEL	OUT.
	Iniciativa			

MODIFICADORES CONDICIONAIS

VALORES DE ATRIBUTO

VALOR	ATRIBUTO	MOD. ATR.	MOD. + 1/2 NVL
	FOR Força		
	CON Constituição		
	DES Destreza		
	INT Inteligência		
	SAB Sabedoria		
	CAR Carisma		

VALORES

	DEFESA	10 + 1/2 NVL	ARMADURA/ ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
CA								

BÔNUS CONDICIONAL

	DEFESA	10 + 1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
FORT								

BÔNUS CONDICIONAL

	DEFESA	10 + 1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
REFL								

BÔNUS CONDICIONAL

	DEFESA	10 + 1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
VONT								

BÔNUS CONDICIONAL

Mellor nível 1

- Sénteste útil e con opcións
- Talento gratis para personalizar para todos
- Non morres á primeira

PULSOS DE CURA

- Todo o mundo pode curarse!!!!!!11111 🤯
- Gasta pulsos no descanso, ou en combate con poderes 🏥
- Clérigos e tal melloran os teus pulsos 👯
- Cada pulso cura 1/4 da túa vida: escalado e fixo 🥰
- Cansazo, enfermidades...? Perdes pulsos, así de simple 👌

Pericias

- Exploración: coñecemento e desenvolvemento en masmorras
- Maña: obter información e atopar xente en poboados
- Desafíos de pericia: modelo para encontros non-combate!

O Interrogatório

O orc cativo rosna para vocês, com o ódio brilhando em seus olhos.

Neste desafio de perícia, os PdJs tentam extrair informações de um prisioneiro. Um interrogatório pode levar minutos, horas ou até mesmo dias no mundo de jogo.

Preparação: Para convencer um PdM a entregar as informações desejadas, os PdJs devem fazer um acordo ou sobrepujar a força de vontade do cativo que resiste de forma persistentes.

Nível: Igual ao nível do grupo.

Complexidade: 1 (requer 4 sucessos antes de 3 fracassos).

Perícias Primárias: Blefe, Diplomacia, Intimidação.

Blefe (CDs moderadas): O personagem tenta enganar o PdM, fazendo com que ele revele informações importantes inadvertidamente. Num fracasso, o Blefe passa a não ser mais uma opção e a CD de todos os testes realizados durante o desafio aumenta.

Diplomacia (CDs moderadas): O personagem tenta usar a razão ou barganhar com o PdM, oferecendo, com boa fé, algo em troca da informação desejada. No final do desafio, se três ou mais sucessos forem obtidos por meio desta opção, o personagem deve fazer tudo que estiver ao seu alcance para manter suas promessas.

Intimidação (CDs moderadas): O personagem ameaça o PdM. Num fracasso, a Intimidação passa a não ser mais uma opção e a CD de todos os testes realizados durante o desafio aumenta.

Sucesso: Os PdJs descobrem informações valiosas com o PdM, que pode até mesmo concordar em agir como espião ou trazer mais informações para os PdJs no futuro.

Fracasso: O PdM se recusa a revelar quaisquer informações úteis ou fornece informações incorretas ou perigosamente imprecisas. Os PdJs podem ser conduzidos a uma emboscada, a apresentar uma senha incorreta ou podem encontrar problemas devido às informações falsas que receberam.

Parede com Dardos Envenenados **Detonador de Nível 6**
Armadilha 250 XP

Dardos são disparados da parede, enchendo o local de perigo.

Armadilha: A cada rodada, durante sua iniciativa, a armadilha dispara uma saraivada de dardos envenenados que atacam aleatoriamente 2d4 alvos dentro do alcance.

Percepção

- CD 22: O personagem observa pequenos buracos nas paredes.
- CD 27: O personagem avista o cordão de gatilho.

Iniciativa +7

Gatilho

Quando um personagem atravessar o cordão de gatilho na entrada da câmara, a armadilha joga iniciativa.

Ataque

Ação Padrão **À Distância** 20

Alvo: 2d4 alvos dentro do alcance

Ataque: +11 vs. CA

Sucesso: 1d8+2 de dano e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Contramedidas

- Um personagem adjacente ao cordão de gatilho pode desarmá-lo com um teste de Ladinagem CD 30.
- Um personagem que não se mover mais do que 1 quadrado no seu turno recebe +5 de bônus na CA contra os ataques dos dardos.

