

ELFA NEGRA

Nível 5



FOR 10 (0) **Pontos de Vida:** 30

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

CON 10 (0) (Cota de Adamantite)

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

SAB 17 (+3) **Movimento:** 10 m

CAR 14 (+2)



TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 5 Reflexo + 4 Vontade + 9

ATAQUES

Desarmado	d20 +3	dano 1d3	crítico 20 (x 2)
Cimitarra	d20 +8	dano 1d6	crítico 18-20 (x 2)
Adaga	d20 +3	dano 1d4	crítico 19-20 (x 2)

PERÍCIAS

Diplomacia +6, Cura +10, Conhecimento Arcano +9, Religião +8, Identificar Encantos +6, Concentração +3, Esconder-se +9, Escutar +7, Observar +5.

TALENTOS

Foco na Arma (Cimitarra), Vigor Aprimorado.

DINHEIRO

20 peças de platina

30 peças de ouro

40 peças de prata

LINGUAGENS

- Comum
- Élfico
- Elfo Negro
- Linguagem do Subterrâneo

HABILIDADES DE RAÇA

- Escuridão (2 x dia)
- Fogo das Fadas (1 x dia)
- Visão no Escuro (até 35 metros)
- +2 nas tiradas de Vontade contra encantos (de qualquer escola)
- +2 nos testes de Escutar e Observar
- Resistência à Magia – 30%

HABILIDADES ESPECIAIS

- Controlar Mortos-Vivos (5 x dia)
- +1 ataque com a arma da divindade (Cimitarra)
- Toque da Morte (1 x dia)
 - Ao acertar um oponente em combate corpo a corpo, role 3d6. Se o resultado for maior que os pontos de vida da criatura, ela morre, sem direito a tiradas de resistência.

ENCANTOS

- | | |
|---------------------------------------|-------------------------------------|
| • Cusparada de Ácido (2 x dia) | • Enfeitiçar Pessoa (1 x dia) |
| • Raio de Gelo (1 x dia) | • Reduzir Pessoa (1 x dia) |
| • Detectar Magia (2 x dia) | • Comandar (1 x dia) |
| • Ler Magia (1 x dia) | • Condenação (1 x dia) |
| • Curar Feridas Menores (2 x dia) | • Curar Feridas Leves (1 x dia) |
| • Infringir Feridas Menores (1 x dia) | • Infringir Feridas Leves (1 x dia) |
| • Virtude (1 x dia) | • Paralisar Pessoa (1 x dia) |
| • Disfarçar-se (2 x dia) | • Morte de Joelhos (1 x dia) |
| • Escudo (1 x dia) | • Curar Feridas Moderadas (1 x dia) |

EQUIPAMENTOS ESPECIAIS

Cimitarra de Adamantite (+1 no ataque)

Cota de Adamantite (sem penalidades de destreza)

Veneno (3 doses) [Injeção. Dif 15. Efeito 1d6 rodadas. Dano 3d6 CON]

Capa Drow (+2 em Esconder-se)

EQUIPAMENTOS

Bolsa de Ombro

Tinta, pena e papel

Símbolo Sagrado

Vestes cerimoniais

* Informação para o Mestre: Cleric 3 / Sorcerer 2