

PIRATA

Nível 5



FOR 15 (+2) **Pontos de Vida:** 40

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

CON 14 (+2) (Camisa de Couro)

INT 12 (+1) **Iniciativa:** + 3

SAB 13 (+1) **Movimento:** 10 m

CAR 12 (+1)



TESTES DE RESISTÊNCIA

Vigor + 5 Reflexo + 7 Vontade + 2

ATAQUES

Desarmado	d20 +6	dano 1d3+2	crítico 20 (x 2)
Sabre	d20 +6	dano 1d8+2	crítico 19-20 (x 2)
Faca	d20 +6	dano 1d4+2	crítico 20 (x 2)
Pistola*	d20 +8	dano 3d6**	crítico 20 (x 3)

* Ignora bônus de armadura na Defesa até 10 metros de distância

** Sempre que tirar 6 no dado, rolar novamente e acrescentar no resultado final

PERÍCIAS

Escalar +8, Intimidação +3, Saltar +7, nadar +9, Profissão (Marinheiro) +9, Avaliar +6, Equilíbrio +8, Acrobacias +9, Biefe +5, Escapar de Cordas +8, Recolher Informação +4, Esconder-se +5, Mover-se Silenciosamente +5, Conhecimento das Ruas +4, Usar Corda +9.

TALENTOS

Arma Exótica (Pistola), Foco na Arma (Pistola), Esquiva, Mobilidade, Tiro à Queima-Roupa.

DINHEIRO

30 peças de ouro

30 peças de prata

20 peças de cobre

HABILIDADES ESPECIAIS

- Ataque Surpresa (+ 1d6)
- Evasão (nenhum dano se passar no teste de Reflexo)
- Encontrar Armadilhas (achar armadilhas com dificuldade acima de 20)

EQUIPAMENTOS

Pólvora e Chumbo (20 tiros)

Anéis (no valor de 100 po)

Par de Brincos (30 po)

Par de dados para jogo

Navalha e perfume

Lenço para a cabeça

Bexiga de Água

Colares (no valor de 50 po)

Garrafa de Rum

Baralho

Lápis de Olho

LINGUAGENS

• Comum

• Oriental

* Informação para o Mestre: Fighter 3 / Rogue 2