

Ladina 1 Exploradora Débora

CLASSE E NÍVEL ANTECEDENTE NOME DO JOGADOR

Pequenina Pé-Ligeiro Ordeira e boa

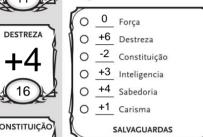
ALINHAMENTO



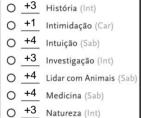
INTELIGÊNCI.











0 +4	Percepção (Sab)
0 +1	Persuasão (Car)
0 +6	Prestidigitação (Des)
0 +3	Religião (Int)

O +4 Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS





*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 (PERCEPÇÃO)

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

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.

Minha fome de aventura e conhecimento são meus guidas. 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.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

TRACOS 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 Estíge.

IDEAIS

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

VÍNCULOS

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

FRAQUEZAS

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