

TORMENTA

JOGADOR

DESLOCAMENTO

9M (6Q)

PERSONAGEM

OSTEON

CIRCENSE

BARDO 1

WYNNA (OPCIONAL)

RAÇA

ORIGEM

CLASSE & NÍVEL

DIVINDADE

TAMANHO

MÉDIO

FOR DES CON INT SAB CAR

-1 +4 0 0 0 +5

8 18 10 10 10 20

PONTOS DE VIDA

PONTOS DE MANA

DEFESA

12 9 17

Máximos

Atuais

Máximos

Atuais

ATAQUES

| | Teste de Ataque | Dano | Critico | Tipo | Alcance |
|-------------------|-----------------|-------|---------|------------|---------|
| ADAGA | +4 | 1d4-1 | 19 | Perfuração | Curto |
| ARCO CURTO | +6 | 1d8 | x3 | Perfuração | Médio |

HABILIDADES E PODERES

ACROBÁTICO Você pode usar seu modificador de Destreza em vez de Força em testes de Atletismo. Além disso, terreno difícil não reduz seu deslocamento nem o impede de realizar investidas.

INSPIRAÇÃO (PADRÃO, 2 PM) Você inspira as pessoas com a sua arte. Você e todos os seus aliados em alcance curto ganham +1 em testes de perícia até o fim da cena.

MAGIAS (Advin., Encant., Ilus.) 1º — *Adaga Mental*, *Imagem Espelhada*; CD 15.

NATUREZA ESQUELÉTICA Você é uma criatura do tipo morto-vivo. Recebe visão no escuro e imunidade a doenças, fadiga, sangramento, sono e venenos. Além disso, não precisa respirar, alimentar-se ou dormir. Por fim, habilidades mágicas de cura causam dano

a você e você não se beneficia de itens da categoria alimentação, mas dano de trevas recupera seus PV.

PREÇO DA NÃO VIDA Você precisa passar oito horas sob o céu noturno ou no subterrâneo. Se fizer isso, recupera PV e PM por descanso em condições normais (osteon não são afetados por condições boas ou ruins de descanso). Caso contrário, sofre os efeitos de fome.

TRUQUE DE MÁGICA Você pode lançar *Explosão de Chamas*, *Hipnotismo* e *Transmutar Objetos*, mas apenas com o aprimoramento Truque. Essa não é uma habilidade mágica — os efeitos provêm de truques e prestidigitação.

PERÍCIAS

| | TOTAL | |
|--------------------------|-------|----------|
| ACROBACIA ⁺ | 6 | TREINADO |
| ADESTRAMENTO* | 0 | |
| ATLETISMO | 6 | TREINADO |
| ATUAÇÃO | 7 | TREINADO |
| CAVALGAR | 4 | |
| CONHECIMENTO* | 0 | |
| CURA | 0 | |
| DIPLOMACIA | 7 | TREINADO |
| ENGANAÇÃO | 7 | TREINADO |
| FORTITUDE | 0 | |
| FURTIVIDADE ⁺ | 6 | TREINADO |
| GUERRA* | 0 | |
| INICIATIVA | 6 | TREINADO |
| INTIMIDAÇÃO | 5 | |
| INTUIÇÃO | 0 | |
| INVESTIGAÇÃO | 0 | |
| JOGATINA* | 0 | |
| LADINAGEM ⁺⁺ | 0 | |
| LUTA | -1 | |
| MISTICISMO* | 0 | |
| NOBREZA* | 0 | |
| OFÍCIO (____)* | 0 | |
| OFÍCIO (____)* | 0 | |
| PERCEPÇÃO | 0 | |
| PILOTAGEM* | 0 | |
| PONTARIA | 4 | |
| REFLEXOS | 6 | TREINADO |
| RELIGIÃO* | 0 | |
| SOBREVIVÊNCIA | 0 | |
| VONTADE | 0 | |

⁺Penalidade de armadura. ^{*}Somente treinado.

EQUIPAMENTO

Arco longo, adaga, couro batido, flechas x40, mochila, saco de dormir, traje de artista, três bolas coloridas para malabarismo, um baralho.

T\$ 12

OUTROS

OPCIONAL

DEVOTO DE WYNNA

PODER CONCEDIDO - BENÇÃO DO MANA Você recebe +3 pontos de mana.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES DE WYNNA Devotos de Wynna devem praticar a bondade e a generosidade de sua deusa, jamais recusando um pedido de ajuda. Além disso, devotos de Wynna são proibidos de matar seres mágicos (elfos, qareen, sílfides e outros a critério do mestre) e conjuradores arcanos.