

# Arcana Primária

PERSONAGEM:

JOGADOR:

CLASSE & ANCESTRALIDADE:

NÍVEL & XP:

FOR

CORPO A CORPO  
ARREMESSO

DES

ATAQUE À DISTÂNCIA  
FINESSE

CON

REGENERAÇÃO

INT

MAGIAS ARCANAS  
LÍNGUAS

SAB

MAGIAS DIVINAS  
RESISTÊNCIA MÁGICA

CAR

SOCIAL  
SEGUIDORES

PV

CA

BÔNUS  
DE  
NÍVEL

VIGOR

REFLEXOS

MAGIA

MOV

ARMA

ATQ

DANO

MUN

## EQUIPAMENTO

## HABILIDADES

P.O.  
P.P.  
P.C.

# Assassino

*"Posso sentir seus olhos percorrendo minha anatomia, as sombras se movendo, como se ele as vestisse, enquanto me arrasto pelas ruas noturnas da cidade. Eu o vejo nos olhos dos viajantes que esbarram comigo nas vielas, no garoto que se ofereceu para carregar minhas bagagens e no servente que me traz o jantar à porta do quarto onde me hospedo. Nem mesmo os mercenários que me guardam são confiáveis, requisitei segurança dobrada há uma semana, depois de chegar à minha habitação e perceber no ar um sutil e estranho aroma residual de aguardente. Tenho doze homens sob meu comando, a benção de um jovem clérigo, até mesmo um garoto para provar minha comida. Selado por uma tranca mágica aplicada à única porta de onde agora me encontro, que os deuses me perdoem e protejam, ao menos esta noite poderei finalmente descansar em paz... Notas do diário, Conde Waltheof."*

O preço da vida tem seu peso em ouro para esses atrevidos carneiros. Esquivam-se da lei com sua perícia refinada. Conhecedores de anatomia e de potentes venenos, são criativos e eficientes em sua arte.

**DADOS DE VIDA:** d4 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

**ARMADURAS USADAS:** Somente de couro.

**ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL:** *Finesse* e *alcance*.

**ATRIBUTO PRIMÁRIO:** Destreza.

**JOGADAS DE PROTEÇÃO:** Assassinos possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO ASSASSINO	V	R	M
1-2	12	12	17
3-4	11	11	16
5-6	10	10	15
7-8	9	9	14
9-10	8	7	12
11-13	6	6	10
14-20	5	5	8
21+	4	4	7

**GASTO DE ATRIBUTO:** Se o assassino estiver encurralado, poderá gastar pontos de destreza para efetuar 1 ataque extra ou evitar ataques de oportunidade por 1 rodada.

**ESCONDER-SE/MOVER-SE SILENCIOSAMENTE:** Dispensam testes para esgueirar-se ou esconder-se nas sombras. Em situações de risco, o personagem deve somar o bônus de nível ao teste de destreza.

**ESCALAR SUPERFÍCIES DIFÍCEIS:** Escalam superfícies difíceis aplicando o bônus de nível ao teste de destreza.

**OUVIR RUÍDOS:** Ouvem ruídos mais sutis e afastados, podendo mais facilmente estimar número de criaturas e relações espaciais.

**ASSASSINAR:** Desde que surpreendam seus adversários, assassinos podem aplicar um bônus de +4 em ataques e multiplicam seus danos conforme a tabela abaixo. Há uma chance de a vítima morrer instantaneamente, se seus DV forem menores que os do assassino. A vítima deve ser não mágica e de tamanho "Médio" ou menor.

NÍVEL DO ASSASSINO	MULTIPLICADOR DE DANO	CD MORTE INSTANTÂNEA
1-5	2x	16
6-10	3x	14
11-20	5x	12

Para verificar se a vítima morre instantaneamente, o assassino usa como base o d20 rolado em seu ataque, sem os modificadores. A tabela não se aplica para armas de alcance.

**MESTRE DE VENENOS:** Assassinos aplicam bônus de nível no teste de inteligência ao manipular venenos. Ademais, pagam apenas metade do preço ao adquiri-los no submundo.

**CAMALEÃO URBANO:** Assassinos podem se camuflar facilmente em multidões, contando com bônus de nível se testes forem necessários. Além disso, se passarem 3 dias em uma cidade, podem adquirir uma identidade falsa, com nome, profissão, familiares e conhecidos forjados.

**LUTADOR LETAL:** Assassinos contam com os seguintes bônus de dano se empunharem arcos ou armas do tipo *finesse*:

NÍVEL DO ASSASSINO	DANO ADICIONAL
3-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16-20	+4

**GÍRIA MARGINAL:** Em adição às línguas já faladas, o personagem pode se comunicar em idioma próprio do submundo urbano.



