

ELFO NEGRO

Nível 5



FOR 13 (+1) **Pontos de Vida:** 36

DES 19 (+4) **Defesa:** 19

CON 10 (0) (Cota de Adamantite)

INT 12 (+1) **Iniciativa:** + 4

SAB 10 (0) **Movimento:** 10 m

CAR 14 (+2)



TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 5 Reflexo + 5 Vontade + 4

ATAQUES

Desarmado	d20 +5	dano 1d3+1	crítico 20 (x 2)
Espada Curta	d20 +6	dano 1d6+1	crítico 19-20 (x 2)
Corrente Farpada*	d20 +9	dano 2d4+1	crítico 20 (x 2)
Zarabatana	d20 +8	dano 1	crítico 20 (x 2)

* Sempre ganha iniciativa em ataques corpo-a-corpo se o oponente estiver a mais de 3 metros ou se aproximando em carga
+2 nos testes de Desarmar e Derrubar o oponente

PERÍCIAS

Escalar +6, Saltar +6, nadar +3, Intimidação +6, Conhecimento Arcano +4, Identificar Encantos +4, Escutar +3, Observar +2, Esconder-se +6.

TALENTOS

Arma Exótica (Corrente Farpada), Foco na Arma (Corrente Farpada), Vigor Aprimorado, Acuidade com a Arma (Corrente Farpada).

DINHEIRO

5 peças de platina

20 peças de ouro

30 peças de prata

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%

ENCANTOS

- Toque da Fadiga (2 x dia)
- Detectar Veneno (1 x dia)
- Resistência (1 x dia)
- Cusparada de Ácido (2 x dia)
- Golpe Certo (2 x dia)
- Disfarçar-se (1 x dia)
- Causar Medo (1 x dia)
- Toque Gelado (1 x dia)

EQUIPAMENTOS ESPECIAIS

Espada Curta de Adamantite (+1 no ataque)

Cota de Adamantite (sem penalidades de destreza)

Veneno (6 doses) [Ferimento. Dif 14. Efeito Imediato. Dano 3d6 CON]

Capa Drow (+2 em Esconder-se)

EQUIPAMENTOS

Dardos da Zarabatana (30)

Bexiga de água

Rações Secas (10 dias)

Fogo Grego (3 frascos)

Bolsa de Ombro

Lente de aumento

Ácido (3 frascos)

LINGUAGENS

• Comum

• Elfo Negro

• Linguagem do Subterrâneo

* Informação para o Mestre: Figther 3 / Sorcerer 2