

HOBBIT

Nível 5



FOR 10 (0) **Pontos de Vida:** 25

DES 20 (+5) **Defesa:** 19

CON 16 (+3) (Camisa de Couro)

INT 14 (+2) **Iniciativa:** +5

SAB 13 (+1) **Movimento:** 6,5 m

CAR 14 (+2)

TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 5 Reflexo + 10 Vontade + 3

ATAQUES

Desarmado	d20 +3	dano 1d3	crítico 20 x2
Funda	d20 +9	dano 1d4	crítico 19-20 x2
Espada Curta	d20 +3	dano 1d6	crítico 19-20 (x 2)
Faca	d20 +3	dano 1d4	crítico 20 x 2

PERÍCIAS

Equilíbrio +12, Escalar +8, Desarmar Armadilhas +4, Decifrar Inscrições +3, Diplomacia +5, Escapar de Cordas +9, Mão Leve +9, Observar +4, Usar Dispositivo Mágico +4, Biefe +5, Esconder-se +18, Saltar +8, Escutar +9, Mover-se Silenciosamente +14, Abrir Fechaduras +8, Procurar +5, Nadar +2, Acrobacias +11.

TALENTOS

Esquiva, Mobilidade.

DINHEIRO

40 peças de ouro

30 peças de prata

20 peças de bronze

HABILIDADES DE RAÇA

- +2 contra testes de Medo

HABILIDADES ESPECIAIS

- Ataque Surpresa (+ 3d6)
- Evasão (nenhum dano se passar no teste de Reflexo)
- Encontrar Armadilhas (achar armadilhas com dificuldade acima de 20)
- Desarmar Armadilhas Mágicas (dificuldade 25 + nível do encanto)
- + 1 de Defesa e Reflexo contra armadilhas
- Esquiva Excepcional (retém o bônus de Defesa mesmo se pego de surpresa)

EQUIPAMENTOS

Dados de osso

Mochila

Fósforos

Lâmpada

Velas (4)

Diário de viagem

Saco de dormir

Dicionário de élfico

Corda (20 metros)

Roupas extras

Capa de Camuflagem (+1 Esconder-se)

Tinta, pena e papel

Bexiga de água

Óleo

Pão (para 4 dias)

Cachimbo e fumo

Dicionário de anão

Livro de poesias

Cobertor

Jogo de varetas

LINGUAGENS

• Comum

• Anão

• Élfico

* Informação para o Mestre: Rogue 5