

Chad Alonius

Classe de Personagem Ladrão
Raça Humano
Tendência *Neutra*

Valores das Habilidades

Força	10
Destreza	17
Constituição	12
Inteligência	12
Sabedoria	10
Carisma	17

Movimento 12

Resistência

1º Nível	15
2º Nível	15
3º Nível	15

TAC0

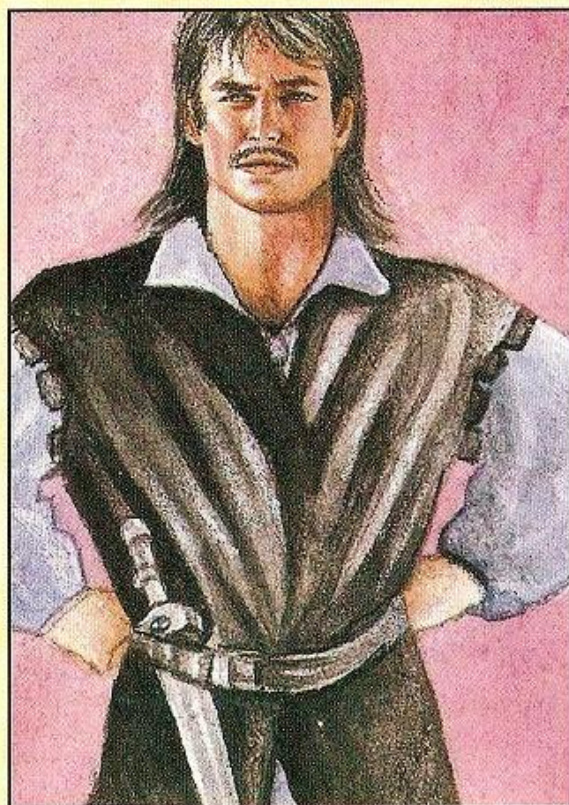
1º Nível	20
2º Nível	20
3º Nível	19

(bônus de +4 quando apunhala pelas costas)

Dano 1d6
(espada curta)
(dano x2 quando apunhala pelas costas)

Categoria de Armadura 5
(corselete de couro)
(bônus de -3 pela Destreza)

Pontos de Vida 6



Equipamento Inicial

Corselete de couro
Espada curta (thyatiana)
Adaga
Lamparina
Três frascos de óleo
Mochila
Algibeira com duas coroas de ouro

Idiomas

Traladarano, thyatiano e gíria dos ladrões

Chad Alonius

❖ Como um ladrão, as habilidades de Chad dependem de sua furtividade. Enquanto os outros lutam cara a cara, ele prefere ir por trás, em silêncio, e pegar de surpresa. É claro que muitas vezes não tem escolha e precisa se defender de acordo com a situação.

❖ Chad conhece um dialeto secreto chamado gíria dos ladrões, usado para discutir roubos, recompensas e outros assuntos que lhes interessam. Essa linguagem em Karameikos é relativamente uniforme.

❖ Chad não pertence a nenhuma guilda de ladrões, mas se o convidassem com muita educação ele poderia pensar em se juntar a uma. Não gosta do grupo Anel de Ferro, pois acredita que seus membros estejam planejando uma vingança contra ele.

Habilidades de Ladrão

Habilidade	Nível de Chad		
	1º	2º	3º
Furtar Bolsos	35%	40%	45%
Abrir Fechaduras	35%	39%	43%
Achar/Desarmar			
Armadilhas	15%	20%	25%
Mover-se em			
Silêncio	15%	21%	27%
Esconder-se			
nas Sombras	20%	25%	30%
Ouvir Ruídos	15%	15%	20%
Escalar Muros	60%	61%	62%
Decifrar			
Linguagens	10%	10%	10%

A História de Chad

Chad é "aquele incrível gatuno", "aquele fantástico ladrão", o homem que a Guarda da Cidade teme e sobre quem as grandes mentes criminosas falam com admiração. É o mais cortês e mais conhecido de todos os ladinos de Karameikos. Ele é "Chad, Chad Alonius".

Na verdade, ele está apenas começando o que será uma carreira lendária, e acredita que seus companheiros aventureiros deveriam estar agradecidos por conhecê-lo agora, antes de tornar-se uma "grande celebridade". Isso não quer dizer que se esquecerá deles quando for rico e famoso, é claro.

Chad veio de Mirros, a capital de Karameikos. Foi para o norte após um recente encontro com um suposto membro do Anel de Ferro. (O Anel de Ferro é um inescrupuloso grupo de ladrões que lida com o contrabando de escravos.) Na verdade, esse encontro consistiu apenas em Chad agarrar a bolsa do escravagista e fugir para o interior. Agora a reserva de ouro dele está baixa, por isso é chegada a hora de mais um "serviço".

Chad sabe que ainda tem muito o que aprender, mas com seus talentos naturais e sua boa aparência não poderá falhar.