Transformando em Elite (500 XP)

- Aumente a CD dos testes de Percepção e Ladinagem em 2.
- A armadilha dispara 4d4 dardos que causam 1d8+2 de dano e 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

META DE XP TOTAL DO ENCONTRO

Nível do Encontro	Meta de XP do Encontro 4 PdJs	5 PdJs	6 PdJs
1	400	500	600
2	500	625	750
3	600	750	900
4	700	875	1,050
5	800	1,000	1,200
6	1,000	1,250	1,500
7	1,200	1,500	1,800
8	1,400	1,750	2,100
9	1,600	2,000	2,400
10	2,000	2,500	3,000
11	2,400	3,000	3,600
12	2,800	3,500	4,200
13	3,200	4,000	4,800
14	4,000	5,000	6,000
15	4,800	6,000	7,200
16	5,600	7,000	8,400
17	6,400	8,000	9,600
18	8,000	10,000	12,000

RECOMPENSA EM PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Nível do Monstro	Monstro Padrão	Lacaio	Elite	Solitário
1	100	25	200	500
2	125	31	250	625
3	150	38	300	750
4	175	44	350	875
5	200	50	400	1.000
6	250	63	500	1.250
7	300	75	600	1.500
8	350	88	700	1.750
9	400	100	800	2.000
10	500	125	1.000	2.500
11	600	150	1.200	3.000
12	700	175	1.400	3.500
13	800	200	1.600	4.000
14	1.000	250	2.000	5.000
15	1.200	300	2.400	6.000
16	1.400	350	2.800	7.000
17	1.600	400	3.200	8.000
18	2.000	500	4.000	10.000
19	2.400	600	4.800	12.000
20	2.800	700	5.600	14.000
21	3.200	800	6.400	16.000

Lâmia **Controlador de Elite de Nível 12 (Líder)**
Animal mágico feérico (Médio - Metamorfo) 1.400 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +13

Abraço do Enxame aura 1; qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano.

PV 244; **Sangrando** 122

CA 28; **Fortitude** 25, **Reflexos** 24, **Vontade** 26

Resistências metade do dano de ataques corpo a corpo ou à distância; **Vulnerabilidades** 10 a ataques contíguos ou de área

Testes de Resistência +2

Deslocamento 6, escalar 6

Pontos de Ação 1

(+) **Toque Amaldiçoado** (padrão; sem limite) ✦ **Cura**
+16 vs. Fortitude; 1d6+4 de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra). Além disso, a lâmia recupera um número de pontos de vida igual ao dano causado.

+ **Enxame Devorador** (padrão; sustentação mínima; sem limite)
Alcance 5; +16 vs. Fortitude; 3d6+4 de dano. Quando a lâmia sustenta esse poder, o enxame devorador causa 3d6+4 de dano ao alvo (sem jogada de ataque). A vítima deve estar dentro do alcance do poder para que a lâmia possa sustentá-lo.

Explosão Apaziguadora (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Psíquico**
Explosão contígua 5; +16 vs. Vontade; o alvo fica atordoado (TR encerra).

Alterar Forma (mínima; sem limite) ✦ **Metamorfose**
A lâmia é capaz de alterar sua forma física para assumir o aspecto de uma forma humanoide Média atraente de qualquer raça ou gênero (consulte Alterar Forma, pág. 280).

Enxame Comprimido
Alterando sua forma, a lâmia consegue passar por aberturas pequenas como se fosse uma criatura Miúda (consulte "Espremer-se", *Livro do Jogador*, pág. 290).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Élfico

Perícias Arcanismo +14, Blefe +16, Intuição +13

For 13 (+7)	**Des** 14 (+8)	**Sab** 14 (+8)
Con 18 (+10)	**Int** 17 (+9)	**Car** 21 (+11)

Humano Mago **Artilheiro de Nível 4**
Humanoide natural (Médio) 175 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +5
PV 42; **Sangrando** 21
CA 17; **Fortitude** 13, **Reflexos** 14, **Vontade** 15
Deslocamento 6

Bordão (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+4 vs. CA; 1d8 de dano.

Mísseis Mágicos (padrão; sem limite) ✦ **Energético**
À distância 20; +7 vs. Reflexos; 2d4+4 de dano energético.

Relâmpago Dançarino (padrão; encontro) ✦ **Elétrico**
O mago realiza um ataque contra 3 alvos diferentes: à distância 10; +7 vs. Reflexos; 1d6+4 de dano elétrico.

