



RIARDON VAUBRILHO

ELADRIN PATRULHEIRO

NÍVEL 1 BONDOSO

“Eu nunca perco minha presa.”



Valor de Habilidade	Valor	Modificador		
Força	14	+2	Classe de Armadura	17
Constituição	11	+0	Defesa de Fortitude	13
Destreza	18	+4	Defesa de Reflexos	15
Inteligência	12	+1	Defesa de Vontade	13
Sabedoria	14	+2	Iniciativa	+4
Carisma	10	+0	Deslocamento (Quadrados)	6

PONTOS DE VIDA	23	PVS CURADOS POR PULSO	5	RETOMAR FÔLEGO	<input type="checkbox"/>
SANGRANDO	11	PULSOS DE CURA/DIA	6	(Pode retomar fôlego até 1/encontro)	

Pontos de Vida Atuais

Pulsos de Cura Utilizados

Nome do Ataque Básico	Bônus de Ataque	Dano	Alcance/Propriedades
Arco longo	+6 vs. CA	1d10+4	normal 20 quadrados/ máximo 40 quadrados; recarga livre
Espada longa	+4 vs. CA	1d8+2	Versátil (+1 no dano usando 2 mãos)

TALENTOS

Mobilidade Defensiva (+2 na CA contra ataques de oportunidade)

Caçador Letal (já incluído; veja Presa do Caçador)

PERÍCIAS

Intuição Passiva	12
Percepção Passiva	17
Acrobacia	+9
Atletismo	+7
História	+8
Intuição	+2
Natureza	+7
Percepção	+7
Furtividade	+9

PROEZAS (Poderes Marciais)

Consulte o verso da planilha de personagem.

EQUIPAMENTO

Gibão de peles, arco longo, espada longa, aljava com flechas, mochila, saco de dormir, pederneira e isqueiro, algibeira, 2 bastões solares, 10 dias de ração de viagem, 15 m de corda de cânhamo, cantil

CARACTERÍSTICAS DE RAÇA E CLASSE

Vontade dos Eladrin (+5 nos TR vs. feitiços)

Origem Feérica (considerado uma criatura fada)

Transe (gasta só 4 horas no descanso prolongado ao invés de 6; continua completamente consciente das redondezas durante o descanso prolongado)

Passo Feérico (vide verso)

Presa do Caçador (uma vez por turno, usando uma ação mínima, esse personagem pode declarar o inimigo mais próximo como sua presa; uma vez por rodada ele causa +1d8 de dano contra sua presa; permanece ativo até que a presa seja derrotada, o encontro termine ou o personagem troque de presa; apenas 1 presa por vez)

Idiomas: Comum e Élfico

Visão na Penumbra

Nota: Alguns dos traços raciais e características de classe já estão incluídos nas estatísticas do personagem e não estão listados na planilha.

PROEZAS (Poderes Marciais)

Os poderes desse personagem são chamados de proezas, por serem oriundos de fontes marciais. Algumas dessas proezas exigem o uso de uma arma. Caso não conste “arma” no poder, então o Personagem não precisa ter uma arma em punho para usá-lo.

Poderes Sem Limite

Ataque Cauteloso Ataque de Patrulheiro 1
Você estuda seu inimigo, procurando por uma brecha nas defesas dele. Só quando encontra é que você ataca.

Sem Limite ♦ Marcial, Arma

Ação Padrão Arma de distância

Alvo: Uma criatura

Ataque: +10 vs. CA

Sucesso: 1d10 de dano.

Golpe Lépidio Ataque de Patrulheiro 1
Você escapa através da guarda dos seus inimigos para fazer seu ataque, ou faz seu ataque e então recua para uma posição mais vantajosa.

Sem Limite ♦ Marcial, Arma

Ação Padrão Arma de distância

Alvo: Uma criatura

Especial: O personagem deve ajustar antes ou depois de atacar.

Ataque: +6 vs. CA

Sucesso: 1d10 + 4 de dano.

Poderes Por Encontro

Passo Feérico Poder Racial de Eladrin
Num passo, você desaparece de um lugar e aparece em outro.

Por Encontro ♦ Teletransporte

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: Teletransporta a até 5 quadrados.

Astúcia da Raposa Ataque de Patrulheiro 1
Usando o impulso do golpe do seu inimigo para recuar ou sair de lado, você executa um ataque súbito em retaliação conforme ele tropeça para se recompor.

Por Encontro ♦ Marcial, Arma

Ação Imediata Arma de corpo a corpo ou de distância

Gatilho: Um inimigo realiza um ataque corpo a corpo contra o personagem.

Ataque: O personagem pode ajustar 1 quadrado e então executar um ataque básico contra o inimigo.

Especial: O personagem recebe +2 de bônus de poder nessa jogada de ataque básico.

Poder Diário

Dividir Disparo Ataque de Patrulheiro 1
Você dispara duas flechas de uma só vez, as quais se separam em pleno vôo para acertar dois alvos diferentes.

Diário ♦ Marcial, Arma

Ação Padrão Arma de distância

Alvo: Duas criaturas a 3 quadrados ou menos uma da outra

Ataque: +6 vs. CA. Faça duas jogadas de ataques, escolha o melhor resultado para ser aplicado em ambos os alvos.

Sucesso: 2d10 + 4 de dano.