* Esta ficha segue as regras de First Quest™ - A Primeira Missão. Para informações mais completas, consulte o Livro do Jogador e o Livro do Mestre do AD&D™. (Por exemplo, a resistência indicada nesta ficha se refere a um teste de resistência à magia; outras resistências podem variar.) dragaobanguela@gmail.com

™ e © 1994, 1996 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Parte integrante da edição nº 2 de Karameikos Terra de Aventuras. Não pode ser vendido separadamente.

Dargar Martelo do Trovão

Classe de Personagem *Guerreiro*
Raça *Anão*
Tendência *Justa*

Valores das Habilidades

Força	16
Destreza	13
Constituição	17
Inteligência	14
Sabedoria	10
Carisma	13

Movimento 6

Resistência

1º Nível	13
2º Nível	13
3º Nível	12

(bônus de +4 contra
ataques mágicos)

(bônus de +4 contra venenos)

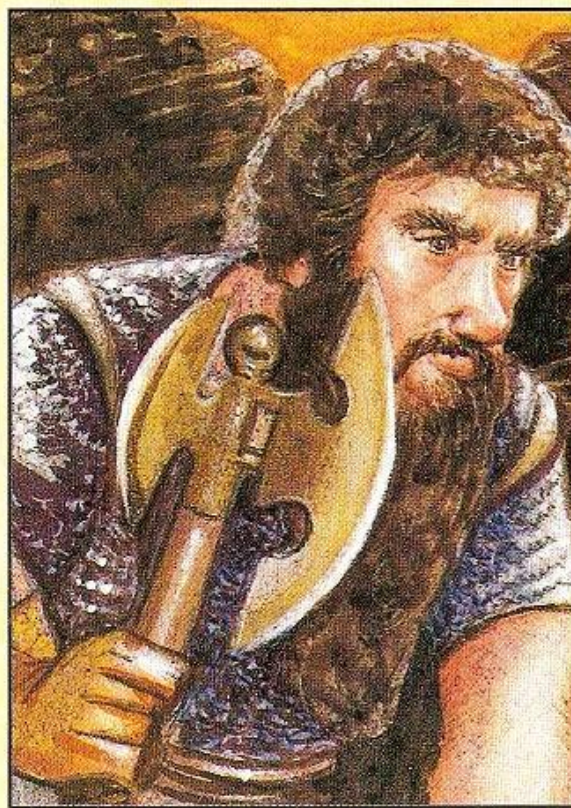
TAC0

1º Nível	20
2º Nível	19
3º Nível	18

Dano 1d8+1
(machado de batalha)
(+1 de bônus pela Força)

Categoria de Armadura 4
(cota de malha e escudo)

Pontos de Vida 13
(bônus de +3 pela Constituição)



Equipamento Inicial

Cota de malha
Escudo
Machado de batalha
Lamparina
Três frascos de óleo
Mochila
Algibeira com catorze coroas de ouro

Idiomas

Traladarano, thyatiano, anão e gnomo

Dargar Martelo do Trovão

❖ Como um homem de armas, Dargar encontra-se bem protegido por sua armadura e tem mais pontos de vida do que a maioria de seus companheiros. Durante um combate, ele costuma ficar onde se encontra a ação.

❖ Anões conseguem enxergar a até 18 metros de distância no escuro.

❖ Anões ganham um bônus de +1 nas jogadas de ataque contra orcs, meio-orcs, goblins e robgoblins. (Isso acontece porque os anões odeiam essas criaturas, com quem lutam freqüentemente.)

❖ Oponentes grandes — por exemplo: ogros, trolls, ogros magos e gigantes — sofrem uma penalidade de -4 quando atacam anões (que também não gostam dessas criaturas).

❖ Assim como todos os anões, Dargar é um mineiro habilidoso. Ele é capaz de detectar novas passagens e paredes secretas em subterrâneos. (Ver o *Livro do Jogador** para maiores informações.)

❖ Anões têm maior resistência à magia do que outras raças (indicada em seu bônus de *teste de resistência*) ,

A História de Dargar

Dargar Martelo do Trovão, assim como a maioria dos anões de Karamaikos, vem da cidade gnômica de Highforge. Ele recentemente decidiu acompanhar a Caravana dos Gnomos em sua viagem em direção a Mirros (capital de Karamaikos). Ainda não muito longe de Highforge, ele abandonou a caravana para procurar aventuras por conta própria.

Dargar cresceu entre anões e gnomos, e agora encontra-se entre humanos — pessoas que (na sua opinião) confundem altura com superioridade. Ele se esforça para provar que é pelo menos igual a eles — se não melhor. Acha que tem de ser o mais corajoso dos corajosos, o mais bravo dos bravos, o mais valente dos valentes e o mais feroz dos ferozes. Isso, às vezes, leva Dargar a situações perigosas. Felizmente, ele tem amigos verdadeiros e leais que o ajudam a se livrar dos problemas.