Explosão Trovejante (padrão; encontro) ✦ **Trovejante**
Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +7 vs. Fortitude; 1d8+4 de dano trovejante e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum
Perícias Arcanismo +11

For 10 (+2)	**Des** 14 (+4)	**Sab** 17 (+5)
Con 12 (+3)	**Int** 18 (+6)	**Car** 12 (+3)

Equipamento robes, bordão, varinha

Humano Mago **Artilheiro de Nível 4**
Humanoide natural (Médio) 175 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Perc

PV 42; **Sangrando** 21

CA 17; **Fortitude** 13, **Reflexos** 14,

Deslocamento 6

Bordão (padrão; sem limite) ✦
+4 vs. CA; 1d8 de dano.

Mísseis Mágicos (padrão; sem
À distância 20; +7 vs. Reflexos;

Relâmpago Dançarino (padrão
O mago realiza um ataque con
+7 vs. Reflexos; 1d6+4 de dan

Explosão Trovejante (padrão; e
Explosão de área 1 a até 10 qu
dano trovejante e o alvo fica pa

Tendência Qualquer uma **Idi**

Perícias Arcanismo +11

For 10 (+2) **Des** 14 (+4

Con 12 (+3) **Int** 18 (+6)

Equipamento robes, bordão, varin

Diabo de Espinhos (Espinagonte) **Guerrilheiro de Nível 6**
Humanoide imortal (Médio - Diabo) 250 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro
PV 70; **Sangrando** 35
CA 20; **Fortitude** 18; **Reflexos** 16, **Vontade** 16
Resistências 20 vs. flamejante
Deslocamento 5, voo 7 (pairar)

Garras (padrão; sem limite)
+11 vs. CA; 2d6+4 de dano.

Chuva de Espinhos (padrão; sem limite) ◆ **Flamejante, Venenoso**
O diabo de espinhos arremessa dardos que pegam fogo ao cortar o ar. À distância 10; +9 vs. Reflexos; 1d10 de dano mais 1d6 de dano flamejante e o diabo de espinhos realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +9 vs. Fortitude; o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Supernal
Perícias Blefe +27, Intimidação +27, Intuição +23, Religião +24

For 18 (+7)	**Des** 15 (+5)	**Sab** 14 (+5)
Con 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 11 (+3)

Lobisomem **Bruto de Nível 8**
Humanoide natural (Médio - Metamorfo) 350 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +11; visão na penumbra
PV 108; **Sangrando** 54
Regeneração 5 (se sofrer dano de uma arma de prata, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)
CA 20; **Fortitude** 20, **Reflexos** 19, **Vontade** 18
Imunidades frenesi lunar (veja abaixo)
Deslocamento 6 (8 em forma de lobo)

(+) **Clava Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+12 vs. CA; 2d4+4 de dano; veja também *furor sanguíneo*.

(+) **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Doença**
+12 vs. CA; 1d6+4 de dano e o alvo sofre 5 de dano contínuo (TR encerra) e contrai frenesi lunar (veja abaixo); veja também *furor sanguíneo*.

Furor Sanguíneo
Os ataques corpo a corpo do lobisomem causam 4 de dano adicional contra um alvo sangrando.

Alterar Forma (mínima; sem limite) ✦ **Metamorfose**
Um lobisomem é capaz de alterar sua forma física para assumir o aspecto de um lobo cinzento ou de um indivíduo específico (consulte Alterar Forma, pág. 280). Na forma humana o lobisomem perde sua mordida, enquanto na forma de lobo, perde seu ataque com clava grande.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Blefe +9, Furtividade +11, Intimidação +9, Natureza +11

For 19 (+8)	**Des** 16 (+7)	**Sab** 14 (+6)
Con 18 (+8)	**Int** 10 (+4)	**Car** 11 (+4)

Equipamento corselete de couro, clava grande

Táticas do Lobisomem

Um lobisomem solitário tenta isolar suas vítimas e abatê-las uma por vez. Quando estiver sangrando, ele geralmente foge para se regenerar. Nas florestas, os lobisomens costumam caçar em matilhas. Quando uma matilha ataca, metade luta na forma híbrida (empunhando clavas grandes), enquanto a outra luta em forma de lobo.

