

ODALISCA

Nível 5



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

DES 16 (+3) **Defesa:** 15

CON 12 (+1) (sem armadura)

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

SAB 12 (+1) **Movimento:** 10 m

CAR 16 (+3)



TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 2 Reflexo + 9 Vontade + 5

ATAQUES

Desarmado	d20 +3	dano 1d3	crítico 20 (x 2)
Faca Curva	d20 +3	dano 1d4	crítico 18-20 (x 3)

PERÍCIAS

Avaliar +5, Equilíbrio +7, Performance +11, Blefe +10, Diplomacia +10, Disfarce +11, Recolher Informação +11, Esconder-se +9, Saltar +2, Escutar +4, Observar +4, Mover-se Silenciosamente +9, Empatia +4, Mão Leve +7, Acrobacias +7, Geografia +4, Nobreza & Heráldica +6, Escapar de Cordas +7, Falsificação +8, Abrir Fechaduras +5, Procurar +5.

TALENTOS

Esquiva, Mobilidade, Foco na Arma (Faca Curva).

DINHEIRO

30 peças de ouro 30 peças de prata

LINGUAGENS

• Comum • Anão • Linguagem do Deserto • Oriental • Linguagem Mágica

HABILIDADES ESPECIAIS

- Ataque Surpresa (+ 2d6)
- 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)
- Cultura Geral (role d20 +5)
 - **10** (conhecimento comum, como a localização da melhor taverna da cidade)
 - **20** (conhecimento incomum, como as lendas sobre um poderoso item mágico)
 - **25** (conhecimento raro, como a história obscura de uma família de cavaleiros de um reino perdido)
 - **30** (conhecimento extremamente raro, como o apelido de infância de um feiticeiro poderoso)
- Performance do Ator (2 x dia)
 - **Negar Magias** (baseadas em palavras ou som) – o aliado usa a tirada de Performance do ator em vez da sua tirada de resistência (o que for maior).
 - **Fascinação** – até duas criaturas fazem teste de Vontade. A dificuldade é o resultado do teste de Performance do ator. Perigos de ataque iminente contra a (s) vítima (s) quebram a fascinação.
 - **Inspirar Coragem** – Aliados recebem +1 nas tiradas de ataque, dano e tiradas de resistência contra medo e encantamento, enquanto o ator estiver declamando seu discurso.

ENCANTOS

- Canção de Ninar (1 x dia)
- Mensagem (1 x dia)
- Abrir e Fechar (1 x dia)
- Disfarçar-se (1 x dia)

VENENOS

- Cicuta Método Ferimento. Dif 18. Efeito Imediato. Dano 2d6 CON. (5 doses)
- Naja Método Ferimento. Dif 14. Efeito 1d4 rodadas. Dano 3d6 CON. (6 doses)
- Raiz Negra Método Ingestão. Dif 18. Efeito 1d10 rodadas. Dano Paralisia. (3 doses)

EQUIPAMENTOS

Roupas de viagem
Maquiagem

Roupas de festa
Kit de disfarce

* Informação para o Mestre: Bard 2 / Rogue 3