# DAGGERHEART

NOME: frog gorf
PRONOMES:
HERANÇA: ribbets/povo natural
SUBCLASSES: GUIA
NÍVEL

EVASÃO: 14
ARMADURA: 3

| AGILIDADE | FORÇA | SUTILEZA | INSTINTO | PRESENÇA | CONHECIMENTO |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 1 | 0 | 1 | -1 | 0 |
| Correr<br>Saltar<br>Manobra | Quebrar<br>Esmagar<br>Agarrar | Esconder<br>Roubar<br>Delicadeza | Percepção<br>Sentido<br>Navegação | Encantar<br>Performar<br>Enganar | Relembrar<br>Analisar<br>Compreender |

## PONTOS DE VIDA & ESTRESSE

| MENOR | ALTO | SEVERO |
|---|---|---|
| 4 | 9 | 14 |
| Marque 1 HP | Marque 2 HP | Marque 3 HP |

HP

ESTRESSE

## ESPERANÇA

Gaste Esperança para usar uma experiência ou ajudar um aliado

## EXPERIÊNCIAS

- Frog sempre sabe o caminho de volta para casa
- frog se vira sozinho (sobrevicencia)

## OURO

PUNHADO | BOLSAS | BAÚS | TESOURO | FORTUNA

## RECURSOS DE CLASSE

Foco de caçador.
Gaste esperança e faça um ataque com sua arma. Com um sucesso, você temporariamente
tem Foco no alvo, além de causar o dano do ataque.
Enquanto focado:
Ÿ Você sabe com precisão qual direção dos inimigos.
Ÿ Todas as rolagens de dano contra os inimigos possuem +1d6 adicionais.
Ÿ Em um ataque errado que você fizer contra eles, você pode encerrar o Foco do Ranger para
rolar novamente seus Dados de Dualidade e obter o novo resultado.
Ÿ Você pode focar em apenas um inimigo por vez.

Ápice do Predador: Marque um Estresse para aumentar sua Proficiência em +1 ao causar dano. Ao causar dano
a um inimigo, você nunca poderá atingir abaixo do limite mínimo.

## ARMAS ATIVAS

PROFICIÊNCIA

### PRIMÁRIA

| NOME | TRAÇO & ALCANCE | DADO DE DANO |
|---|---|---|
| Glowing Rings | Very Close | d10+1 |

RECURSO: gorf

### SECUNDÁRIA

| NOME | TRAÇO & ALCANCE | DADO DE DANO |
|---|---|---|
| | | |

RECURSO:

## ARMADURA ATIVA

| NOME | PONTOS DE ARMADURA |
|---|---|
| Armadura de Couro 5/11 | +3 |

RECURSO:

## INVENTÁRIO

Língua da natureza -

ágil - enquanto a carta estiver na sua mão, adicione metade do valor de agilida