



**Nome:** Hornet  
**Raça:** Skogfolk Silvana  
**Classe:** Ulfhednar  
**Nível:** 5  
**Divindade Seguida:** Sólveig  
**Idade:** 19



## ♥ Vitalidade & Defesa

**Vida Máxima:** 66  
**CA:** 10  
**XP:** 9800  
**Pontos de Runas:** 0



## 🧠 Atributos & Perícias

Força	Destreza	Constituição	Inteligência	Sabedoria	Carisma
12	15+1	14	12	12+2	11

**Perícias de Raça & Classe:**  
**Raça:** Sobrevivência e furtividade  
**Classe:** Bônus de ataque/defesa

**Ações:** 2  
**Ação Bônus:** 1  
**Reações:** 1



## ✂ Equipamento & Itens

- Arma Principal:** Rapier (DEX, 1d8)
- Arma Secundária / Escudo:**
- Itens:** 20 moedas e Anel de safira (dado pela sua mãe)



## 🔮 Runas & Magias Rúnicas

### 1º Círculo

#### – Estocada Fantasma:

Você executa uma estocada ilusória: o alvo faz CD ou sofre 1d4 cortante e não pode reagir até o fim do seu próximo turno.

### 2º Círculo

#### – Estocada Dupla:

Você dispara duas lâminas velozes: dois alvos em linha até 15 ft recebem seu ataque de rapieira normalmente.



## História & Background

Hornet é filha do Rei Pálido e Herrah a Besta, ambos governadores de um reino distante, fora do "mundo" de Tómvvert. Seu nascimento foi fruto de uma barganha para propósitos maiores. Quando criança, Hornet recebeu uma espada de sua mãe; após isso, nunca mais teve um contato direto com ela. Com seu pai, o vínculo sempre foi frio. Desde cedo, ela treinava entre ruínas com sua espada, enfrentando animais hostis de seu reino.

Ao completar 17 anos, seu pai lhe deu a missão de conter uma infecção grave que assolava o reino. Contudo, sozinha, era impossível. Ao falhar, foi expulsa pelo próprio pai, que a deserdou com palavras cruas. Vagando sem rumo, Hornet encontrou refúgio em Tómvvert, onde passou a reconstruir-se lentamente.



## Objetivos & Motivações

Atualmente, Hornet apenas deseja viver em paz, sem grandes ambições. Mas no fundo, ainda carrega a mágoa do abandono e a centelha de um desejo adormecido: conquistar o reino que a renegou. Mesmo tendo aceitado sua suposta impossibilidade, o anseio permanece.



## Vínculos Pessoais

- Mentor / Inimigo / Amante:
- Local Sagrado ou Amaldiçoado:
- Objeto de Valor Sentimental: Anel de safira