Orc Salteador — **Guerrilheiro de Nível 3**
Humanoide natural (Médio) — 150 XP

Iniciativa +5
PV 46; **Sangr**
CA 17; **Fortit**
Deslocament
Machado
+8 vs. CA;
Machadin
À distânci
homicida.
Pulso do
encontro)
O orc salt
11 pontos
Olhar Homic
Ao realiza
e ocultaçã
drados de
Tendência Ca
Perícias Intim
For 17 (+4) **Des** 15 (+3
Con 14 (+3) **Int** 8 (+0)
Equipamento corselete de couro,

Táticas do Orc S

O orc salteador arremessa mac
até que seus inimigos se aproximem. Nesse
seu machado grande.

Orc de Carga — **Lacaio de Nível 4**
Humanoide natural (Médio) — 44 XP

Iniciativa +0
PV 1; um ataque
CA 16; **Fortitude**
Deslocamento 6
Clava (padrão
+9 vs. CA; 5 d
Tendência Caótic
For 16 (+3)
Con 14 (+2)
Equipamento gib

Táticas

Os orcs de carg
mente cercam u
mente iniciam
um deslocamen

Orc Enfurecido — **Bruto de Nível 4**
Humanoide natural (Médio) — 175 XP

Iniciativa +3
PV 66; **Sang**
CA 15; **Forti**
Deslocamen
Machado
+8 vs. CA
Pulso do
encontro)
O orc enf
16 ponto
Tendência C
Perícias Tole
For 20 (+7)
Con 16 (+5)
Equipament

Tática

O violento
batalha e pr

Orc Olho de Gruumsh — **Controlador de Nível 5 (Líder)**
Humanoide natural (Médio) — 200 XP

Iniciativa +6
Cólera de Gruu
habilidade *go*
PV 64; **Sangrand**
CA 19; **Fortitude**
Deslocamento 6
Lança (padrão
+10 vs. CA; 1
Pulso do Gue
encontro) ✦ A
O olho de Gru
pera 16 pont
Golpe Mortu
O olho de Gru
Olho da Cóle
À distância 5;
(TR encerra).
Braço Célere
À distância 5;
básico corpo
de vida se obt
Martelo do C
Explosão de
dano energét
e o alvo não f
Tendência Caóti
Perícias Intimida
For 17 (+5)
Con 16 (+5)
Equipamento co

Táticas

O olho de Gruu
eles possam se beneficiar de sua aura. A menos que haja algum inimigo que ele consiga atacar com seu lança, o olho de Gruumsh aciona *olho da cólera* até três vezes por rodada para deixar seus

Orc Sanguissedento — **Bruto de Elite de Nível 7**
Humanoide natural (Médio) — 600 XP

Iniciativa +5
PV 194; **Sangra**
CA 21; **Fortitud**
Testes de Resist
Deslocamento 6
Pontos de Ação
Machado Gr
+11 vs. CA;
por sangue.
Pulso do Gu
encontro) ✦
O orc sangui
cupera 48 p
Retaliação a
um inimigo a
O orc sangui
o inimigo em
Sangue por San
Quando atin
de dano adic
Tendência Caót
Perícias Intimid
For 20 (+8)
Con 17 (+6)
Equipamento c

Táticas

O orc sanguiss
ação para reali
um inimigo adjacente, ele emprega *retaliação ao ferimento.*

Orc Cacique — **Bruto de Elite de Nível 8 (Líder)**
Humanoide natural (Médio) — 700 XP

Iniciativa
Sangue d
2 de
PV 216;
CA 22; **F**
Testes de
Deslocan
Pontos d
Mach
+11 v
Inspir
alcan
À dist
Pulso
encon
O orc
ponto
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante
Perícias Intimidação +13, Tolerância +12
For 20 (+9) **Des** 14 (+6) **Sab** 12 (+5)
Con 18 (+8) **Int** 10 (+4) **Car** 19 (+8)
Equipamento cota de malha, machado grande

Táticas do Orc Cacique

O orc cacique fica próximo dos seus aliados para que eles tirem proveito da aura *sangue do inimigo* e do poder *inspirar ferocidade.*

Orc Combatente — **Lacaio de Nível 9**
Humanoide natural (Médio) — 100 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +3; visão na penumbra
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 21; **Fortitude** 19, **Reflexos** 16, **Vontade** 16
Deslocamento 6 (8 quando realizar uma investida)
Machado de Batalha (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+14 vs. CA; 6 de dano.
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante
For 17 (+6) **Des** 11 (+3) **Sab** 10 (+3)
Con 15 (+5) **Int** 8 (+2) **Car** 9 (+2)
Equipamento corselete de couro, escudo leve, machado de batalha

Táticas do Orc Combatente

O orc combatente entra em combate com uma investida e abate seus inimigos com seu machado de batalha.

