Erlan D. Hiei
NOME DO PERSONAGEM

Viajante	Monge
ANTECEDENTE	CLASSE
Hum.-Elfo (floresta)	Forma Astral
ESPÉCIE	SUBCLASSE

7 NÍVEL
23510 XP

CLASSE DE ARMADURA 16
ESCUDO

PONTOS DE VIDA
ATUAL
TEMP 48
MAX

DADO DE VIDA
GASTO
6d8
MAX

SALVAGUARDA CONTRA MORTE
SUCESSOS
FALHAS

DUNGEONS & DRAGONS

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA
+3

INICIATIVA
+3

DESLOCAMENTO
15m

TAMANHO
médio(1,7m)

PERCEPÇÃO PASSIVA
13

FORÇA
13 (MODIFICADOR) +1 (VALOR)

- [x] Salvaguarda
- [x] +4 Atletismo

DESTREZA
17 (MODIFICADOR) +3 (VALOR)

- [x] Salvaguarda
- [x] +6 Acrobacia
- [x] +6 Furtividade
- [ ] +3 Prestidigitação

CONSTITUIÇÃO
12 (MODIFICADOR) +1 (VALOR)

- [ ] Salvaguarda

INSPIRAÇÃO HEROICA

INTELIGÊNCIA
8 (MODIFICADOR) -1 (VALOR)

- [ ] Salvaguarda
- [ ] -1 Arcanismo
- [ ] -1 História
- [ ] -1 Investigação
- [ ] -1 Natureza
- [ ] -1 Religião

SABEDORIA
16 (MODIFICADOR) +3 (VALOR)

- [ ] Salvaguarda
- [x] +6 Intuição
- [ ] +3 Lidar com animais
- [ ] +3 Medicina
- [ ] +3 Perpceção
- [x] +6 Sobrevivência

CARISMA
12 (MODIFICADOR) +1 (VALOR)

- [ ] Salvaguarda
- [ ] +1 Atuação
- [ ] +1 Enganação
- [ ] +1 Intimidação
- [ ] +1 Persuasão

ARMAS E TRUQUES DE DANO

Nome	Bônus Atq/ CD	Dano e Tipo	Notas
Desarmado	+6	1d8+3	
Espada curta	+6	1d6+3	
Adaga	+6	1d4+3	

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

*BA: Bonus action
Ki: usados(5 /6)
Rajada de golpes (57)
Defesa paciente (57)
Passo do vento (57)
Metabolismo incomum (58): pode recuperar todo o ki ao rolar iniciativa. Se fizer rola 1 dado marcial e recupera resultado+nível de monge. 1 vez a cada descanso longo
Desviar ataques (58)
Caracteristicas de subclasse(TASHA)
Queda lenta (58)
Ataque extra (58)
Golpe atordoante (58)

TRAÇOS DE ESPÉCIES

Visão no escuro:18m
Linhagem élfica: conhece magias que podem ser gastas uma vez ao dia sem gastar espaço de magia (recupera com descanso longo)
Ancestral feérico: vantagens contra ficar enfeitiçado
Descanso longo em 4 horas

TALENTOS

Sortudo:
pontos de sorte(/3): Gasta um ponto para ganhar vantagem na rolagem de teste ou impor desvantagem quando sofre um ataque.

TREINAMENTO EM EQUIPAMENTOS E PROFICIÊNCIAS

TREINAMENTO ARMADURAS: Leve, Média, Pesada, Escudos

ARMAS

FERRAMENTAS

Sabedoria
ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

+6	MODIFICADOR DE CONJURAÇÃO
14	CD PARA EVITAR SUA MAGIA
+6	MODIFICADOR DE ATAQUE MÁGICO

ESPAÇOS DE MAGIAS

	Total	Gastos		Total	Gastos		Total	Gastos
1º Circ.			4º Circ.			7º Circ.		
2º Circ.			5º Circ.			8º Circ.		
3º Circ.			6º circ.			9º Circ.		

TRUQUES E MAGIAS PREPARADAS

Círculo	Nome	Tempo de Conjuração	Alcance	Concentração, Ritual & Material Requerido	Notas
0	Oficio druidico (269)			C R M	
1	Passos longos (296)			C R M	
2	Passar sem deixar vestígios (			C R M	

APARÊNCIA

HISTÓRIA E PERSONALIDADE

Alinhamento

IDIOMAS

EQUIPAMENTO

Kit de explorador

poção(2): 2d4+4

Itens Mágicos Sintonizados

MOEDAS

PC	PP	PE	PO	PL

TM & © 2024 Wizards of the Coast LLC. Illustrations by Richard Whitters.
670D3898000001 EN