

ATOR

Nível 5



FOR 12 (+1) **Pontos de Vida:** 28

DES 14 (+2) **Defesa:** 14

CON 12 (+1) (sem armadura)

INT 16 (+3) **Iniciativa:** +2

SAB 16 (+3) **Movimento:** 10 m

CAR 16 (+3)



TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 4 Reflexo + 6 Vontade + 7

ATAQUES

Desarmado	d20 +4	dano 1d3+1	crítico 20 (x 2)
Florete Cenográfico	d20 +4	dano 1d6+1	crítico 18-20 (x 2)
Chicote	d20 +4	dano 2	crítico 20 (x 2)
Facas de arremesso (6)	d20 +5	dano 1d4+1	crítico 19-20 (x 2)

PERÍCIAS

Avaliação +5, Equilíbrio +4, Befe +11, Diplomacia +11, Disfarce +11, Escapar de Cordas +6, Recolher Informação +11, Escutar +6, Mover-se Silenciosamente +5, Performance +11, Empatia +11, Mão Leve +6, História +6, Conhecimento das Ruas +6, Nobreza & Heráldica +6, Esconder-se +4, Acrobacias +5.

TALENTOS

Esquiva, Mobilidade, Vigor Aprimorado.

DINHEIRO

20 peças de platina

40 peças de ouro

50 peças de prata

HABILIDADES ESPECIAIS

• Cultura Geral (role d20 +10)

- **10** (conhecimento comum, como a localização da melhor taverna da cidade)
- **20** (conhecimento incomum, como as lendas sobre um poderoso item mágico)
- **25** (conhecimento raro, como a história obscura de uma família de cavaleiros de um reino perdido)
- **30** (conhecimento extremamente raro, como o apelido de infância de um feiticeiro poderoso)

• Performance do Ator (5 x dia)

- **Negar Magias** (baseadas em palavras ou som) – o aliado usa a tirada de Performance do ator em vez da sua tirada de resistência (o que for maior).
- **Fascinação** – até duas criaturas fazem teste de Vontade. A dificuldade é o resultado do teste de Performance do ator. Perigos de ataque iminente contra a (s) vítima (s) quebram a fascinação.
- **Inspirar Coragem** – Aliados recebem +1 nas tiradas de ataque, dano e tiradas de resistência contra medo e encantamento, enquanto o ator estiver declamando seu discurso.
- **Inspirar Competência** – enquanto o aliado escutar o discurso do ator, ganha +2 de bônus em alguma perícia em especial. O ator não pode usar esta habilidade em si mesmo.

ENCANTOS

- Luzes Dançantes (1 x dia)
- Mão do Mago (1 x dia)
- Abrir e Fechar (1 x dia)
- Gargalhada Incontrolável (1 x dia)
- Chão de Graxa (1 x dia)
- Imagem Silenciosa (1 x dia)
- Ventriloquismo (1 x dia)
- Apavorar (1 x dia)
- Despedaçar (1 x dia)

EQUIPAMENTOS

Kit de Disfarce	Livro de autógrafos
Facas de arremesso (6)	Tinta, pena, lápis e papel
Roupas e máscaras	Bolsa de ombro

LINGUAGENS

- Comum
- Élfico
- Linguagem Mágica
- Oriental

* Informação para o Mestre: Bard 5