Orc Salteador — **Guerrilheiro de Nível 3**
Humanoide natural (Médio) — 150 XP

Iniciativa +5
PV 46; **Sangr**
CA 17; **Fortit**
Deslocament
Machado
+8 vs. CA;
Machadin
À distânci
homicida.
Pulso do
encontro)
O orc salt
11 pontos
Olhar Homic
Ao realiza
e ocultaçã
drados de
Tendência Ca
Perícias Intim
For 17 (+4) **Des** 15 (+3
Con 14 (+3) **Int** 8 (+0)
Equipamento corselete de couro,

Táticas do Orc S

O orc salteador arremessa mac
até que seus inimigos se aproximem. Nesse
seu machado grande.

Orc de Carga — **Lacaio de Nível 4**
Humanoide natural (Médio) — 44 XP

Iniciativa +0
PV 1; um ataque
CA 16; **Fortitude**
Deslocamento 6
Clava (padrão
+9 vs. CA; 5 d
Tendência Caóti
For 16 (+3)
Con 14 (+2)
Equipamento gib

Táticas

Os orcs de carg
mente cercam u
mente iniciam
um deslocamen

Orc Enfurecido — **Bruto de Nível 4**
Humanoide natural (Médio) — 175 XP

Iniciativa +3
PV 66; **Sang**
CA 15; **Forti**
Deslocamen
Machado
+8 vs. CA
Pulso do
encontro)
O orc enf
16 ponto
Tendência C
Perícias Tole
For 20 (+7)
Con 16 (+5)
Equipament

Tática

O violento
batalha e pr

Orc Olho de Gruumsh — **Controlador de Nível 5 (Líder)**
Humanoide natural (Médio) — 200 XP

Iniciativa +6
Cólera de Gruu
habilidade *go*
PV 64; **Sangrand**
CA 19; **Fortitude**
Deslocamento 6
Lança (padrão
+10 vs. CA; 1
Pulso do Gue
encontro) ✦ A
O olho de Gru
pera 16 pont
Golpe Mortu
O olho de Gru
Olho da Cóle
À distância 5;
(TR encerra).
Braço Célere
À distância 5;
básico corpo
de vida se obt
Martelo do C
Explosão de
dano energét
e o alvo não f
Tendência Caóti
Perícias Intimida
For 17 (+5)
Con 16 (+5)
Equipamento co

Táticas

O olho de Gruu
eles possam se beneficiar de sua aura. A menos que haja algum inimigo que ele consiga atacar com seu lança, o olho de Gruumsh aciona *olho da cólera* até três vezes por rodada para deixar seus

Orc Sanguissedento — **Bruto de Elite de Nível 7**
Humanoide natural (Médio) — 600 XP

Iniciativa +5
PV 194; **Sangra**
CA 21; **Fortitud**
Testes de Resist
Deslocamento 6
Pontos de Ação
Machado Gr
+11 vs. CA;
por sangue.
Pulso do Gu
encontro) ✦
O orc sangui
cupera 48 p
Retaliação a
um inimigo a
O orc sangui
o inimigo em
Sangue por San
Quando atin
de dano adic
Tendência Caót
Perícias Intimid
For 20 (+8)
Con 17 (+6)
Equipamento c

Táticas

O orc sanguiss
ação para reali
um inimigo adjacente, ele emprega *retaliação ao ferimento.*

Orc Cacique — **Bruto de Elite de Nível 8 (Líder)**
Humanoide natural (Médio) — 700 XP

Iniciativa
Sangue d
2 de c
PV 216;
CA 22; **F**
Testes de
Deslocan
Pontos d
Mach
+11 v
Inspir
alcanc
À dist
Pulso
encon
O orc
ponto
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante
Perícias Intimidação +13, Tolerância +12
For 20 (+9) **Des** 14 (+6) **Sab** 12 (+5)
Con 18 (+8) **Int** 10 (+4) **Car** 19 (+8)
Equipamento cota de malha, machado grande

Táticas do Orc Cacique

O orc cacique fica próximo dos seus aliados para que eles tirem proveito da aura *sangue do inimigo* e do poder *inspirar ferocidade.*

Orc Combatente — **Lacaio de Nível 9**
Humanoide natural (Médio) — 100 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +3; visão na penumbra
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 21; **Fortitude** 19, **Reflexos** 16, **Vontade** 16
Deslocamento 6 (8 quando realizar uma investida)
Machado de Batalha (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+14 vs. CA; 6 de dano.
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante
For 17 (+6) **Des** 11 (+3) **Sab** 10 (+3)
Con 15 (+5) **Int** 8 (+2) **Car** 9 (+2)
Equipamento corselete de couro, escudo leve, machado de batalha

Táticas do Orc Combatente

O orc combatente entra em combate com uma investida e abate seus inimigos com seu machado de batalha.

