

Amanda

CHARACTER NAME	PLAYER	CAMPAIGN
5 Rogue	Human Chaotic Neutral	
CLASS AND LEVEL	RACE	ALIGNMENT EXPERIENCE POINTS

ABILITY NAME	ABILITY SCORE	ABILITY MODIFIER	TOTAL	WOUNDS/CURRENT HP				NONLETHAL DAMAGE				SPEED				
STR strength	10	+0	HP hit points 40									30 ft.				
DEX dexterity	18	+4	AC armor class 17	10	+	3	+	0	+	4	+	0	+	0	+	0
CON constitution	14	+2	TOTAL	BASE	ARMOR BONUS	SHIELD BONUS	DEX MODIFIER	SIZE MODIFIER	NATURAL ARMOR	DEFLECT MODIFIER	MISC MODIFIER					
INT intelligence	17	+3	TOUCH armor class 14	FLAT-FOOTED armor class 13												
WIS wisdom	12	+1					TOTAL	DEX MODIFIER	MISC MODIFIER							
CHA charisma	16	+3	INITIATIVE modifier +4	+	4	+	0									

DAMAGE REDUCTION

SKILLS

SKILL NAME	KEY ABILITY	SKILL MODIFIER	ABILITY MODIFIER	RANKS	MISC MODIFIER
Appraise×§	int	3	= 3	+ 0	+ 0
Balance×	dex	14	= 4	+ 8	+ 2
Bluff×§	cha	11	= 3	+ 8	+ 0
Climb×	str	0	= 0	+ 0	+ 0
(cc)Concentration×§	con	2	= 2	+ 0	+ 0
Craft×§	int	3	= 3	+ 0	+ 0
Decipher Script§	int	11	= 3	+ 8	+ 0
Diplomacy×§	cha	13	= 3	+ 8	+ 2
Disable Device§	int	3	= 3	+ 0	+ 0
Disguise×§	cha	3	= 3	+ 0	+ 0
Escape Artist×	dex	12	= 4	+ 8	+ 0
Forgery×§	int	3	= 3	+ 0	+ 0
Gather Information×§	cha	3	= 3	+ 0	+ 0
(cc)Handle Animal§	cha	3	= 3	+ 0	+ 0
(cc)Heal×§	wis	1	= 1	+ 0	+ 0
Hide×	dex	12	= 4	+ 8	+ 0

SAVING THROWS	TOTAL	BASE SAVE	ABILITY MODIFIER	MAGIC MODIFIER	MISC MODIFIER	TEMP. MODIFIER
FORT constitution	3	= 1	+ 2	+ 0	+ 0	
REFLEX dexterity	8	= 4	+ 4	+ 0	+ 0	
WILL wisdom	2	= 1	+ 1	+ 0	+ 0	

BASE ATTACK		SPELL
--------------------	--	--------------

BONUS 5 **RESISTANCE** 0

GRAPPLE
modifier

3	=	3	+	0	+	0	+	0
TOTAL		BASE ATT BONUS		STRENGTH MODIFIER		SIZE MODIFIER		MISC MODIFIER

ATTACK	ATTACK	DAMAGE	CRITICAL
Rapier	7	1d6	18-20/x2

RANGE	TYPE	NOTES
-		2lb, Med,

ATTACK	ATTACK	DAMAGE	CRITICAL

RANGE	TYPE	NOTES

RANGE	TYPE	NOTES

RANGE	TYPE	NOTES

Intimidate×§

Jump×

(cc)Knowledge (arcana)§

(cc)Knowledge (architecture & engineering)§

(cc)Knowledge (dungeoneering)§

(cc)Knowledge (geography)§

(cc)Knowledge (history)§

Knowledge (local)§

(cc)Knowledge (nature)§

(cc)Knowledge (nobility and royalty)§

(cc)Knowledge (religion)§

(cc)Knowledge (the planes)§

(cc) crossclass skill

× can be used untrained § apply armor penalty

cha	13	=	3	+	8	+	2
str	2	=	0	+	0	+	2
int	3	=	3	+	0	+	0
int	3	=	3	+	0	+	0
int	3	=	3	+	0	+	0
int	3	=	3	+	0	+	0
int	3	=	3	+	0	+	0
int	3	=	3	+	0	+	0
int	3	=	3	+	0	+	0
int	3	=	3	+	0	+	0
int	3	=	3	+	0	+	0

POSSESSIONS

ITEM	PG.	LB.	ITEM	PG.	LB.
Backpack (empty)		2	Bedroll		5
Blanket, winter		3	Bolts, crossbow (10)		1
Crossbow, light		4	Flask		0
Flint and steel		0	Horse, light		0
Lamp, common		1	Noble's outfit		10
Oil (1-pint flask)		1	Peasant's outfit		2
Pouch, belt		3	Rapier		2
5 x Rations, trail (per day)		5	Saddle, Riding		30
Saddlebags		8	Studded leather armor		20
Thieves' tools, masterwork		2	Traveler's outfit		5

1-33lb.	34-66lb.	67-100lb.	100lb.	200lb.	500lb.
LIGHT LOAD	MEDIUM LOAD	HEAVY LOAD	LIFT OVER HEAD EQUALS MAX LOAD	LIFT OFF GROUND 2x MAX LOAD	PUSH OR DRAG 5x MAX LOAD

