



ΠΟΜΕ

CLASSE Ladrão

RAÇA Halfling

ΠÍVEL 2

FOR CON DES INT SAB CAR

12 12 18 14 8 14

+1 +1 +4 +2 -1 +2

+3 +3 +6 +4 +1 +4

CLASSE
DE ARMADURA

15

POUNTOS DE VIDA

28

DEFESA FÍSICA

14

RECUPERAÇÕES

8

DEFESA MENTAL

14

DADOS DE
RECUPERAÇÃO

2d8+1

SINGULARIDADE

PODER RACIAL

Pequeno: +2 de bônus na CA contra ataques de oportunidade.

Evasivo: Uma vez por batalha, force um inimigo que lhe acertou a rerrolar o ataque com uma penalidade de -2.

CORPO-A-CORPO

ATAQUE DANO ERRO
+6 vs CA 2d8+4 2

À DISTÂNCIA

ATAQUE DANO ERRO
+6 vs CA 2d6+4 2

RELACIONAMENTO COM OS ÍCONES

MAGIAS

EQUIPAMENTO

Armadura de Couro

Adaga

Arco Curto

ANTECEDENTES

ÍTEMS MÁGICOS

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Momentum: Quando você acertar alguém, você ganha momentum. Quando você for acertado, você perde momentum. É algo binário – você tem ou não tem. Alguns de seus poderes requerem momentum.

Ataque Furtivo: +1d8 de dano contra inimigos engajados com um de seus aliados.

Sentir Armadilhas: Rerrole testes pares que falharam para encontrar armadilhas, ou ataques de armadilhas cuja rolagem seja ímpar contra você.

PROEZAS

Fala Macia

Recuperação Poderosa: Você pode rerrolar um dado quando rolando uma recuperação.

TALENTOS

Ataque Furtivo Aprimorado: Aumenta seu dano de ataque furtivo (já somado).

Swashbuckler: Uma vez por batalha, faça algo acrobático ou dramaticamente incrível. Não precisa de rolagem.

Fala Macia: Uma vez por dia, convença seu Mestre e role 1d20+2 quando falando com servos de um Ícone; em um resultado 11+, ganhe 2 pontos temporários de relacionamento com este Ícone.