Orc Salteador — **Guerrilheiro de Nível 3**
Humanoide natural (Médio) — 150 XP

Iniciativa +5
PV 46; **Sangr**
CA 17; **Fortit**
Deslocament
Machado
+8 vs. CA;
Machadin
À distânci
homicida.
Pulso do
encontro)
O orc salt
11 pontos
Olhar Homic
Ao realiza
e ocultaçã
drados de
Tendência Ca
Perícias Intim
For 17 (+4) **Des** 15 (+3
Con 14 (+3) **Int** 8 (+0)
Equipamento corselete de couro,

Táticas do Orc S

O orc salteador arremessa mac
até que seus inimigos se aproximem. Nesse
seu machado grande.

Orc de Carga — **Lacaio de Nível 4**
Humanoide natural (Médio) — 44 XP

Iniciativa +0
PV 1; um ataque
CA 16; **Fortitude**
Deslocamento 6
Clava (padrão
+9 vs. CA; 5 d
Tendência Caóti
For 16 (+3)
Con 14 (+2)
Equipamento gib

Táticas

Os orcs de carg
mente cercam u
mente iniciam
um deslocamen

Orc Enfurecido — **Bruto de Nível 4**
Humanoide natural (Médio) — 175 XP

Iniciativa +3
PV 66; **Sang**
CA 15; **Forti**
Deslocamen
Machado
+8 vs. CA
Pulso do
encontro)
O orc enf
16 ponto
Tendência C
Perícias Tole
For 20 (+7)
Con 16 (+5)
Equipament

Tática

O violento
batalha e pr

Orc Olho de Gruumsh — **Controlador de Nível 5 (Líder)**
Humanoide natural (Médio) — 200 XP

Iniciativa +6
Cólera de Gruu
habilidade *go*
PV 64; **Sangrand**
CA 19; **Fortitude**
Deslocamento 6
Lança (padrão
+10 vs. CA; 1
Pulso do Gue
encontro) ✦ A
O olho de Gru
pera 16 pont
Golpe Mortu
O olho de Gru
Olho da Cóle
À distância 5;
(TR encerra).
Braço Célere
À distância 5;
básico corpo
de vida se obt
Martelo do C
Explosão de á
dano energét
e o alvo não f
Tendência Caóti
Perícias Intimida
For 17 (+5)
Con 16 (+5)
Equipamento co

Táticas

O olho de Gruu
eles possam se beneficiar de sua aura. A menos que haja algum
inimigo que ele consiga atacar com seu lança, o olho de Gruumsh
aciona *olho da cólera* até três vezes por rodada para deixar seus

Orc Sanguissedento — **Bruto de Elite de Nível 7**
Humanoide natural (Médio) — 600 XP

Iniciativa +5
PV 194; **Sangra**
CA 21; **Fortitud**
Testes de Resist
Deslocamento 6
Pontos de Ação
Machado Gr
+11 vs. CA;
por sangue.
Pulso do Gu
encontro) ✦
O orc sangui
cupera 48 p
Retaliação a
um inimigo a
O orc sangui
o inimigo em
Sangue por San
Quando atin
de dano adic
Tendência Caót
Perícias Intimid
For 20 (+8)
Con 17 (+6)
Equipamento c

Táticas

O orc sanguiss
ação para reali
um inimigo adjacente, ele emprega *retaliação ao ferimento.*

Orc Cacique — **Bruto de Elite de Nível 8 (Líder)**
Humanoide natural (Médio) — 700 XP

Iniciativa
Sangue d
2 de c
PV 216;
CA 22; **F**
Testes de
Deslocam
Pontos d
Mach
+11 v
Inspir
alcanc
À dist
Pulso
encon
O orc
ponto
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante
Perícias Intimidação +13, Tolerância +12
For 20 (+9) **Des** 14 (+6) **Sab** 12 (+5)
Con 18 (+8) **Int** 10 (+4) **Car** 19 (+8)
Equipamento cota de malha, machado grande

