

HUMANO

Os HUMANOS SÃO A RAÇA HUMANOIDE MAIS DIVERSIFICADA em termos de aparência, hábitos, opiniões, motivações e talentos. Os povoados humanos podem ser encontrados em todos os tipos de climas e terrenos, das profundezas de florestas tropicais às vastidões gélidas dos polos.

Se os humanos têm um ponto fraco, é sua corruptibilidade. Embora sejam capazes de grandes conquistas e atos de imensa nobreza, eles também são facilmente conquistados pela cobiça e por promessas de poder.

Humano Plebeu Lacaio de Nível 2

Humanoide natural (Médio) 31 XP

Iniciativa +0 **Sentidos** Percepção +0
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 15; **Fortitude** 13, **Reflexos** 11, **Vontade** 11; veja também *domínio da turba*

Deslocamento 6

⊕ **Clava** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
 +6 vs. CA; 4 de dano.

Domínio da Turba

O humano plebeu recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas enquanto houver pelo menos dois outros humanos plebeus a até 5 quadrados dele.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum
For 14 (+2) **Des** 10 (+0) **Sab** 10 (+0)
Con 12 (+1) **Int** 9 (-1) **Car** 11 (+0)

Equipamento clava

TÁTICAS DO HUMANO PLEBEU

Os humanos plebeus geralmente não possuem qualquer tática, exceto se aglomerar contra o adversário mais próximo. Eles raramente se dispõem a lutar até a morte.

Humano Assecla Lacaio de Nível 7

Humanoide natural (Médio) 75 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +4
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 19; **Fortitude** 17, **Reflexos** 14, **Vontade** 15; veja também *domínio da turba*

Deslocamento 6

⊕ **Clava** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
 +12 vs. CA; 6 de dano.

Domínio da Turba

O humano assecla recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas enquanto houver pelo menos dois outros humanos asseclas a até 5 quadrados dele.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum
For 16 (+6) **Des** 11 (+3) **Sab** 12 (+4)
Con 14 (+5) **Int** 10 (+3) **Car** 13 (+4)

Equipamento corselete de couro, clava

TÁTICAS DO HUMANO ASSECLA

Os asseclas estão um pouco acima dos plebeus e podem ser extremamente leais a um líder poderoso ou carismático, mas irão provavelmente desistir e fugir se este líder for derrotado.

Humano Bandido Guerrilheiro de Nível 2

Humanoide natural (Médio) 125 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +1

PV 37; **Sangrando** 18

CA 16; **Fortitude** 12, **Reflexos** 14, **Vontade** 12

Deslocamento 6

⊕ **Maça** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

+4 vs. CA; 1d8+1 de dano e o humano bandido ajusta 1 quadrado.

⊕ **Adaga** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

À distância 5/10; +6 vs. CA; 1d4+3 de dano.

⊕ **Golpe Ofuscante** (padrão; encontro) ♦ **Arma**

Requer maça; +4 vs. CA; 1d8+1 de dano, o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do humano bandido e este ajusta 1 quadrado.

Vantagem de Combate

O humano bandido causa 1d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum

Perícias Furtividade +9, Manha +7, Ladinagem +9

For 12 (+2) **Des** 17 (+4) **Sab** 11 (+1)

Con 13 (+2) **Int** 10 (+1) **Car** 12 (+2)

Equipamento corselete de couro, maça, 4 adagas

TÁTICAS DO HUMANO BANDIDO

Os bandidos preferem emboscadas, aproveitando as coberturas disponíveis para armar tocaias. Se não conseguirem surpreender seus alvos, eles tentam flanquear o máximo deles possível, empregando *golpe ofuscante* para ajudá-los a se posicionar. Eles costumam ser covardes e tentam fugir quando estiverem sangrando.

Humano Sentinela Soldado de Nível 3

Humanoide natural (Médio) 150 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +6

PV 47; **Sangrando** 23

CA 18; **Fortitude** 16, **Reflexos** 15, **Vontade** 14

Deslocamento 5

⊕ **Alabarda** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

Alcance 2; +10 vs. CA; 1d10+3 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do humano sentinela.

⊕ **Golpe Poderoso** (padrão; recarrega ☒ ☒) ♦ **Arma**

Requer alabarda; alcance 2; +10 vs. CA; 1d10+7 de dano e o alvo fica derrubado.