Uma coisa irrita Dargar: detesta que as pessoas altas "olhem para baixo quando falam com ele". Quando isso acontece, Dargar freqüentemente sobe em mesas ou pedras para poder conversar "olho no olho".

* Esta ficha segue as regras de First Quest™ - A Primeira Missão. Para informações mais completas, consulte o *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre* do AD&D™. (Por exemplo, a resistência indicada nesta ficha se refere a um teste de resistência à magia; outras resistências podem variar.) dragaobanguela@gmail.com

™ e © 1994, 1996 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Parte integrante da edição nº 2 de Karamaikos Terra de Aventuras. Não pode ser vendido separadamente.

Emily Rogueshot

Classe de Personagem Ladra
Raça Halfling
Tendência *Neutra*

Valores das Habilidades

Força 10
Destreza 16
Constituição 16
Inteligência 12
Sabedoria 12
Carisma 12

Movimento 6

Resistência

1º Nível 12
2º Nível 12
3º Nível 12

(bônus de +4 contra
ataques mágicos)

(bônus de +4 contra venenos)

TAC0

1º Nível 20
2º Nível 20
3º Nível 19

(bônus de +4 quando
apunhala pelas costas)

(bônus de +1 ao usar uma funda)

Dano 1d6

(espada curta)

(x2 quando apunhala pelas costas)

1d4

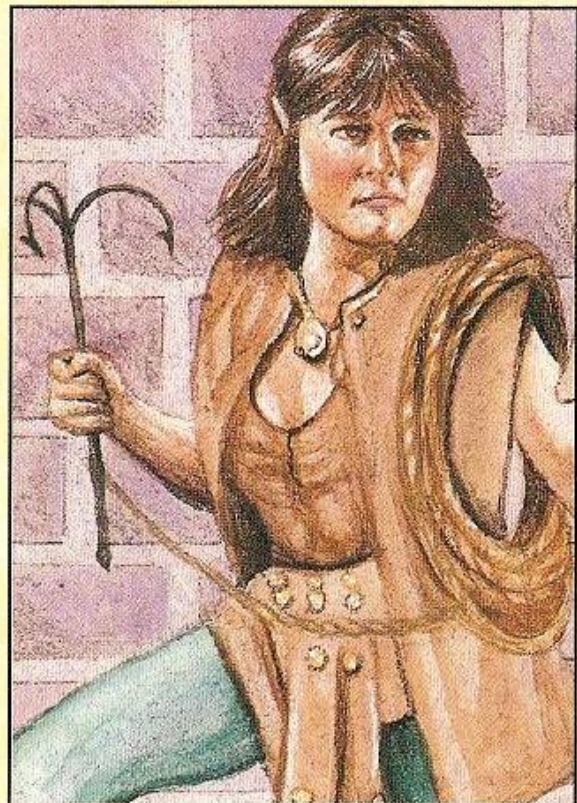
(pedra de funda)

Categoria de Armadura 6

(corselete de couro)

(bônus de -2 pela Destreza)

Pontos de Vida 8



Equipamento Inicial

Corselete de couro
 Espada curta
 Funda e pedras
 Adaga
 Gancho e 15 metros de corda
 Lamparina
 Três frascos de óleo
 Mochila
 Algibeira com dez coroas de ouro

Idiomas

Traladarano, thyatiano e gíria dos ladrões

Emily Rogueshot

❖ Como uma ladra, Emily ataca de uma posição vantajosa, ou seja, por trás. Defende-se bem em combate, mas não tão bem quanto os guerreiros — que têm ótimos escudos.

❖ Emily conhece bastante a gíria dos ladrões, usada pelos ladinos quando discutem roubos e recompensas. Essa linguagem é muito comum em Kara-meikos.

Habilidades de Ladrão

Habilidade	Nível de Emily		
	1º	2º	3º
Furtar Bolsos	40%	45%	50%
Abrir Fechaduras	40%	44%	48%
Achar/Desarmar			
Armadilhas	30%	35%	40%
Mover-se em			
Silêncio	25%	31%	37%
Esconder-se			
nas Sombras	35%	40%	45%
Ouvir Ruídos	20%	20%	25%
Escalar Muros	45%	46%	47%
Decifrar			
Linguagens	—	—	—

❖ Por ser uma halfling, Emily tem um bônus de +1 em suas jogadas de ataque quando usa armas de arremesso e fundas.

❖ Assim como os elfos, halflings são muito furtivos. Os oponentes de Emily sofrem uma penalidade de -4 em seus testes de surpresa, contanto que não haja companheiro algum a menos de 27 metros dela. (Elfos e outros halflings

não afetam essa penalidade a menos que estejam usando armaduras de metal.)

