

# BATEDOR

Nível 5



**FOR** 15 (+2)    **Pontos de Vida:** 40

**DES** 16 (+3)    **Defesa:** 16

**CON** 14 (+2)    (Couro com Tachas)

**INT** 13 (+1)    **Iniciativa:** +3

**SAB** 15 (+2)    **Movimento:** 10 m

**CAR** 14 (+2)



## TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 5    Reflexo + 9    Vontade + 3

## ATAQUES

Desarmado	d20 +6	dano 1d3+2	crítico 20 (x 2)
Espada Longa	d20 +7 (+5)*	dano 1d8+2	crítico 19-20 (x 2)
Espada Curta	d20 +6 (+4)*	dano 1d6+2	crítico 19-20 (x 2)
Arco Longo	d20 +7	dano 1d8	crítico 20 (x 3)
Faca	d20 +6	dano 1d4+2	crítico 20 (x 2)

\* Ataque relativo à opção com duas armas

## PERÍCIAS

Escalar +5, Cura +4, Esconder-se +7, Saltar +5, Geografia +3, Conhecimento da Natureza +3, Conhecimento das Ruas +4, Buscar +8, Sobrevivência +7, Mover-se Silenciosamente +8, Escutar +7, Observar +7, Nadar +4, Usar Corda +5, Equilíbrio +5.

## TALENTOS

Rastrear, Tiro à Queima-Roupa, Ambidestro, Luta com Duas Armas, Foco na Arma (Espada Longa), Resistência.

## DINHEIRO

10 peças de ouro

15 peças de prata

30 peças de cobre

## HABILIDADES ESPECIAIS

- Lutar com Duas Armas (ataque com as espadas longa e curta com -2)
- Inimigo Favorito (+2 dano contra Mortos-Vivos)
- Empatia Animal (d20+5 para acalmar animais)
- +1 no ataque com arco à queima-roupa (10 metros)
- Ataque Surpresa (+ 1d6)
- Evasão (nenhum dano se passar no teste de Reflexo)
- Encontrar Armadilhas (achar armadilhas com dificuldade acima de 20)

## EQUIPAMENTOS

Flechas (15)

Saco para viagem

Saco de dormir

Corda (10 metros)

Tochas (3)

Papel e lápis

Aljava para as setas

Bexiga de água

Carne defumada (4 dias)

Mapas da região

Luneta

## LINGUAGENS

• Comum

• Gnomo

\* Informação para o Mestre: Ranger 3 / Rogue 2