SKILLS

SKILL NAME	KEY ABILITY	SKILL MODIFIER	ABILITY MODIFIER	RANKS	MISC MODIFIER
Listen×§	wis	1	= 1 + 0 + 0		
Move Silently×	dex	12	= 4 + 8 + 0		
Open Lock§	dex	12	= 4 + 8 + 0		
Perform (Sing)×§	cha	11	= 3 + 8 + 0		
Profession§	wis	1	= 1 + 0 + 0		
(cc)Ride×§	dex	4	= 4 + 0 + 0		
Search×§	int	3	= 3 + 0 + 0		
Sense Motive ×§	wis	1	= 1 + 0 + 0		
Sleight of Hand§	dex	8	= 4 + 2 + 2		
(cc)Speak Language§	int	3	= 3 + 0 + 0		
(cc)Spellcraft§	int	3	= 3 + 0 + 0		
Spot×§	wis	1	= 1 + 0 + 0		
(cc)Survival×§	wis	1	= 1 + 0 + 0		
Swim×§	str	0	= 0 + 0 + 0		
Tumble	dex	12	= 4 + 8 + 0		
Use Magic Device§	cha	3	= 3 + 0 + 0		
Use Ropex§	dex	14	= 4 + 10 + 0		
			= + +		
			= + +		
			= + +		
			= + +		

PLATINUM	862
GOLD	6
SILVER	5
COPPER	7

FEATS, LANGUAGES & ABILITIES

	Common		
Feats			
Deft Hands	Rogue abilities		
Dodge	Sneak attack +3d6		
Weapon Finesse	Uncanny dodge		
Armor Proficiency (light)	Trap sense +1		
	Evasion		
Languages	Trapfinding		
Elven			
Gnome			
Halfling			
Orc			

Appearance, Traits + Disadvantages

Amanda é uma bela jovem humana de olhos verde-escuros e cabelos avermelhados. Sempre agindo de maneira simpática e ostentando um sorriso, na verdade Amanda esconde uma personalidade absolutamente cínica e egoísta.

History

Quando criança, a cidade onde Amanda nasceu sofreu um ataque e todos os adultos machos foram mortos. As crianças e mulheres foram escravizadas. Durante seu tempo como serva, Amanda aprendeu a esconder o que sentia e descobriu que possuía um dom especial para se colocar no bom lado das pessoas. Rapidamente se tornou a queridinha do chefe da vila dos bárbaros que a haviam capturado, Ogsten. Ogsten claramente demonstrava que queria treinar Amanda para se tornar uma de suas esposas, porém, após uma campanha não muito feliz e enfurecido pelos fracos saques, o Chefe da Vila retornou para a cidade e encontrou Amanda brincando com um dos sobrinhos de Ogsten, o jovem Kloit e em uma crise de ciúmes, acorrentou a jovem ao porão por dois meses, e durante esse tempo começou a violentá-la. Durante esse período de clausura, Amanda finalmente entendeu sua situação. Ela era uma mercadoria, e continuaria sendo uma mercadoria enquanto Ogsten permanecesse vivo. E quando finalmente saiu do cativeiro, começou a perceber que Ogsten não era o único problema, outros homens a queriam possuir e demonstravam abertamente para desgosto de Ogsten. Amanda mudou, começou a se comportar de maneira mais sorrateira. Rejeitava os holofotes e descobriu um novo talento, o de se manter despercebida. Começou a treinar profundamente essa arte às noites ao fugir de seu quarto, caminhando por sombras e telhados e ouvindo as histórias e aprendendo sobre todos. Chegando a idade para o casamento, Ogsten iria oficialmente tomá-la como esposa, o que ele não contava com, era que Amanda havia seduzido o jovem Kliot por quase um ano antes do acontecimento, e prometia que seria toda dele se ele tomasse a chefia de seu tio. No dia da grande festa do casamento, Amanda disse que seria a oportunidade ideal, em frente a todos de Kloit duelar e matar seu tio, e ele o fez e venceu. O que as pessoas da vila não perceberam era que a jovem havia também seduzido um cavaleirinho chamado Dugmore e fugido durante a confusão. Quando estavam a pleno galope, Amanda deu um longo beijo agradecido em Dugmore e cortou sua garganta, jogando-o do cavalo em uma fossa. Amanda continuou seguindo o máximo que pode, roubando ou pedindo comida de qualquer maneira que fosse possível até não saber mais quantos meses estava na estrada. Foi então que Amanda conheceu o Meio-Ogro Har, e viu nele a pessoa ideal para protegê-la caso Kliot algum dia a encontrasse e logo fez amizade com ele, não parou por aí, rapidamente procurou pessoas extremamente capazes que poderiam protegê-la em situações futuras e assim começou o grupo.

Goals

Amanda quer poder. Ela quer ter a capacidade de se livrar de quem quiser sem se preocupar com repercussões. Ela começou a gostar do grupo, mas ainda não acredita que faria uma decisão altruísta em um momento que o grupo precisasse dela.

ATTACK		ATTACK	DAMAGE	CRITICAL
Crossbow, light		7	1d8	19-20/x2
RANGE	TYPE	NOTES		
80		4lb, Med,		

ATTACK		ATTACK	DAMAGE	CRITICAL
RANGE	TYPE	NOTES		

ATTACK		ATTACK	DAMAGE	CRITICAL
RANGE	TYPE	NOTES		

ATTACK		ATTACK	DAMAGE	CRITICAL
RANGE	TYPE	NOTES		

ATTACK		ATTACK	DAMAGE	CRITICAL
RANGE	TYPE	NOTES		

ATTACK		ATTACK	DAMAGE	CRITICAL
RANGE	TYPE	NOTES		

ATTACK		ATTACK	DAMAGE	CRITICAL
RANGE	TYPE	NOTES		

ATTACK		ATTACK	DAMAGE	CRITICAL
RANGE	TYPE	NOTES		