⊕ **Besta** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

À distância 15/30; +9 vs. CA; 1d8+2 de dano.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum

Perícias Manha +7

For 16 (+4) **Des** 14 (+3) **Sab** 11 (+1)

Con 15 (+3) **Int** 10 (+1) **Car** 12 (+2)

Equipamento cota de malha, alabarda, besta com 20 virotes

TÁTICAS DO HUMANO SENTINELA

Os humanos sentinelas são inimigos determinados. Eles lutam bem em conjunto, ficando próximos o suficiente para proteger seus companheiros. Eles empregam *golpe poderoso* contra inimigos com grande mobilidade e só recorrem a suas bestas quando os adversários estiverem além do seu alcance.

Humano Enfurecido		Bruto de Nível 4
Humanoíde natural (Médio)		175 XP
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +2	
PV 66; Sangrando 33; veja também <i>fúria da batalha</i>		
CA 15; Fortitude 15, Reflexos 14, Vontade 14		
Deslocamento 7		
⬇ Machado Grande (padrão; sem limite) ♦ Arma +7 vs. CA; 1d12+4 de dano (dec. 1d12+16).		
⬇ Fúria da Batalha (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) O humano enfurecido realiza um ataque básico corpo a corpo com +4 de bônus na jogada de ataque e causa 1d6 de dano adicional se obtiver sucesso.		
⚡ Machadinha (padrão; sem limite) ♦ Arma À distância 5/10; +5 vs. CA; 1d6+3 de dano.		
Tendência Qualquer uma		Idiomas Comum
Perícias Atletismo +9, Tolerância +9		
For 17 (+5)	Des 12 (+3)	Sab 11 (+2)
Con 16 (+5)	Int 10 (+2)	Car 12 (+3)
Equipamento gibão de peles, machado grande, 2 machadinhas		

TÁTICAS DO HUMANO ENFURECIDO

Os enfurecidos mergulham de cabeça no combate, ansiosos por vencer ou morrer. Eles geralmente iniciam arremessando machadinhas e depois partem para o combate corpo a corpo, realizando uma investida. Eles empregam *fúria da batalha* quando sangrarem pela primeira vez, tentando desequilibrar os inimigos com sua súbita explosão de raiva.

Humano Mago		Artilheiro de Nível 4
Humanoíde 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) ♦ Trojejante 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		

TÁTICAS DO HUMANO MAGO

O humano mago prefere lutar à distância, abatendo os inimigos com *mísseis mágicos*, *relâmpago dançarino* e *explosão trovejante*.

CONHECIMENTO

SOBRE OS HUMANOS

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

CD 15: Os humanos são um povo disperso e dividido. Eles habitam reinos, feudos e povoados isolados por todo o mundo, expandindo sua influência, explorando as fronteiras mais obscuras e guerreando contra seus rivais.

CD 20: As ruínas de antigos impérios humanos estão espalhadas por todo o mundo. Nenhum reino humano atual se compara a esses impérios extintos em termos de escala e grandiosidade, mas os humanos não desanimaram. Sua cultura voltou a se afirmar e os humanos começam a expandir sua influência.



GRUPOS DE ENCONTRO

Os humanos podem desempenhar papéis secundários em encontros compostos por praticamente quaisquer outras criaturas, mas nos encontros abaixo, os humanos assumem um papel principal.

Encontro de Nível 3 (775 XP)

- ♦ 1 humano enfurecido (bruto de nível 4)
- ♦ 2 humanos sentinelas (soldado de nível 3)
- ♦ 2 dragonetes cuspidores (artilheiro de nível 3)

Encontro de Nível 4 (839 XP)

- ♦ 1 humano mago (artilheiro de nível 4)
- ♦ 2 humanos bandidos (guerrilheiro de nível 2)
- ♦ 2 sabujos sepulcrais (bruto de nível 3)
- ♦ 3 zumbis imprestáveis (lacaio de nível 3)

Encontro de Nível 5 (1.050 XP)

- ♦ 2 humanos magos (artilheiro de nível 4)
- ♦ 6 humanos asseclas (lacaio de nível 7)
- ♦ 1 evistro (bruto de nível 6)