Táticas do Orc Cacique

O orc cacique fica próximo dos seus aliados para que eles tirem proveito da aura *sangue do inimigo* e do poder *inspirar ferocidade.*

Orc Combatente — **Lacaio de Nível 9**
Humanoide natural (Médio) — 100 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +3; visão na penumbra
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 21; **Fortitude** 19, **Reflexos** 16, **Vontade** 16
Deslocamento 6 (8 quando realizar uma investida)
Machado de Batalha (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+14 vs. CA; 6 de dano.
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante
For 17 (+6) **Des** 11 (+3) **Sab** 10 (+3)
Con 15 (+5) **Int** 8 (+2) **Car** 9 (+2)
Equipamento corselete de couro, escudo leve, machado de batalha

Táticas do Orc Combatente

O orc combatente entra em combate com uma investida e abate seus inimigos com seu machado de batalha.

Orc Salteador — **Guerrilheiro de Nível 3**
Humanoide natural (Médio) — 150 XP

Iniciativa +5
PV 46; **Sangr**
CA 17; **Fortit**
Deslocament
Machado
+8 vs. CA;
Machadin
À distânci
homicida.
Pulso do
encontro)
O orc salt
11 pontos
Olhar Homic
Ao realiza
e ocultaçã
drados de
Tendência Ca
Perícias Intim
For 17 (+4) **Des** 15 (+3
Con 14 (+3) **Int** 8 (+0)
Equipamento corselete de couro,

Táticas do Orc S

O orc salteador arremessa mac
até que seus inimigos se aproximem. Nesse
seu machado grande.

Orc de Carga — **Lacaio d Nível 4**
Humanoide natural (Médio) — 44 XP

Iniciativa +0
PV 1; um ataque
CA 16; **Fortitude**
Deslocamento 6
Clava (padrão
+9 vs. CA; 5 d
Tendência Caóti
For 16 (+3)
Con 14 (+2)
Equipamento gib

Táticas

Os orcs de carg
mente cercam u
mente iniciam
um deslocamen

Orc Enfurecido — **Bruto de Nível 4**
Humanoide natural (Médio) — 175 XP

Iniciativa +3
PV 66; **Sang**
CA 15; **Forti**
Deslocamen
Machado
+8 vs. CA
Pulso do
encontro)
O orc enf
16 ponto
Tendência C
Perícias Tole
For 20 (+7)
Con 16 (+5)
Equipament

Tática

O violento
batalha e pr

Orc Olho de Gruumsh — **Controlador de Nível 5 (Líder)**
Humanoide natural (Médio) — 200 XP

Iniciativa +6
Cólera de Gruu
habilidade *go*
PV 64; **Sangrand**
CA 19; **Fortitude**
Deslocamento 6
Lança (padrão
+10 vs. CA; 1
Pulso do Gue
encontro) ✦ A
O olho de Gru
pera 16 pont
Golpe Mortu
O olho de Gru
Olho da Cóle
À distância 5;
(TR encerra).
Braço Célere
À distância 5;
básico corpo
de vida se obt
Martelo do C
Explosão de
dano energét
e o alvo não f
Tendência Caóti
Perícias Intimida
For 17 (+5)
Con 16 (+5)
Equipamento co

Táticas

O olho de Gruu
eles possam se beneficiar de sua aura. A menos que haja algum inimigo que ele consiga atacar com seu lança, o olho de Gruumsh aciona *olho da cólera* até três vezes por rodada para deixar seus

Orc Sanguissedento — **Bruto de Elite de Nível 7**
Humanoide natural (Médio) — 600 XP

Iniciativa +5
PV 194; **Sangra**
CA 21; **Fortitud**
Testes de Resist
Deslocamento 6
Pontos de Ação
Machado Gr
+11 vs. CA;
por sangue.
Pulso do Gu
encontro) ✦
O orc sangui
cupera 48 p
Retaliação a
um inimigo a
O orc sangui
o inimigo em
Sangue por San
Quando atin
de dano adic
Tendência Caót
Perícias Intimid
For 20 (+8)
Con 17 (+6)
Equipamento c

Táticas

O orc sanguiss
ação para reali
um inimigo adjacente, ele emprega *retaliação ao ferimento.*

Orc Cacique — **Bruto de Elite de Nível 8 (Líder)**
Humanoide natural (Médio) — 700 XP