A História de Emily

Para Emily, ser ladina é simplesmente um ofício. Seu nome de família veio de um ancestral que exibiu demais suas grandes habilidades, atraindo a atenção das autoridades para seus negócios. "Mantenha-se às ocultas e tudo sairá bem", Emily costuma dizer. Para uma halfling, manter-se às ocultas não é muito difícil.

A família de Emily tem as raízes na região que já foi chamada de Baronato da Águia Negra. Os Rogueshot espalharam-se há alguns anos, quando Ludwig von Hendriks, o maligno Barão da Águia Negra, tomou posse da região. Von Hendriks, o perverso primo do rei, foi deposto. Seu paradeiro é desconhecido.

Emily cresceu nas ruas de Penhaligon, trabalhando com pequenos grupos de pessoas com mesmos ideais. Ela nunca se juntou a uma dessas grandes guildas dominadas por humanos e prefere manter essa posição.

A esperta halfling descobriu que se fosse educada e atenciosa com os humanos, poderia roubá-los com facilidade e sem que eles percebessem. É claro que o dinheiro não é a única recompensa — o melhor é descobrir que foi mais esperta do que aquelas criaturas grandes, lentas e tolas. "Mas nunca diga isso a eles", Emily costuma comentar, "Isso apenas os magoaria."

* Esta ficha segue as regras de First Quest™ - A Primeira Missão. Para informações mais completas, consulte o Livro do Jogador e o Livro do Mestre do AD&D™. (Por exemplo, a resistência indicada nesta ficha se refere a um teste de resistência à magia; outras resistências podem variar.) dragaobanguela@gmail.com

™ e © 1994, 1996 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Parte integrante da edição nº 2 de Kara-meikos Terra de Aventuras. Não pode ser vendido separadamente.

Jocasta Demandria

Classe de Personagem *Guerreira*
 Raça *Humana*
 Tendência *Bondosa*

Valores das Habilidades

Força 17
 Destreza 16
 Constituição 16
 Inteligência 10
 Sabedoria 13
 Carisma 15

Movimento 12

Resistência

1º Nível 17
 2º Nível 17
 3º Nível 16

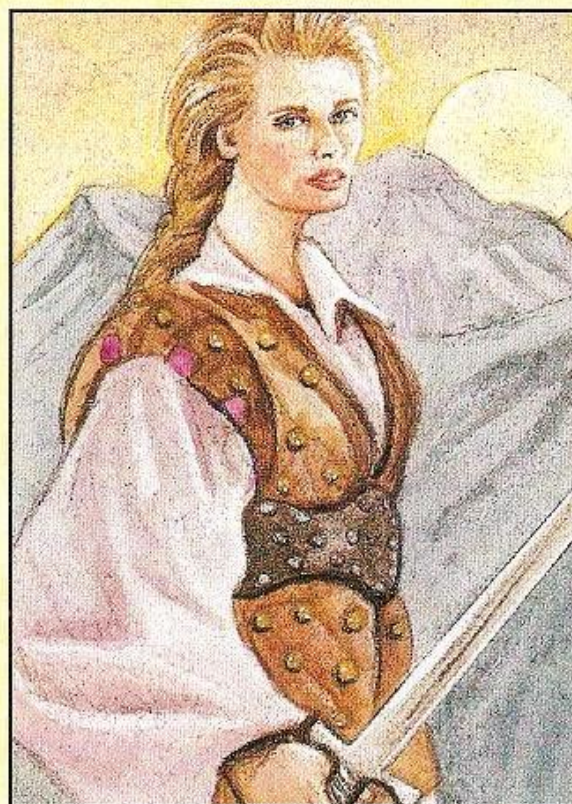
TAC0

1º Nível 20
 2º Nível 19
 3º Nível 18
 (bônus de +1 pela Força)

Dano 2d4+1
 (espada larga)
 (bônus de +1 pela Força)

Categoria de Armadura 4
 (corselete de couro batido
 e escudo)
 (bônus de +2 pela Destreza)

Pontos de Vida 12
 (bônus de +2 pela Constituição)



Equipamento Inicial

Corselete de couro batido
 Escudo
 Espada larga (traladarana)
 Arco curto
 Aljava com 24 flechas
 Lamparina
 Três frascos de óleo
 Mochila
 Amuleto
 Algibeira com duas coroas de ouro

Idiomas

Traladarano e thyatiano

Jocasta Demandria

❖ Como guerreira, Jocasta possui mais pontos de vida do que a maioria de seus companheiros. Ela também tem uma Categoria de Armadura melhor, apesar de sua armadura leve, devido à grande Destreza. Em combate pode-se confiar nela para tomar a dianteira e defender os outros.

