

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.

Espião

"Giblins e Kiblins infiltraram-se na abadia com certa facilidade. Bastou incitar uma briga de cães selvagens do lado de fora das muradas para que uma das rondas deixasse seu posto. As barreiras eram altas, mas as pequenas garras goblinoides aderiam à pedra como patas de aranhas. Lá dentro, vagavam apenas rotundos homens de deus, fedendo a vinho e dinheiro. A dupla de espões violou a biblioteca eclesiástica atrás dos livros contábeis. Enquanto a pequena Kiblins rendia o par de padres, Giblins depenava as estantes em busca das cifras secretas, que indicariam o paradeiro das riquezas arrecadadas. A guilda os recompensaria profusamente."

De suntuosas cortes às mais esquálidas vielas, ouvem sussurros e subtraem segredos, trocando informação por riqueza e influência. Sem deixar rastros, e escorregadios como serpentes, são eficientes e sigilosos.

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: Espões possuem os seguintes valores de referência:

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

GASTO DE DESTREZA: Espões podem gastar 1 ponto de destreza para adicionar um dado ao seu dano. Alternativamente, gastam 1 ponto para provocar 1 ataque extra.

DECIFRAR CÓDIGOS E LÍNGUAS: Decifram-se códigos, línguas ocultas e arcanas. O mestre pode pedir um teste de inteligência, modificado pelo bônus de nível.

DISFARCE: Espões podem disfarçar-se, efetuando um teste de carisma, com bônus de nível, desde que o mestre julgue ser possível.

ÍMPETO DE FUGA: O espião desiste de atacar para correr de modo ardiloso, que lhe confere um bônus de +2 em sua CA.

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

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.

PERITO EM ARMAS FURTIVAS: Espões recebem o seguinte bônus de dano adicional em ataques com adagas e bestas em geral:

NÍVEL DO ESPÃO	BÔNUS NO DANO
3-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16-20	+4

TIRO VERSÁTIL: Espões podem empunhar e atacar com duas bestas de mão, desde que não se movam durante a rodada. A segunda mão sofre penalidade de -2.

DESACORDAR INIMIGO: Desde que surpreenda seus inimigos em um ataque corpo a corpo, o espião poderá desacordá-los. O inimigo deve ser bem-sucedido em uma jogada de proteção de vigor com penalidade de -2, ou ficará desacordado por 10 minutos. Vítimas devem ser humanoides de tamanho médio ou pequeno e possuir DV menores ou iguais aos do espião.

DETECTAR ARMADILHAS: Ao detectar armadilhas, o personagem tem maior facilidade em evitar dispará-las ou ferir-se ao interagir com o mecanismo. Se em algum momento for demandado um teste, ele o faz aplicando o bônus de nível.

DESARMAR ARMADILHA: Utilizando ferramentas de ladrão, o personagem pode desarmar armadilhas através de um teste de destreza, aplicando o bônus de nível. Se dessa forma ativar armadilhas que demandem uma jogada de proteção de reflexos, possui bônus de +2 na rolagem.

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

