



Character Name
Nidalée Taurwen(F)

Player Name
Hugo Silva

Class			
Ranger	6	Rogue	11
Fighter	3		

Level
20

Background	FOLK HERO
Skill Proficiencies: Animal Handling, Survival Tool Proficiencies: Um tipo de artisan's tools e um vehicles (land). Equipment: Um conjunto de artisan's tools (a sua escolha), uma pá, uma panela de ferro, um conjunto de roupas comuns e um cinto com bolso contendo 10 gp.	

Race/Subrace	
Elf	Wood ELVES

Alignment
Chaotic neutral

Experience Points
373.581

SPEED	35 feet
7 SQ	11 m

Max Hit Points	131
Temporary HP	Current Hit Points

Initiative	+6
------------	----

ARMOR CLASS
21

PROFICIENCY BONUS	+6
-------------------	----

Passive Perception	25
--------------------	----

Strength	Skills
+1	<input type="checkbox"/> +1 Athletics
13	

Dexterity	Skills
+6	<input type="checkbox"/> +6 Acrobatics <input checked="" type="checkbox"/> +12 Sleight of Hand <input checked="" type="checkbox"/> +18 Stealth
22	

Constitution
+1
13

Intelligence	Skills
+1	<input type="checkbox"/> +1 Arcana <input type="checkbox"/> +1 History <input checked="" type="checkbox"/> +13 Investigation <input type="checkbox"/> +1 Nature <input type="checkbox"/> +1 Religion
12	

Wisdom	Skills
+3	<input checked="" type="checkbox"/> +9 Animal Handling <input checked="" type="checkbox"/> +9 Insight <input type="checkbox"/> +3 Medicine <input checked="" type="checkbox"/> +15 Perception <input checked="" type="checkbox"/> +9 Survival
16	

Charisma	Skills
+2	<input type="checkbox"/> +2 Deception <input type="checkbox"/> +2 Intimidation <input type="checkbox"/> +2 Performance <input type="checkbox"/> +2 Persuasion
14	

Languages
Elfo, Comum. Thieves's Cant ⇨ F.E.: [Orc], [Undercommon]

Wealth	
CP	SP
EP	GP
PP	Total

SAVING THROWS	<input checked="" type="checkbox"/> +7 Strength <input checked="" type="checkbox"/> +12 Dexterity <input type="checkbox"/> +1 Constitution <input type="checkbox"/> +1 Intelligence <input type="checkbox"/> +3 Wisdom <input type="checkbox"/> +2 Charisma
---------------	--

Death Saves	Successes	Total
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20
Failures	HD	HIT DICE
<input type="checkbox"/>		9d10 / 11d8

Attack Summary		
Weapon/Spell	Bonus	Damage
Longsword	+7	1d8+1 s / 1d10+1 s
Magic +3 Shortsword	+10	1d6+9 P
Longbow	+16	1d8+8 P
Bow of Disruption Greatbow 	+16	1d12+10 P
Vs Fav. Enemy	+16	1d12+13 P
C/ Mielikki's Blessing	+18	1d12+12 P
Vs Fav. Enemy	+18	1d12+15 P
Magic +2 Shortbow	+16	1d6+10 P
Dano à Presa		3
Colossus Slayer (1/turno)		1d8
Sneak Attack (1/turno)		4d6
Hunter's Mark (todo Ataque)		1d6

SPELLS	
SPELLCASTING ABILITY	
Wisdom	
Spell Save DC	Spell Attack
17	+9

NOTES

Other Proficiencies
Weapon/Armor Proficiencies
⇨Elf Weapon Training: longsword, shortsword, shortbow, and longbow. ⇨Armor: Light and medium armor, Shields ⇨Weapons: Simple and martial weapons

Tool Proficiencies
Artisan's Tool: Trabalho em Couro. Thieve's Tools [+10]. Disguise Kit. Poisoner's Kit. Veiculos: Charrete.

COMBAT NOTES

Nidalee: Altura: 1,75m;
-----| Peso: 116 lbs (52,62kg).

Personality Traits

Pensar é para os outros. Eu preciso agir.

Bonds

Eu protejo aqueles que não podem se proteger

Ideals

Justiça. Ninguém deve receber tratamento preferencial perante a lei, e ninguém está acima da lei.(Lawfull)

Flaws

Viciada em Bebida: (beber a cada 2 dias)

