

ELFA

Nível 5



FOR	12 (+1)	Pontos de Vida: 30
DES	18 (+4)	Defesa: 18
CON	10 (0)	(Peitoral de Couro)
INT	12 (+1)	Iniciativa: +4
SAB	15 (+2)	Movimento: 10 m
CAR	16 (+3)	



TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor +4 Reflexo +5 Vontade +5

ATAQUES

Desarmado	d20 +4	dano 1d3+1	crítico 20 (x 2)
Florete	d20 +5	dano 1d6+1	crítico 18-20 (x 2)
Adaga	d20 +4	dano 1d4+2	crítico 20 (x 2)

PERÍCIAS

Identificar Encantos +2, Saltar +16, Escalar +4, Nadar +2, Sobrevivência +6, Acrobacias +8.

TALENTOS

Esquiva, Mobilidade, Foco na Arma (Florete), Acuidade com a Arma (Florete).

DINHEIRO

20 peças de platina	20 peças de ouro	15 peças de prata
30 peças de cobre	6 pedras preciosas (50 p.o. cada)	

HABILIDADES DE RAÇA

- Imune ao sono mágico
- +2 nas tiradas de resistência contra magias de encantamento
- Visão na Penumbra (vê duas vezes melhor que o humano à noite)
- +2 nos testes de Escutar, Procurar e Observar
- +2 nos testes de Procurar ao passar perto de portas secretas

HABILIDADES ESPECIAIS

- Salto dos Elfos (+12 nos testes de Saltar)
- Passar sem Deixar Rastro (apenas em áreas selvagens)

ENCANTOS

- Detectar magia 1 x dia
- Luzes Dançantes 2 x dia
- Luz 1 x dia
- Mensagem 1 x dia
- Tontear 1 x dia
- Míssil Mágico 2 x dia
- Armadura Mágica 1 x dia
- Hipnotismo 1 x dia
- Adormecer 1 x dia
- Golpe Certo 1 x dia

EQUIPAMENTOS

Bolsa de ombro
Capa para viagem
Espelho
Tinta e papel
Vinho élfico (1 garrafa)

Roupas de gala
Bexiga d'água
Diário de viagem
Sabonete, toalha e perfumes
Rações élficas (20 dias)

LINGUAGENS

- Comum
- Élfico
- Língua das fadas

* Informação para o Mestre: Fighter 2 / Sorcerer 3