

# ELFO

Nível 5



**FOR** 14 (+2)

**DES** 20 (+5)

**CON** 12 (+1)

**INT** 14 (+2)

**SAB** 14 (+2)

**CAR** 10 (0)

**Iniciativa:** +9

**Movimento:** 10 m

**Pontos de Vida:** 42

**Defesa:** 18 (Couro com Tachas)

## TESTES DE RESISTÊNCIA

**Vigor** + 7

**Reflexo** + 9

**Vontade** + 3

## ATAQUES

Desarmado	d20 +7	dano 1d3+2	crítico 20 (x 2)
Arco Longo Composto	d20 +11*	dano 1d10+2	crítico 20 (x 3)
Espada Longa	d20 +7	dano 1d8+2	crítico 19-20 (x 2)
Faca	d20 +7	dano 1d4+2	crítico 20 (x 2)

\* Pode disparar duas flechas por rodada, lançando dois dados com -2 de ajuste em cada (d20 +9)

## PERÍCIAS

Escalar +4, Saltar +6, Nadar +3, Esconder-se + 9, Curar +3, Conhecimento da Natureza +5, Escutar + 8, Sobrevivência +10, Procurar +8, Observar +8.

## TALENTOS

Rastrear, Tiro à Queima-Roupa, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Foco na Arma (Arco Longo Composto), Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido.

## DINHEIRO

5 peças de platina

20 peças de ouro

30 peças de prata

## HABILIDADES DE RAÇA

- Imune ao sono mágico
- +2 nas tiradas de resistência contra magias de encantamento
- Visão na Penumbra (vê duas vezes melhor que o humano à noite)
- +2 nos testes de Escutar, Procurar e Observar
- +2 nos testes de Procurar ao passar perto de portas secretas

## HABILIDADES ESPECIAIS

- Pode disparar DUAS flechas na mesma rodada com -2 no ataque (d20 +9)
- Inimigo Favorito (+2 dano contra Gigantes)
- Empatia Animal (d20+5 para acalmar animais)
- +1 no ataque com arco à queima-roupa (10 metros)

## EQUIPAMENTOS

Flechas élficas (20)

Aljava para as setas

Bolsa de viagem

Gravetos para acender fogo

Tenda camuflada para duas pessoas

Bexiga de água

Rações élficas (15 dias)

## LINGUAGENS

• Comum

• Élfico

• Linguagem das Fadas

\* Informação para o Mestre: Fighter 3 / Ranger 2 (Ofensive Archer)