

Luna Baggins

NOME DO PERSONAGEM

Ladina 1

CLASSE E NÍVEL

Pequenina Pé-Ligeiro

RAÇA

Exploradora

ANTECEDENTE

Ordeira e boa

ALINHAMENTO

Débora

NOME DO JOGADOR

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

0

11

DESTREZA

+4

16

CONSTITUIÇÃO

-2

7

INTELIGÊNCIA

+1

12

SABEDORIA

+2

15

CARISMA

+1

13

INSPIRAÇÃO

+2

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

- ☐ 0 Força
- ☐ +6 Destreza
- ☐ -2 Constituição
- ☐ +3 Inteligência
- ☐ +4 Sabedoria
- ☐ +1 Carisma

SALVAGUARDAS

- ☐ +6 Acrobacia (Des)
- ☐ +3 Arcanismo (Int)
- ☐ 0 Atletismo (For)
- ☐ +1 Atuação (Car)
- ☐ +1 Enganação (Car)
- ☐ +6 Furtividade (Des)
- ☐ +3 História (Int)
- ☐ +1 Intimidação (Car)
- ☐ +4 Intuição (Sab)
- ☐ +3 Investigação (Int)
- ☐ +4 Lidar com Animais (Sab)
- ☐ +4 Medicina (Sab)
- ☐ +3 Natureza (Int)
- ☐ +4 Percepção (Sab)
- ☐ +1 Persuasão (Car)
- ☐ +6 Prestidigitação (Des)
- ☐ +3 Religião (Int)
- ☐ +4 Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

CLASSE DE ARMADURA

14

INICIATIVA

+4

DESLOCAMENTO

7,5 metros

Pontos de Vida Máximos

9

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total 1d8

DADO DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

Minha fome de aventura e conhecimento são meus guias. Eu raramente tenho um plano, mas sou excelente em fazer as coisas acontecerem se eu insistir. Nunca tente me dizer o que eu consigo ou não consigo fazer.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Pessoas. Sou leal aos meus amigos, não a ideais e, se depender de mim, que todo o resto faça uma boa viagem pelo rio Estige.

IDEAIS

Minha família. Eles lutam para manter sua fazenda em Fandalin. Eu sempre dou parte dos meus ganhos ilícitos para eles.

VÍNCULOS

Uma vida de aventura e exploração não paga bem, então precisei me aliar a um suspeito gatuno para conseguir dinheiro e ajudar meus pais.

FRAQUEZAS

NOME

BÔNUS ATAQUE

DANO/TIPO

Besta leve

+6

1d8 +3 perfurante

Espada curta

0

1d6 +3 perfurante

*Você pode disparar com sua besta leve 24 metros, ou até 96 metros com desvantagem.

Ataque Furtivo: Uma vez por turno, ao atingir uma criatura com um ataque baseado em Destreza você causa 1d6 adicional de dano.

ATAQUES & CONJURAÇÃO

15

SABEDORIA PASSIVA (PERCEÇÃO)

Proficiências: Armaduras leves, armas simples, bestas de mão, espadas curtas, espadas longas, rapieiras, cartas de jogo, ferramentas de carpinteiro, ferramentas de ladrão.

Idiomas: Comum, Pequenino, Élfico. Manhas: Quando você faz um teste de Destreza (Furtividade) ou um teste usando as ferramentas de ladrão, seu bônus de proficiência dobra.

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

PC

PP

PE

PD

PL

15

12

Espada curta, besta leve, 25 flechas, armadura de couro reforçado, ferramentas de ladrão, mochila, sino, 5 velas, pé-de-cabra, martelo, 10 pitões, 15 metros de corda da cânhamo, lanterna coberta, 2 frascos de óleo, 5 dias de ração, caixa para fogo, moringa, conjunto de roupas comuns escuras incluindo capuz, algibeira.

EQUIPAMENTO

Sortudo: Ao tirar 1 em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou salvaguarda, você pode jogar novamente, devendo usar o novo resultado.

Corajoso: Você tem vantagem nas salvaguardas contra ser amedrontado.

Agilidade Pequenina: Você pode se mover através do espaço de qualquer criatura com tamanho acima do seu.

Contato Criminoso: Você conhece um enigmático meio-elfo que atua como seu contato em uma rede de criminosos. Você pode trocar mensagens com o seu contato mesmo a grandes distâncias por meio de mensageiros locais, mestres de caravanas corruptos e os marinheiros malandros. Você pode passar mensagens secretas e mover bens roubados através deste contato.

CARACTERÍSTICAS & TALENTOS