

GUARDIÃ DA FLORESTA



Nível 5

FOR 13 (+1) **Pontos de Vida:** 42
DES 17 (+3) **Defesa:** 17
CON 12 (+1) (Armadura de Couro)
INT 14 (+2) **Iniciativa:** +3
SAB 14 (+2) **Movimento:** 10 m
CAR 12 (+1)



© Wizards of the Coast LLC
Illustration by Sarah Stone

TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 5 Reflexo + 7 Vontade + 5

ATAQUES

Desarmado	d20 +6	dano 1d3+1	crítico 20 (x 2)
Arco Longo Composto	d20 +8	dano 1d8+1	crítico 20 (x 3)
Espada Longa	d20 +6	dano 1d8+1	crítico 19-20 (x 2)
Faca	d20 +6	dano 1d4+1	crítico 20 (x 2)

PERÍCIAS

Escalar +5, Treinar Animais +4, Cura +5, Esconder-se +10, Saltar +4, Conhecimento da Natureza +6, Escutar +8, Observar +7, Mover-se Silenciosamente +5, Procurar +6, Sobrevivência +10, Nadar +4.

TALENTOS

Rastrear, Tiro à Queima-Roupa, Resistência, Esquiva, Mobilidade, Vontade de Ferro.

DINHEIRO

10 peças de ouro 20 peças de prata 30 peças de cobre

HABILIDADES ESPECIAIS

- Inimigo Favorito (+2 dano contra aberrações)
- Empatia Animal (d20+6 para acalmar animais)
- +1 no ataque com arco à queima-roupa (10 metros)
- Falar com os Animais (1 x dia)

ANIMAL COMPANHEIRO – LOBO

Estatísticas

- PV 20, Iniciativa +2, Defesa 14, Ataque + 3, Dano 1d6+1
- Vigor + 5, Reflexo + 5, Vontade + 1

Habilidades

- Link Telepático (comunicação com o animal até 1,5 km)

Truques

- Atender ao chamado (dificuldade 15)
- Defender-se (dificuldade 20)
- Ficar no mesmo lugar (dificuldade 15)
- Recuar ao combate (dificuldade 15)
- Atacar (dificuldade 20)
- Procurar por seres vivos (dificuldade 15)
- Buscar objetos (dificuldade 15)
- Caçar (dificuldade 20)

EQUIPAMENTOS

Flechas (20)

Bexiga de água

Saco de dormir

Aljava para as flechas

Mochila

Roupas Camufladas (+1 para Esconder-se)

LINGUAGENS

- Comum
- Linguagem das Fadas
- Gnomo

* Informação para o Mestre: Ranger 5 (Ofensive Archer)