

KENSEI

Nível 5



FOR 14 (+2) **Pontos de Vida:** 40

DES 16 (+3) **Defesa:** 18

CON 13 (+1) (sem armadura)

INT 13 (+1) **Iniciativa:** +7

SAB 16 (+3) **Movimento:** 15 m

CAR 13 (+1)



TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor +7 Reflexo +6 Vontade +6

ATAQUES

Desarmado	d20 +6	dano 1d6+2	crítico 20 (x 2)
Katana	d20 +6	dano 1d10+3	crítico 19-20 (x 2)
Cajado	d20 +6	dano 1d6+2	crítico 20 (x 2)
Shuriken	d20 +7	dano 1d2	crítico 20 (x2)

PERÍCIAS

Equilibrar-se +6, Escalar +5, Saltar +6, Escapar de Cordas +6, Esconder-se +7, Escutar +11, Mover-se em Silêncio +7, Observar +6, nadar +4, Acrobacias +7, Treinar Animais +7.

TALENTOS

Iniciativa Aprimorada, Esquiva, Mobilidade Ataque Desarmado Aprimorado, Punho Atordoante, Saque Rápido, Desviar-se de Flechas, Foco na Arma (Katana).

HABILIDADES ESPECIAIS

- Rajada de Golpes (pode dar dois ataques desarmados com -2 em cada dado)
- Evasão (nenhum dano se passar em testes de Reflexo)
- Movimento Rápido (Corre duas vezes mais veloz)
- +2 nas tiradas de resistência contra magias de encantamento

ANIMAL COMPANHEIRO - CORVO

Truques

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

Estatísticas

- PV 2, Iniciativa +2, Defesa 14, Ataque + 4, Dano 1d2
- Vigor +2, Reflexo +4, Vontade +2

EQUIPAMENTOS

Quimono Extra
Bexiga de Água

Sacola

Pergaminho, tinta e pena

Manta para o inverno

Frutas frescas

Velas

DINHEIRO

30 peças de prata

5 peças de ouro

9 peças de cobre

LINGUAGENS

• Comum

• Oriental

* Informação para o Mestre: Monk 3 / Fighter 2