A História de Jocasta

Jocasta é uma traladarana. (Os traladaranos já viviam em Karameikos há muito tempo antes do povo do Rei Stefan, os thyatianos, chegar.) Ela nasceu na cidade setentrional de Threshold, mas seus pais se mudaram para Mirros quando ela ainda era um bebê. Recentemente, Jocasta realizou a Cerimônia de Rompimento dos Laços, uma tradição traladarana em que os rapazes e as moças se desligam de suas famílias para viverem por conta própria durante alguns anos. Após a cerimônia, Jocasta retornou a Threshold, um lugar que nunca conheceu, mas sempre considerou sua "cidade natal".

Ela é a caçula de sua família. Um de seus irmãos é agora um rico merca-

dor em Darokin, outro pereceu em luta contra um dragão e um outro foi a uma viagem de exploração nas Montanhas Altan Tepes e nunca mais voltou. Jocasta deseja provar sua capacidade, superando os irmãos, e viver aventuras "que serão cantadas pelos bardos".

Há pouco tempo, a mãe de Jocasta deu-lhe algumas heranças de família: uma espada larga — provavelmente empunhada pelo primeiro da linhagem dos Demandria, com o lema do clã, "Honra em todas as Ações", inscrito em sua grande lâmina — e um amuleto feito de vidro azul, que ela usa sob sua armadura. Supostamente, o amuleto deverá protegê-la contra resfriados e outros tipos de doenças comuns. Jocasta sabe que o talismã não possui propriedade mágica, mas ela o estima muito por seu valor sentimental.

Ela quer ter sucesso na vida por conta própria, por isso, geralmente, recusa ofertas financeiras, mas não dispensa a ajuda de um amigo ao enfrentar batalhas contra horríveis monstros.

* Esta ficha segue as regras de First Quest™ - A Primeira Missão. Para informações mais completas, consulte o Livro do Jogador e o Livro do Mestre do AD&D™. (Por exemplo, a resistência indicada nesta ficha se refere a um teste de resistência à magia; outras resistências podem variar.) dragaobanguela@gmail.com
™ e © 1994, 1996 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Parte integrante da edição nº 2 de Karameikos Terra de Aventuras. Não pode ser vendido separadamente.

Kalroth o (Quase) Perigoso

Classe de Personagem Arcano
 Raça Humano
 Tendência Ordeira

Valores das Habilidades

Força	10
Destreza	13
Constituição	16
Inteligência	18
Sabedoria	12
Carisma	13

Movimento 12

Resistência

1º Nível	12
2º Nível	12
3º Nível	12

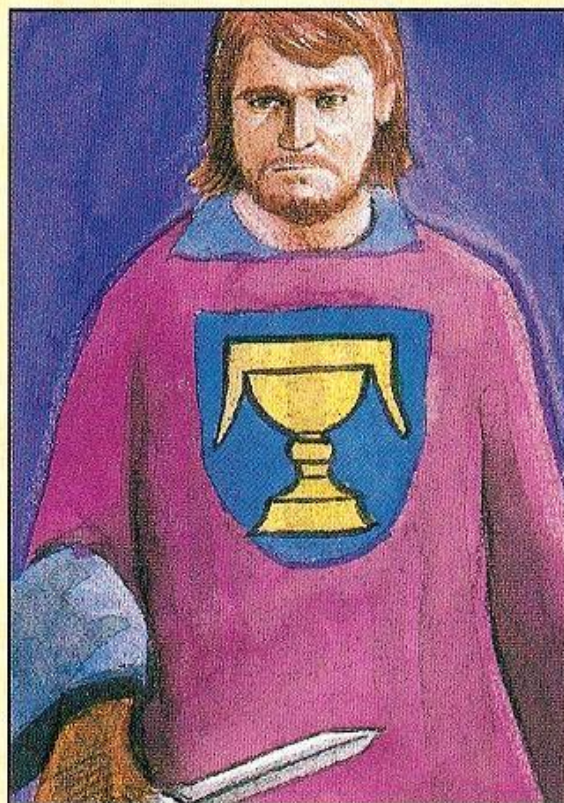
TAC0

1º Nível	20
2º Nível	20
3º Nível	20

Dano 1d4
 (adaga)

Categoria de Armadura 10
 (nenhuma)

Pontos de Vida 6
 (+2 pelo bônus de Constituição)



Equipamento Inicial

Manto
 Adagas (3)
 Lamparina
 Três frascos de óleo
 Mochila
 Pé de coelho da sorte
 Algibeira com onze coroas de ouro

Idiomas

Traladarano, thyatiano e ogre

Kalroth o (Quase) Perigoso

- ❖ Como a maioria dos arcanos, Kalroth vangloria-se de seus poderes mágicos, mas não possui grandes capacidades físicas, o que é demonstrado por seus baixos pontos de vida e a péssima Categoria de Armadura. Durante um combate, ele permanece ao lado de guerreiros (de preferência do lado oposto ao dos monstros).
- ❖ Kalroth fez seu livro de magias enquanto treinava na Escola Karamaikana de Artes Arcanas. No 1º Círculo escolheu uma das magias abaixo para memorizar e usar, agora deverá descansar antes de poder memorizar uma magia novamente. (Ele pode adquirir mais magias através do aprendizado na escola ou descobri-las sozinho.)

