

TORMENTA RRG

Talentos

Agarrar Aprimorado	Você consegue agarrar melhor seus oponentes. Benefício: você recebe +4 em jogadas de ataque para agarrar. *36 na ficha.
Ataques Múltiplos	Você sabe como usar todo o seu corpo em uma luta. Benefício: quando faz um ataque adicional sofre em seus ataques diminui para -2. *36 na ficha.
Foco em Arma (Desarmado)	Você sabe lutar melhor com a arma escolhida como uma arma natural, a penalidade que você sofre em jogadas de ataque com a arma escolhida é reduzida para -1. Benefício: +1 em jogadas de ataque com a arma escolhida.
Punhos de Azgher	Você tem o poder de inflamar seus punhos. Benefício: seus ataques desarmados causam suas armas naturais adquirirem o poder Flamejante (+1db de dano de fogo). Usar este talento é uma ação livre, e seu efeito dura uma hora.
Casca Grossa	Sua pele dura e calçada resiste a ferimentos. Benefício: você soma seu bônus de Constituição na CA*. Este bônus não é cumulativo com armaduras. *36 na ficha.

Traços Raciais: Minotauro

+4 Força, +2 Constituição, -2 Cansaço.*

*Classe de armadura +1.

Minotauros possuem um ataque natural de chifres (1db, crítico x2, perfuração). *Um minotauro pode realizar um ataque adicional por rodada com os chifres, mas provoca uma penalidade de -4 em todos os ataques (incluindo este).

Faro. Minotauros recebem +4 em testes de sobrevivência para rastrear usando o faro, e também detectam automaticamente a presença de criaturas a até 9m.

Logica labiríntica. Minotauros têm excelente senso de direção, e recebem +8 em testes de sobrevivência para não se perder.

Medo de Altura. Caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m (ou se estiver a até 3m uma queda desta altura), um minotauro sofre penalidade de -4 em suas jogadas e testes. Ele também não pode realizar nenhuma ação que dependa de concentração, como conjurar magias.

*36 inclusos na ficha.

Hoje, bem treinado, ele viaja com aventureiros para lutar pelo que é certo. E, bem treinado, ele viaja com aventureiros para lutar pelo que é certo. E, bem treinado, ele viaja com aventureiros para lutar pelo que é certo.

Assim é Aelius. Embora imenso, ele parece menor que outros minotauros, por ter os chifres aparados (pelas mesmas razões que levam monges humanos a raspar o cabelo). Bem-humorado e de boa índole, até um tanto piadista, nunca concordou com a invasão de seu povo ao Reino. Por isso, apesar do porte físico impressionante, escolheu ficar fora das legiões — preferindo a vida simples e regrada dos monges.

Também praticantes do culto à força física e luta honrada, muitos minotauros treinam suas próprias artes marciais e técnicas de combate desarmado. Os poucos que pertencem a esses dois grupos são, quase sempre, alunos e mestres no Mosteiro do Sol — escola de artes marciais exóticas sediada no coração de Tapista. Dentro de seus muros, minotauros devotados ao Sol Vigilante treinam duro para aumentar sua força, proteger os traços e trazer justiça a este mundo.

Ainda que Tauron seja o patrono dos minotauros, nem todos eles escolhem adorar essa divindade. Muitos, sobretudo os bondosos, devotaram-se ao sol dourado de Azgher.

TORMENTA RRG

Aelius

Minotauro/Monge 6º / Leal e Bom

"Que Azgher cubra meus punhos com sua ardente justiça, para que eu possa te cobrir de porrada..."

Atributos	Mod.	Resistências	Tamanho Médio	Perícias Treinadas
FOR	22	+6	Fort +8	Acrobacia +15
CON	16	+3	Deslocamento 15m/10 Quad.	Atletismo +19
AGI	14	+2	Refl +7	Iniciativa +11
INT	8	-1	Vont +7	Percepção +11
SAB	14	+2	Visão Normal	
CAR	8	-1	C.A.	
			24	

Pontos de Vida	54	Pontos de Magia	00
Pontos de Ação	1	BBA Corpo a Corpo	+12
		BBA Distância	+8

Ataques:
Corpo-a-corpo:
> Desarmado +13 (1d8+9)
> Desarmado +9/+9 (1d8+9)
> Chifres +8 (1d6+9)

Equipamentos

-Braçadeiras da Armadura +2;

