

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)