Magias de 1º Círculo

<i>Enfeitiçar Pessoas</i>	<i>Luz</i>
<i>Detectar Magia</i>	<i>Dardos Místicos</i>
<i>Expandir/Encolher</i>	<i>Ler Magias</i>
<i>Queda Suave</i>	<i>Escudo Arcano</i>
<i>Cerrar Portas</i>	<i>Toque Chocante</i>
<i>Identificação</i>	<i>Sono</i>

Número de Magias por Nível

Nível de Kalroth	Círculo de Magia	
	1º	2º

1º	1	0
2º	2	0
3º	2	1

A História de Kalroth

Kalroth estudou na Escola Karamaikana de Artes Arcanas, em Krakatos, onde era um aluno mediano. Ele ganhou o apelido após ter feito uma experiência de laboratório que cobriu com penas a maior parte da escola e dos alunos. (Na verdade, ele não teve culpa, apenas leu o que estava no pergaminho.) Os efeitos da magia dissiparam-se em um ou dois dias, mas a alcunha ficou. Apesar de tentar retirar o "Quase" do apelido, seus amigos não estão dispostos a esquecer o acontecimento.

Como resultado do infeliz incidente com as penas, Kalroth leva seus assuntos muito a sério. Ele teme que poderá "estragar tudo" novamente, talvez em uma situação mais perigosa, e acredita que a única maneira de solucionar qualquer problema é pensar um plano cuidadoso, que leve em consideração todos os obstáculos.

Em suma, Kalroth é preocupado demais, mas está sempre alerta para avistar a nuvem negra existente por trás da estiagem.

* Esta ficha segue as regras de First Quest™ - A Primeira Missão. Para informações mais completas, consulte o Livro do Jogador e o Livro do Mestre do AD&D™. (Por exemplo, a resistência indicada nesta ficha se refere a um teste de resistência à magia; outras resistências podem variar.) dragaobanguela@gmail.com

™ e © 1994, 1996 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Parte integrante da edição nº 2 de Karamaikos Terra de Aventuras. Não pode ser vendido separadamente.

Maxalla Trigostas

Classe de Personagem Clériga
Raça Humana
Tendência *Justa*

Valores das Habilidades

Força	16
Destreza	10
Constituição	14
Inteligência	12
Sabedoria	14
Carisma	14

Movimento 12

Resistência

1º Nível	15
2º Nível	15
3º Nível	15

TAC0

1º Nível	20
2º Nível	20
3º Nível	20

Dano 1d6+1
(maça-estrela)

Categoria de Armadura 3
(loriga segmentada e escudo)

Pontos de Vida 8



Equipamento Inicial

Loriga segmentada
Escudo
Maça-estrela
Lamparina
Três frascos de óleo
Mochila
Símbolo sagrado (Igreja de Traladara)
Algibeira com doze cronas de prata

Idiomas

Traladarano e thyatiano

Maxalla Trigostas

❖ Assim como a maioria dos sacerdotes, Maxalla é uma boa aventureira: apresenta uma Categoria de Armadura bastante respeitável, uma certa perícia com armas e o talento de usar magias. Se necessário, combate os inimigos, ajudando seus companheiros, mas depois das lutas demonstra seu grande valor usando as magias de cura.

❖ *O Livro do Jogador** possui uma grande variedade de magias disponíveis aos sacerdotes. As que mostramos a seguir são de 1º Círculo, usadas com maior frequência pela Igreja de Traladara:

Magias de 1º Círculo

Bênção Proteção ao Calor/Frio
Círculo de Fé Purificar Alimentos
Proteção ao Mal Remover Medo
Detectar Maldade Detectar Magia
Curar Ferimentos Leves Luz

Número de Magias por Nível

Nível de Maxalla	1º	2º
------------------	----	----

1º	3	0
2º	4	0
3º	4	1

❖ Como sacerdotisa de Traladara, Maxalla pode obter hospedagem grátis em várias tavernas da região. Entretanto, não se deve abusar da boa

vontade de um anfitrião, esperando conseguir abrigo para os companheiros também.

Poder da Fé

	Nível de Maxalla		
Monstro	1º	2º	3º
Esqueleto	10	7	4
Zumbi	13	10	7
Carniçal	16	13	10
Sombra	19	16	13
Vulto	20	19	16

A História de Maxalla

Maxalla vem de uma pequena vila a leste de Threshold. Apesar de morar próxima a essa agitada cidade, apenas recentemente ela foi visitá-la. Ficou surpresa com as coisas e pessoas que conheceu, especialmente com os thyatianos que não parecem nem um pouco ser os invasores assassinos que ela imaginava.

Maxalla pertence à Igreja de Traladara. Um clérigo viajante ensinou-lhe suas habilidades sacerdotais e, desde então, ela também adquiriu o hábito de vagar pelo mundo.

