

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.

Ladrão

“Mais uma noite fria da Adaga Dançante, taverna predileta de Pé-de-Ouro. A fogueira bruxuleante projetava sombras convenientes abaixo da escadaria, que levava hóspedes cansados aos poucos aposentos livres. Ali estava hospedado o grão-mercador e seus mercenários. Pé-de-ouro e seus pacientes pés peludos aguardaram a alta noite para começar a chamada dança dos cadeados, animada pela doce rima de esfaqueamentos e pulos entre telhados.”

Sagazes e esguios oportunistas, agem como espectros da noite. Estão sempre atentos a boatos de grandes tesouros esquecidos, ou a mochilas de transeuntes desatentos pelas vielas labirínticas da vida. Poucos obstáculos desmotivam ladrões de suas obsessões.

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: Ladrões possuem os seguintes valores de referência:

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

GASTO DE ATRIBUTO: O ladrão poderá gastar pontos de destreza para reduzir seu dano de queda em 1d4 ou para 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 DÍFICEIS: Escalam superfícies difíceis aplicando o bônus de nível ao teste de destreza.

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.

FURTAR BOLSOS: Pode furtar itens de bolsos, sacolas ou mochilas de criaturas incautas, podendo também plantar objetos nelas. Se necessário, pede-se um teste de destreza, aplicando-se o bônus de nível.

FORJAR DOCUMENTOS: Pode falsificar identidades ou outros documentos. Se o mestre achar necessário, deve fazer um teste de inteligência pelo personagem, com o bônus de nível.

ABRIR FECHADURAS: Utilizando ferramentas de ladrão, podem testar sua destreza, adicionando bônus de nível, para abrir fechaduras não mágicas. Se permitidas pelo mestre, novas tentativas implicam penalidades de tempo e no teste.

MOVIMENTOS FELINOS: Ladrões movem-se a uma taxa de 40' por rodada.

GOLPE DE SORTE: Desde que surpreendam seus adversários, ladrões podem aplicar um bônus de +4 em ataques e multiplicam seus danos conforme a tabela abaixo.

NÍVEL DO LADRÃO	MULTIPLICADOR DE DANOS
1-9	2x
10-20	3x

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

