Rudeus
NOME DO PERSONAGEM

Criminoso
ANTECEDENTE

Humano
ESPÉCIE

Ladino 5/Ranger 1
CLASSE

Trapaceiro arcano
SUBCLASSE

7
NÍVEL

26.400
XP

CLASSE DE ARMADURA
17
ESCUDO

PONTOS DE VIDA
38
ATUAL

TEMP
54
MAX

DADO DE VIDA
5 1d8
GASTO

MAX

SALVAGUARDA CONTRA MORTE
SUCESSOS
FALHAS

DUNGEONS & DRAGONS

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA
+3

INICIATIVA
8

DESLOCAMENTO
9

TAMANHO
M

PERCEPÇÃO PASSIVA
19

FORÇA
+2 MODIFICADOR
14 VALOR

- [ ] 2 Salvaguarda
- [x] 5 Atletismo

DESTREZA
+5 MODIFICADOR
20 VALOR

- [x] 8 Salvaguarda
- [ ] 5 Acrobacia
- [x] 11e Furtividade
- [x] 8 Prestidigitação

CONSTITUIÇÃO
1 MODIFICADOR
13 VALOR

- [ ] 1 Salvaguarda

INSPIRAÇÃO HEROICA

INTELIGÊNCIA
+3 MODIFICADOR
16 VALOR

- [x] 6 Salvaguarda
- [ ] 3 Arcanismo
- [ ] 3 História
- [x] 9e Investigação
- [ ] 3 Natureza
- [ ] 3 Religião

SABEDORIA
+4 MODIFICADOR
18 VALOR

- [ ] 4 Salvaguarda
- [x] 10 Intuição
- [ ] 4 Lidar com animais
- [ ] 4 Medicina
- [x] 10e Perpceção
- [ ] 4 Sobrevivência

CARISMA
+3 MODIFICADOR
16 VALOR

- [ ] 3 Salvaguarda
- [ ] 3 Atuação
- [ ] 3 Enganação
- [ ] 3 Intimidação
- [x] 6 Persuasão

ARMAS E TRUQUES DE DANO

Nome	Bônus Atq/ CD	Dano e Tipo	Notas
2 Adaga	+8	1d4+5	
Espada Curta	+8	1d6+5 VEX*	vantagem no prox se acertar
Arco	+10	1d6+5 VEX*	vantagem no prox se acertar

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Combo 1 : Ataque
Ab: Marca do Caçador 1d6
A: 1d6 + 5 + 1d6
PA:(Vantagem): 1d6 + 5 + 1d6 + 3d6.

Combo2: Golpe do vento
Ab: Lançar Golpe de zephyr
(Vantagem e sem ataque de op)
A: 1d6 + 5 + 1d6 + 3d6

TREINAMENTO EM EQUIPAMENTOS E PROFICIÊNCIAS

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

ARMAS

FERRAMENTAS
armadura de couro batido
Capa que exibe sua vontade.

TRAÇOS DE ESPÉCIES

Qualidade: 4 pontos
Pontaria: 1 ponto de energia para ter
vantagem em um ataque de longa distância

Pontaria Aprimorada: 2 pontos de energia para
ter um acerto crítico automático, não precisa rolar dados para este ataque.

Talentos : Atitude: Quando for necessário rolar iniciativa você ganha +2 de bônus

TALENTOS

1d20+11 Furt
1d20+10 Perc

Iniciativa : 1d20+8+2

Ataque : 1d20+10
com vantagem : 2#1d20+10

Dano: 1d6+5
Dano furtivo : 1d6+5 + 3d6

eligencia/Sabedo
ATRIBUTO DE CONJURACÃO

+4	MODIFICADOR DE CONJURAÇÃO
16	CD PARA EVITAR SUA MAGIA
7	MODIFICADOR DE ATAQUE MÁGICO

ESPAÇOS DE MAGIAS

	Total	Gastos
1° Circ.		
2° Circ.		
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
0	Mãos mágicas	1M		C R M	Ação Bônus
0	Luz			C R M	
0	Espada Burst	36M		C R M	2d6-Destreza
1	Cure pelas mãos			C R M	2d8+4
1	Encontre Familiar			C R M	
1	Silvery Barbs			C R M	desvantagem/vantagem
1	Charm Person			C R M	
	----------			C R M	
1	Marca do Caçador		Bônus	C R M	1d6
1	Golpe Zephyr		Bônus	C R M	N atq oportu 1d8
1	Granizo de Espinhos		Bônus	C R M	1d10
0	Orientação			C R M	1d4 em tudo
0	Beast Bond			C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	
				C R M	

APARÊNCIA

Rudeus tem 15 anos, mede 1,67m e pesa 60kg. Seus olhos são vermelho, devido ao demonio no corpo e seus cabelos pretos, dando-lhe uma aparência marcante e misteriosa. Na boca, carrega uma marca de nascença , um sinal de sua doença quando criança.. Marca no ombro de acido queimado.

HISTÓRIA E PERSONALIDADE

Zelo excessivo: 2 pts.= O personagem não agüenta quando alguém não cuida das suas coisas, não empresta nada e é um acumulador.
Leal: O personagem é leal a :
Jubileu,Temperance e Yog

Curioso: 1pt = O PJ não resiste à sua extrema curiosidade

Rudeus, nascido como Azriel, é um jovem de 15 anos marcado por um passado sombrio. Ainda criança, foi feito prisioneiro no templo de Cyric, o Deus das Mentiras, e amaldiçoado com um demônio que o vigia constantemente, distorcendo suas percepções e fazendo-o questionar suas

Alinhamento

IDIOMAS

Abissal, Anão e Ladrinês, comum, infernal celestial e elfico

EQUIPAMENTO

Bandana da guilda

Ganchos de arrombamento
Corda fina
Espelho pequeno
Papel e tinta
Peças de arremesso
Corda de 15 metros
Lanterna
Tocha
Ração
Capa de chuva

Brinquedo magico

Itens Mágicos Sintonizados

MOEDAS

PC	PP	PE	PO	PL
			1295	

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