Class Features

[] Ranger:
<> INIMIGO FAVORITO: (Humanoids[Humans, Orcs], Undead)
-----| Você tem Vantagem nos testes de Sabedoria (Survival) para rastrear, Vantagem nos testes de Inteligência para se lembrar de informações e Vantagem nos testes de Carisma para persuadir ou enganar.
-----| Adiciona o [Dano à Presa] aos ataques feitos com armas.
<> TERRITÓRIO FAVORITO:(Cidades, Florestas, Desertos)
1 - Benefício sempre ativo:
-----| Você tem Vantagem em Iniciativa
-----| Você tem vantagem contra os inimigos que não agiram durante seu primeiro turno em combate.
2 - Enquanto estiver dentro de um Território Favorito:
-----| Você sabe sempre a direção em que está indo, e enquanto guiar seus companheiros, você não pode se perder da trilha, exceto por magia.
-----| Você ignora Terreno difícil, e enquanto guiar seus companheiros, seu grupo não diminui o movimento.
-----| Mesmo que ocupado enquanto viaja (Procurando comida, Navegando ou Rastreamento), permanece alerta ao perigo.
-----| Teste de Sabedoria (Survival) para rastrear criaturas, faz como treinado em Survival. Se treinado, dobre a proficiência. E você sabe seu exato número, e a quanto tempo passaram pelo local.
-----| Não faz testes p/encontrar alimento (você e mais 1d6 companheiros). Para comida adicional, faz o teste normalmente.
<> Empatia Selvagem: Encontra duas vezes mais comida que o normal. Adiciona o Bonus de proficiência na DC de Armadilhas para detectar ou evitar ativar. Vantagem em testes de Sabedoria (animal Handling)
-----| Companheiro Animal: Companheiro até CR 1/2 (Ver Companheiro Animal).
<>ESTILO DE COMBATE: Arco e Flecha: +2 to attacks (ranged weapons).
<> Magias: Pode trocar 1 magia da lista de magias conhecidas por outra em LVL UP (precisa ter SLOT do nível da magia)
-----| Recupera todos os Slots de Magia com Long Rest.
<> Consciência Primitiva: você tem a habilidade de se comunicar com Beasts e elas te reconhecem como semelhantes. Com 1 Ação, você pode atraves de sons e gestos passar ideias simples e pode ler as intenções e humor da Besta, identificar se foi afetado por magia, saber suas necessidades de curto prazo, além das ações que você pode fazer para que ela não ataque.
-----| Comungar com a Natureza: Você se concentra e liga seus sentidos a Natureza, após 1 min sem interrupções, VC sente a presença de seus inimigos favoritos dentro de 2 milhas, ou 6 no Território Favorito. A comunhão revela a direção e a distancia geral. Gastando 1 slot de Magia: A: 2x o alcance, ou B: saber o nº exato de cada Inimigo Favorito. (só 1 efeito extra/Comunhão).
<> Ataque Extra: Quando usar a ação para atacar você pode atacar duas vezes.

<> CONCLAVE RANGER: Caçador
<>Presa do Caçador:
-----| Presa Favorita: 1/encontro, quando você conjurar Hunter's Mark (1ª vez), pode definir o Alvo como sua Presa Favorita. Até o final do encontro (ou alvo morto), o alvo contará como um Inimigo Favorito. Presa Favorita não transfere com Hunter's Mark. Companheiro Animal: Pode usar ação para Atrapalhar a sua Presa [Faz Ataque]: Acerto: desvantagem em todos os ataques da presa até o início do seu próximo turno. Besta ganha Resistencia Contusão/Perfurante/Cortante, causados por ele.
-----| Especialização de Caça: Assassino de Colossos: Quando você atinge uma criatura com um ataque com arma, some 1d8 de dano extra (se ela estiver abaixo do Max.Hp.)Você só pode causar esse dano extra uma vez por turno.

[] Rogue:
Sneak Attack. Você sabe como atacar subitamente e explorar a distração do inimigo. Uma vez por turno, você pode causar 4d6 de dano extra a uma criatura que ele acerte com um ataque, desde que tenha vantagem no ataque. O ataque deve ser feito com Armas com propriedade finesse ou ranged.
-----| Você não precisa de vantagem no ataque se outro inimigo do alvo está dentro de 5 ft (1sq ou 1,5m) do alvo, e este inimigo não esteja incapacitado.
<> Expertise: 2 x prof. em 2 skills: Perception, Investigation, Stealth e Thieves' Tools
<> Cunning Action. Em cada turno, você pode usar uma bonus action para usar Dash, Disengage, ou Hide.
<> Uncanny Dodge: Quando um atacante que você pode ver, te acertar com um ataque, você pode usar sua reaction para diminuir o dano do ataque pela metade.
<> Evasion. Você pode Agilmente se esquivar da área de certos efeitos, como firebreath de um dragão ou a magia Ice storm. Quando você for forçado a jogar um Saving Throw de Destreza para levar metade do dano num sucesso, ao invés disso ele não levará dano num sucesso ou metade numa falha.
<> Reliable Talent: Sempre que Você usar uma Skill que tenha proficiência, Você pode tratar toda rolagem de d20 menor ou igual a 9 como 10 de resultado.

<> Rogue Archetype: Assassin:
-----| Bonus Proficiências: Você é proficiente com Kit de Disfarce e Kit de trabalho com veneno.
-----| Assassinate: Você ganha vantagem nos ataques contra criatura que ainda não tenha agido no combate, e adicionalmente qualquer acerto contra uma criatura que for surpreendida é um acerto crítico.
-----| Infiltration Expertise: 25 PO 7 dias de estudo..