Iniciativa
Sangue d
2 de c
PV 216;
CA 22; **F**
Testes de
Deslocan
Pontos d
Mach
+11 v
Inspir
alcanc
À dist
Pulso
encon
O orc
ponto
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante
Perícias Intimidação +13, Tolerância +12
For 20 (+9) **Des** 14 (+6) **Sab** 12 (+5)
Con 18 (+8) **Int** 10 (+4) **Car** 19 (+8)
Equipamento cota de malha, machado grande

Táticas do Orc Cacique

O orc cacique fica próximo dos seus aliados para que eles tirem proveito da aura *sangue do inimigo* e do poder *inspirar ferocidade.*

Orc Combatente — **Lacaio d Nível 9**
Humanoide natural (Médio) — 100 XP

Iniciativa +5; **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 21; **Fortitude** 19; **Reflexos** 16; **Vontade** 18
Deslocamento 6 (8 quando realizar uma investida)
Machado de Batalha (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+14 vs. CA; 6 de dano.
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante
For 17 (+6) **Des** 11 (+3) **Sab** 10 (+3)
Con 15 (+5) **Int** 8 (+2) **Car** 9 (+2)
Equipamento corselete de couro, escudo leve, machado de batalha

Táticas do Orc Combatente

O orc combatente entra em combate com uma investida e abate seus inimigos com seu machado de batalha.

Grupos de Encontro

As tribos de orcs usam ogros e trolls para trabalhos braçais e como buchas de canhão. Às vezes eles criam javalis, dragonetes e outros animais selvagens.

Encontro de Nível 4 (900 XP)

- 2 orcs salteadores (guerrilheiro de nível 3)
- 2 orcs enfurecidos (bruto de nível 4)
- 1 javali atroz (bruto de nível 6)

Encontro de Nível 6 (1.350 XP)

- 1 orc olho de Gruumsh (controlador de nível 5)
- 2 orcs enfurecidos (bruto de nível 4)
- 4 orcs combatentes (lacaio de nível 9)
- 2 lobos atrozes (guerrilheiro de nível 5)

Encontro de Nível 9 (2.150 XP)

- 1 orc cacique (bruto de elite de nível 8)
- 5 orcs combatentes (lacaio de nível 9)
- 1 javali atroz (bruto de nível 6)
- 2 ogros guerrilheiros (guerrilheiro de nível 8)

Encontro de Nível 10 (2.650 XP)

- 2 orcs sanguissedentos (bruto de elite de nível 7)
- 1 beemote espigos-de-sangue (bruto de nível 9)
- 1 ogro guerrilheiro (guerrilheiro de nível 8)
- 1 oni assombração noturna (controlador de elite de nível 8)

Conhecimento Sobre os Orcs

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os orcs preferem colinas e montanhas, lugares repletos de cavernas que podem ser facilmente transformadas em covis defensáveis. Esses saqueadores violentos e canibais adoram Gruumsh e por isso sentem prazer no massacre e na destruição.

Os orcs não constroem seus próprios povoados, em vez disso, eles aprimoram abrigos já existentes com fortificações rudes. Eles preferem residir em cavernas naturais ou em estruturas abandonadas por raças mais habilidosas. Eles são capazes de realizar trabalhos simples com ferro e pedras, mas são preguiçosos e ávidos, preferindo tomar pela força as ferramentas, armas e mercadorias de outros povos.

CD 20: Os orcs se reúnem em associações tribais pouco rígidas. O indivíduo mais forte em uma tribo governa como um chefe despótico. Bandos podem se afastar bastante de suas terras natais, mas sempre reconhecem os membros da mesma tribo como parentes.

CD 25: Os orcs costumam demonstrar sua fé em Gruumsh arrancando um de seus olhos e oferecendo-o como sacrifício ao seu deus caolho.

De acordo com a lenda, Corellon atingiu o olho de Gruumsh com uma flecha. Por isso, os orcs nutrem um ódio especial pelos elfos e eladrin.

Luvas do Mestre da Guilda — Nível 23

Estas luvas negras e elegantes aumentam em muito sua perícia em roubar.

Posição do Item: Mãos 425.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +5 de bônus de item nos testes de Ladinagem.

Poder (Diário): Ação Mínima. Sempre que o personagem realizar um teste de Ladinagem durante este encontro, jogue duas vezes e adote o maior resultado.

Primeiras pedras

- Acción mínima
- (des)vantaxe
- Rituais
- Puntos de acción
- Dano non letal
- Sendas exemplares e destinos épicos

D&D 4E

- Sabía o que quería ser e foino