Essa sacerdotisa é educada, compreensiva e pronta a perdoar as fraquezas dos outros, mesmo as dos sacerdotes tradicionalistas e de pouca visão da Igreja de Karamaikos. Com o tempo, ela acha que eles verão seus erros e se juntarão à Igreja de Traladara na verdadeira fé.

* Esta ficha segue as regras de First Quest™ - A Primeira Missão. Para informações mais completas, consulte o *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre* do AD&D™. (Por exemplo, a resistência indicada nesta ficha se refere a um teste de resistência à magia; outras resistências podem variar.) dragaobanguela@gmail.com

™ e © 1994, 1996 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Parte integrante da edição nº 2 de Karamaikos Terra de Aventuras. Não pode ser vendido separadamente.

Melissa Moonstar

Classe de Personagem Arcana
Raça Elfa
Tendência *Honrada*

Valores das Habilidades

Força	9
Destreza	15
Constituição	13
Inteligência	16
Sabedoria	13
Carisma	16

Movimento 12

Resistência

1º Nível	12
2º Nível	12
3º Nível	12

TAC0

1º Nível	20
2º Nível	20
3º Nível	20

Dano 1d6
(bordão)

Categoria de Armadura 9
(bônus de -1 pela Destreza)

Pontos de Vida 4



Equipamento Inicial

Manto
Bordão
Adaga
Lamparina
Três frascos de óleo
Mochila
Livro de poesia élfica
Algibeira com oito coroas de ouro

Idiomas

Traladarano, thyatiano, élfico (dialeto callarii), goblin e orc

Melissa Moonstar

- ❖ Como arcana, Melissa vangloria-se de seus poderes mágicos, mas não possui grandes capacidades físicas, como se pode notar por seus poucos pontos de vida e a baixa Categoria de Armadura. Ela considera um ato de sabedoria deixar os guerreiros se encarregarem dos combates.
- ❖ O livro de magias de Melissa reflete o que aprendeu com seu antigo mestre.

Magias de 1º Círculo

Transformação Momentânea Sono
Ler Magias Dardos Místicos
Enfeitiçar Pessoas Cerrar Portas
Detectar Magia Toque Chocante
Queda Suave Muralha de Névoas
Luz

Número de Magias por Nível

Nível de Melissa	Círculo de Magia	
	1º	2º
1º	1	0
2º	2	0
3º	2	1

- ❖ Por ser uma elfa, Melissa tem 90% de proteção contra magias de *Sono* e *Enfeitiçar*.
- ❖ Elfos conseguem enxergar a até 18 metros na escuridão.
- ❖ Elfos podem detectar portas secretas com um resultado de 1 ou 2 em 1d6 e portas ocultas com resultados de 1, 2 ou 3 em 1d6 (ver o *Livro do Jogador** para maiores detalhes).

- ❖ Os oponentes de Melissa sofrem uma penalidade de -4 em testes de surpresa, contanto que não haja companheiro algum no espaço de 27 metros. (Halflings ou outros elfos dentro de 27 metros não afetam essa penalidade, a menos que estejam usando armadura de metal.)

A História de Melissa

Melissa veio das florestas perto de Rifllian, uma cidade ao norte de Mirros. Ela passou a maior parte de sua juventude junto de sua família e de outros elfos. Recentemente conheceu um povoado humano e surpreendeu-se ao descobrir como tantas pessoas podem viver juntas, sem que ocorra uma grande guerra. Pelo menos era isso que ela imaginava acontecer, a julgar pelas histórias que seus pais lhe contavam, nas quais os humanos eram barulhentos, violentos e sempre prontos a iniciarem um combate por qualquer motivo.

Um arcano de baixo nível lhe ensinou suas magias. Ele era um elfo sem grandes habilidades nesta arte e após passar seus poucos conhecimentos, saiu para a Ilha de Ierendi em uma busca para um amigo. Apesar de seus ensinamentos não serem tão completos, Melissa consegue se virar muito bem com o que sabe sobre magia. Ela não gosta de fazer planos; sua filosofia é: "se você trabalhar por tempo suficiente em cima de alguma coisa, tudo acabará dando certo".

* Esta ficha segue as regras de First Quest™ - A Primeira Missão. Para informações mais completas, consulte o *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre* do AD&D™. (Por exemplo, a resistência indicada nesta ficha se refere a um teste de resistência à magia; outras resistências podem variar.) dragaobanguela@gmail.com

™ e © 1994, 1996 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Parte integrante da edição nº 2 de Karamaikos Terra de Aventuras. Não pode ser vendido separadamente.