[] Guerreiro:
<> FIGHTING STYLE: Defense: +1 AC enquanto usar armor.
<> SECOND WIND: usar ação de bonus no seu turno p/ recuperar 1d10+lvl (para usar novamente precisa de qualquer descanso)
<> Action Surge: No seu Turno você pode usar uma Ação adicional fora a sua ação normal. Precisa descansar (short/long) antes de usar novamente.
<> MARTIAL ARCHETYPE: CHAMPION
-----| IMPROVED CRITICAL: 19-20

Racial Traits & Feats

RACE:
<> DARKVISION: 60 ft (12sq / 18m)
<> Fey Ancestry: Vantagem em Saves para ser Charmed. Magia não pode te fazer dormir.
<> Mask of the Wild: Vc pode tentar se esconder até mesmo qndo levemente obscurecido pela chuva forte, folhagem, neve, nevoeiro e outros fenômenos naturais.

FEATS:
<>Bow Mastery: Snaken Te ensinou a arte de usar Arcos, se tornando capaz de utilizar arcos de quaisquer tamanhos e peso como se fossem arcos comuns.(STR 13, Ranger lvl 3)
-----| Proficiência com Arcos de quaisquer tamanhos.
-----| Snaken pode Realizar ataques com quaisquer arcos, sem desvantagem quando estiver em corpo a corpo.
-----| Como ação de Bonus, Snaken lhe ensinou a utilizar uma de suas flechas e atacar corpo a corpo um inimigo proximo, antes de atacar com o arco, se acertar, ele terá vantagem contra este inimigo até o final de seu proximo turno.
-----| Adicionalmente, quando um inimigo causar ataque de oportunidade contra ele, ele pode atacar com arcos.

<> Elven Accuracy: Você tem uma mira sobrenatural. Sempre que você rolar um ataque com vantagem, você pode re-rolar Um dos d20 uma vez.

<> Ability Mastery: Você dominou a sua destreza ganhando os seguintes benefícios:
-----| Quando você fizer um ataque usando esta habilidade você ganha um bônus de +2 no dano.
-----| Quando você rolar um saving throw com esta habilidade, você pode re-rolar o dado e usar qualquer resultado. Você não pode usar este benefício novamente até realizar um descanso Longo.

<>SharpShooter: Você dominou as armas de longo alcance, e pode fazer ataques que outros acham Impossível:
-----| Atacar a longa distancia não impões desvantagem em ataques com Ranged Weapon;
-----| Seus ataques com Ranged Weapon, ignoram 1/2 cobertura e 3/4 de cobertura;
-----| Antes de fazer um ataque com uma Ranged Weapon que você é proficiente, você pode escolher tirar -5 da rolagem de ataque. Se o ataque acertar, você adiciona +10 no dano deste ataque.

<> Formas do Guerreiro: Como ação de bonus, desde que esteja empunhando um arma que você tenha prof., você pode assumir a s formas: Ofensiva ou Defensiva
-----| Ofensiva: Ataques feitos contra você tem vantagem, e você marca um inimigo para ter vantagem nos ataques contra ele, e se beneficia dos bonus contra o alvo: Archery: +2 no dano com Arcos e Bestas | Defense: Quando seu Oponente te acertar, você inflige como reação, o seu modificador de Força em dano contra ele.

-----| Defensiva: Todos os seus ataques tem desvantagem, Bonus de +1 na CA, Vantagem em testes de Destreza, e ganham o bonus por Estilos: Archery: Ataques a Distância contra você têm Desvantagem (Precisa estar vendo o atacante). | Defense: O bônus na CA aumenta para +2.

Other Features

BG: A celestial, fey, or similar creature gave me a blessing or revealed my secret origin
 <>RUSTIC HOSPITALITY: Como Vc veio do Povo comum, vc se mistura com facilidade. Alem disso vc pode encontrar um lugar para se esconder, descansar eu se recuperar, desde que não se mostre um perigo para eles. O povo também servira de escudo entre vc e a lei ou qlqr um que o procure, mas não arriscarão suas vidas por Vc.

GIFTS OF IANTARKEL

SPELL:		Ray of Enfeeblement	Charisma
SPELL LEVEL:	2	Chance of Use: 90%	Use Per day: 1
Success DC:	12	Spell Slot Use / Spell Level update	USES: 1, USED: Sim

Casting time: 1 Action
 Range: 60 feet
 Components: V, S
 Duration: Concentration, up to 1 minute

A black beam of enervating energy springs from your finger toward a creature within range. Make a ranged spell attack against the target. On a hit, the target deals only half damage with weapon attacks that use Strength until the spell ends.

At the end of each of the target's turns, it can make a Constitution saving throw against the spell. On a success, the spell ends.

Page: 271 Players Handbook

Other Traits & Notes

Empty space for other traits and notes.

Gift Notes

Empty space for gift notes.

ATTUNED	MAGIC ITEMS	ITEM TYPE / LOCATION	NOTES
1	Bow of Disruption	Weapon	(ver Item)
2	Bracers of Archery	Arms	+2 nos ataques e Danos. (ver item).
3	Mielikki's Blessing	Neck	(ver Item)

	MYSTIC TATTOO	LOCATION	NOTES
1			
2			
3			

