Kaori, "Presa de Prata"
NOME DO PERSONAGEM

Forasteiro
ANTECEDENTE

Ranger 5/Guer. 3
CLASSE

Humana
ESPÉCIE

Caçadora/BattleM
SUBCLASSE

8
NÍVEL

35900
XP

CLASSE DE ARMADURA
17
ESCUDO

PONTOS DE VIDA
74
ATUAL
TEMP
77
MAX

DADO DE VIDA
GASTO
8d10
MAX

SALVAGUARDA CONTRA MORTE
SUCESSOS
FALHAS

DUNGEONS & DRAGONS

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA
+3

INICIATIVA
+4

DESLOCAMENTO
9m

TAMANHO
Média

PERCEPÇÃO PASSIVA
15

FORÇA
0 MODIFICADOR | 11 VALOR

- [x] +3 Salvaguarda
- [x] +3 Atletismo

DESTREZA
+4 MODIFICADOR | 18 VALOR

- [x] +7 Salvaguarda
- [ ] +4 Acrobacia
- [x] +7 Furtividade
- [x] +7 Prestidigitação

CONSTITUIÇÃO
+2 MODIFICADOR | 14 VALOR

- [ ] +2 Salvaguarda

INSPIRAÇÃO HEROICA
- [x]

INTELIGÊNCIA
+1 MODIFICADOR | 12 VALOR

- [ ] +1 Salvaguarda
- [ ] +1 Arcanismo
- [ ] +1 História
- [x] +4 Investigação
- [ ] +1 Natureza
- [ ] +1 Religião

SABEDORIA
+2 MODIFICADOR | 14 VALOR

- [ ] +2 Salvaguarda
- [ ] +2 Intuição
- [ ] +2 Lidar com animais
- [ ] +2 Medicina
- [x] +5 Perpceção
- [x] +8 Sobrevivência

CARISMA
-1 MODIFICADOR | 9 VALOR

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

ARMAS E TRUQUES DE DANO

Nome	Bônus Atq/ CD	Dano e Tipo	Notas
Arco Longo	+7(+2)	1d8+4 Perf.	Maestria: Slow
Espada curta	+7	1d6+4	Maestria: Vex
Cimitarra	+7	1d6+4	Maestria: Nick

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PATRULHEIRO:
Nível 1:
Inimigo Favorito - Marca do Caçador (1/2)./ Descanso longo.
Maestria com Armas: Arco longo, Cimitarras
Nível 2:
Explorador Hábil: Expertise (Sobrevivência).
Estilo de Luta: Arquearia
Nível 3: Subclasse Caçador
Conhecimento de Caçador: Quando usa Marca do Caçador, descobre Resistências, Imunidades e Vulnerabilidades do alvo.
Presa: Assassino de colossos: Em alvos que não estejam com PV

GUERREIRO:
Nível 1:
Retomar o Fôlego (0/2). +1/curto e +2/longo.
Estilo de Luta: Combate com duas armas.
Maestria com Armas: Espadas Curtas, Arco Curto, Adagas.
Nível 2: Surto de Ação (1/1)
Nível 3: Subclasse Mestre de Batalha
Dados de Superioridade D8
+Talento (3/5)
Manobras:Ataque de Finta(Talento), Ataque Desarmante(Talento). Ataque de Precisão. Ataque de Empurrão. Aparar.

TREINAMENTO EM EQUIPAMENTOS E PROFICIÊNCIAS

TREINAMENTO ARMADURAS: [x] Leve [x] Média [ ] Pesada [x] Escudos

ARMAS
Simples e Marciais

FERRAMENTAS

TRAÇOS DE ESPÉCIES

HUMANO
Abastado. Ganha um ponto de ENERGIA cada vez que completa um descanso longo.
Habilidoso. Possui proeficiência em um perícia à sua escolha.
Versátil. Possui um talento de origem adicional (Sortudo - Lucky).

ANTECEDENTE: Forasteiro (Adaptado)
Atributos: Destreza, Constituição, Sabedoria
Perícias: Atletísmo e Sobrevivência.

TALENTOS

DEFEITOS: Leal / Verdadeiro.
QUALIDADES: Adaptável / Matemático.
Nível Zero: Ligeiro (Vantagem Resist. Des.)
Origem (Raça): Sortudo. (1/3)Prof.
Origem (Antecedente): Atacante Bestial.
Nível 4: TALENTO Adepto Marcial dado de superioridade + Arquétipo Ataque de Finta, Ataque Desarmante.

Sabedoria
ATRIBUTO DE CONJURACÃO

+2	MODIFICADOR DE CONJURAÇÃO
13	CD PARA EVITAR SUA MAGIA
+5	MODIFICADOR DE ATAQUE MÁGICO

ESPAÇOS DE MAGIAS

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

TRUQUES E MAGIAS PREPARADAS

Círculo	Nome	Tempo de Conjuração	Alcance	Concentração, Ritual & Material Requerido	Notas
1	Golpe de Zephyr	Bônus	Pessoal	C R M	
1	Absorver Elementos	Reac.	Pessoal	C R M	
1	Golpe constritor	Bônus	Pessoal	C R M	
1	Alarme	1 Min.	9m	C ✕R M	
1	Curar ferimentos	Ação	Toque	C R M	
2	Silêncio	Ação		C ✕R M	

APARÊNCIA

2 Inspirações

HISTÓRIA E PERSONALIDADE

Eu vim da tribo dos Filhos da Lua, isolada dos bosques proximos aos pantanos de Evermoors. Em minha tribo, os jovens podem optar a atender uma tradição de deixar a tribo para aprender com o mundo externo e trazer este conhecimento para a tribo, eu fui uma dos que optaram por esta tradição.
Zaherus e Sarabi, meus pais, são membros dos Zênites, os protetores mais habilidosos da tribo, selecionados pelos anciãos. Um dia, quero me tornar habilidosa o suficiente para seguir os passos dos meus pais. Eu saí da minha tribo à cerca de uma semana, enquanto parei numa taverna em uma cidade enorme chamada Waterdeep, ouvi dizer de uma união de

Alinhamento

Neutra / Boa

IDIOMAS

Comum, Sylvan, Abissal, Dracônico.

EQUIPAMENTO

Quiver - Arrows (20)
Druidic Focus
Explorer's Pack
Longbow
Scimitar
Shortsword
*Glamoured Studded Leather Armor (13+DES)
Muda de aparência com minha Ação Bônus.
Um bordão,
uma armadilha de caça,
um troféu de um animal que você matou,
um conjunto de
roupas de viajante
Poção de Vida 4d4+4 (0/1) - Guilda
Poção de Vida 4d4+4 (1/1)
Cinzas de Androesfinge

Itens Mágicos Sintonizados

MOEDAS

PC	PP	PE	PO	PL
			2561	

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