Par Thanar

Classe de Personagem Clérigo
 Raça Humano
 Tendência *Justa*

Valores das Habilidades

Força	14
Destreza	10
Constituição	14
Inteligência	12
Sabedoria	15
Carisma	13

Movimento	12
-----------	----

Resistência

1º Nível	15
2º Nível	15
3º Nível	15

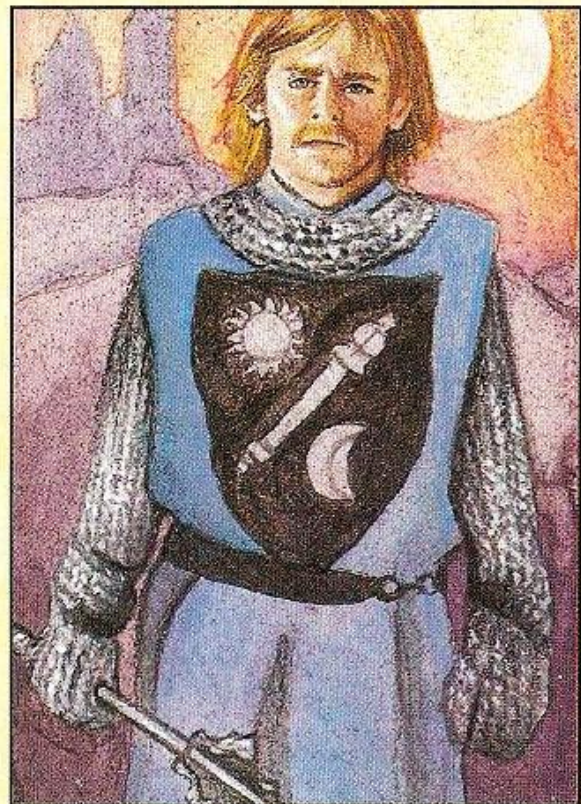
TAC0

1º Nível	20
2º Nível	20
3º Nível	20

Dano	1d6+1
	(maça de infantaria)

Categoria de Armadura	4
	(cota de malha e escudo)

Pontos de Vida	8
----------------	---



Equipamento Inicial

Cota de malha
 Escudo
 Maça
 Lamparina
 Três frascos de óleo
 Mochila
 Símbolo sagrado (Igreja de Karamaikos)
 Algibeira com dez cronas de prata

Idiomas

Traladarano e thyatiano

Par Thanar

❖ Assim como a maioria dos sacerdotes, Par é um bom aventureiro. Sua Categoria de Armadura é bastante respeitável, possui uma certa perícia com armas e tem a habilidade de usar magias. Se necessário, pode combater os inimigos, ajudando seus compatriotas; depois das lutas demonstra seu valor, usando as magias de cura quando necessárias.

❖ O *Livro do Jogador* * possui uma grande variedade de magias disponíveis aos sacerdotes. As que mostramos a seguir são de 1º Círculo, usadas pela Igreja de Karamaikos.

Magias de 1º Círculo

Bênção *Proteção ao Calor/Frio*
Curar Ferimentos Leves *Luz*
Detectar Maldade *Círculo de Fé*
Purificar Alimentos *Detectar Magia*
Proteção ao Mal *Remover Medo*

Número de Magias por Nível

Nível de Par	Círculo de Magia	
	1º	2º
1º	3	0
2º	4	0
3º	4	2

❖ Como sacerdote da Igreja de Karamaikos, Par pode ficar em qualquer templo pertencente à igreja, sem custos ou pagando com pequenos serviços.

Poder da Fé

	Nível de Par		
	1º	2º	3º
Monstro	10	7	4
Esqueleto	13	10	7
Zumbi	16	13	10
Sombra	19	16	13
Vulto	20	19	16

A História de Par

Par Thanar é um sacerdote recém-preparado que serve a Igreja de Karamaikos. Ele se orgulha muito de seu parentesco thyatiano e acredita que, sob o comando do Rei Stefan, a nação pode ser uma fonte de conhecimento e sabedoria para todos os outros povos (inclusive para os traladaranos, que também vivem em Karamaikos).

Esse sacerdote sabe muito bem que, por ter o sangue dos thyatianos, é de sua responsabilidade dar um bom exemplo aos outros — ser sempre honesto e direto em seus negócios, gentil e atencioso para com as pessoas de posições inferiores e sempre lutar contra o mal, onde quer que este se encontre.

Apresentando-se como símbolo de competência e sabedoria, ele poderá mostrar a superioridade de sua crença, principalmente com relação à supersticiosa Igreja de Traladara.

Par conhece os grandes heróis e patriarcas de sua igreja e os admira muito pela grande sabedoria e poder.

* Esta ficha segue as regras de First Quest™ - A Primeira Missão. Para informações mais completas, consulte o *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre* do AD&D™. (Por exemplo, a resistência indicada nesta ficha se refere a um teste de resistência à magia; outras resistências podem variar.) dragaobanguela@gmail.com
™ e © 1994, 1996 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Parte integrante da edição nº 2 de Karamaikos Terra de Aventuras. Não pode ser vendido separadamente.