

LADRÃO

Nível 5



FOR 13 (+1) **Pontos de Vida:** 32

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

CON 12 (+1) (Camisa de Couro)

INT 13 (+1) **Iniciativa:** +3

SAB 14 (+2) **Movimento:** 10 m

CAR 14 (+2)



TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 2 Reflexo + 7 Vontade + 3

ATAQUES

Desarmado	d20 +4	dano 1d3+1	crítico 20 (x 2)
Espada Curta	d20 +5	dano 1d6+1	crítico 19-20 (x 2)
Zarabatana	d20 +6	dano 1	crítico 20 (x 2)
Adaga	d20 +4	dano 1d4+1	crítico 19-20 (x 2)

PERÍCIAS

Avaliação +6, Equilíbrio +5, Biefe +10, Escalar + 4, Diplomacia +3, Desarmar Armadilhas +4, Disfarce +4, Escapar de Cordas +5, Empatia +5, Mão Leve +11, Observar +3, Nadar +2, Usar Dispositivo Mágico +4, Falsificação +9, Recolher Informação +6, Esconder-se +7, Saltar +4, Conhecimento das Ruas +5, Escutar +4, Mover-se Silenciosamente +8, Abrir Fechaduras +7, Procurar +6.

TALENTOS

Foco na Arma (Espada Curta), Esquiva, Tiro à Queima Roupas.

DINHEIRO

5 peças de ouro

10 peças de prata

20 peças de bronze

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

Bolsa de ombro

Pedras para acender fogo

Lanterna

Corda (20 metros)

Ácido (2 frascos)

Kit de ladrão (abrir fechaduras)

Tinta, pena e papel

Bexiga de água

Óleo

Kit de Disfarce

Fogo Grego (3 frascos)

Gravetos de fumaça (5 rodadas)

VENENOS

- Arsênico Método Ingestão. Dif 13. Efeito 1d4 rodadas. Dano 2d8 FOR. (3 doses)
- Erva azul Método Ferimento. Dif 14. Efeito 1 rodada. Dano Inconsciente. (5 doses)
- Raiz Negra Método Ingestão. Dif 18. Efeito 1d10 rodadas. Dano Paralisia. (3 doses)
- Lótus Método Contato. Dif 16. Efeito Imediato. Dano 3d6 CON. (2 doses)

LINGUAGENS

- Comum

* Informação para o Mestre: Rogue 5