# Bruxo

## Livro

Sinalizando para seus companheiros esperarem, uma halfling esgueira-se à frente pelo corredor da masmorra. Ela encosta seus ouvidos na porta, puxa suas ferramentas e abre a fechadura em um piscar de olhos. Ela então desaparece nas sombras, ao mesmo tempo em que seu companheiro guerreiro se move para abrir a porta com um chute.

Uma humana espreita nas sombras de um beco, enquanto seu cúmplice se prepara para a parte dele na emboscada. Quando seu alvo – um notório traficante de escravos – passa pelo beco, seu cúmplice grita, o traficante de escravos vem investigar e a lâmina da assassina corta sua garganta antes mesmo dele ser capaz de emitir qualquer som.

Disfarçando uma risadinha, uma gnoma agita seus dedos e magicamente surrupia o molho de chaves do cinto do guarda. No momento seguinte, as chaves estão em suas mãos, a porta da cela está aberta e ela e seus companheiros estão livres para escapar.

Ladinos contam com sua perícia, furtividade e as vulnerabilidades de seus inimigos para obter vantagem em qualquer situação. Eles possuem uma habilidade especial para encontrar a solução para praticamente qualquer problema, demonstrando desenvoltura e versatilidade, a chave de qualquer grupo aventureiro de sucesso.

### Perícia e Precisão

Ladinos dedicam muito de seus recursos para se tornarem mestres em várias perícias, bem como aperfeiçoar suas habilidades em combate, adquirindo uma vasta experiência que poucos personagens podem alcançar. Muitos ladinos focam na furtividade e trapaça, enquanto outros refinam suas perícias para ajudá-los nas masmorras, como escalada, encontrar e desarmar armadilhas, e abrir fechaduras.

Em combate, ladinos priorizam astúcia em vez de força bruta. O ladino sempre prefere desferir um ataque preciso, bem naquele lugar que mais machuca, do que derrubar um oponente com uma série de ataques. Ladinos possuem uma habilidade quase sobrenatural de evitar o perigo, e alguns poucos aprendem truques de magia para incrementar suas outras habilidades.

### Vivendo às Sombras

Cada cidade, cada distrito tem sua parcela de ladinos. A maioria deles vive o pior estereótipo da classe, levando a vida como assaltantes, assassinos, ladrões de rua ou vigaristas. Geralmente, esses canalhas são organizados em guildas de ladrões ou famílias criminosas. A maior parte dos ladinos opera independentemente, mas às vezes recrutam aprendizes para ajudá-los em seus golpes e assaltos. Uma pequena parcela dos ladinos vive honestamente como chaveiros, investigadores ou exterminadores, o que pode ser um trabalho perigoso em um mundo que ratos atrozes – e homens-rato – assombram os esgotos.

Como aventureiros, os ladinos pendem para ambos os lados da lei. Alguns são criminosos calejados que decidiram procurar sua fortuna em montes de tesouros, enquanto outros levam uma vida de aventura para escapar da lei. Alguns aprenderam e aperfeiçoaram suas perícias com o propósito explícito de se infiltrar em ruínas antigas e criptas escondidas na busca de tesouros.

### Tabela

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **O Ladino** | | | |
| **Nível** | **Bônus de Proficiência** | **Ataque Furtivo** | **Características** |
| 1º | 2 | 1d6 | Especialização,Ataque Furtivo, Gíria de Ladrão |
| 2º | 2 | 1d6 | Ação Ardilosa |
| 3º | 2 | 2d6 | Arquétipo de Ladino |
| 4º | 2 | 2d6 | Incremento no Valor de Habilidade |
| 5º | 3 | 3d6 | Esquiva Sobrenatural |
| 6º | 3 | 3d6 | Especialização |
| 7º | 3 | 4d6 | Evasão |
| 8º | 3 | 4d6 | Incremento no Valor de Habilidade |
| 9º | 4 | 5d6 | Característica de Arquétipo de Ladino |
| 10º | 4 | 5d6 | Incremento no Valor de Habilidade |
| 11º | 4 | 6d6 | Talento Confiável |
| 12º | 4 | 6d6 | Incremento no Valor de Habilidade |
| 13º | 5 | 7d6 | Característica de Arquétipo de Ladino |
| 14º | 5 | 7d6 | Sentido Cego |
| 15º | 5 | 8d6 | Mente Escorregadia |
| 16º | 5 | 8d6 | Incremento no Valor de Habilidade |
| 17º | 6 | 9d6 | Característica de Arquétipo de Ladino |
| 18º | 6 | 9d6 | Elusivo |
| 19º | 6 | 10d6 | Incremento no Valor de Habilidade |
| 20º | 6 | 10d6 | Golpe de Sorte |

### Criando um Ladino

Conforme você cria o seu ladino, considere a relação do seu personagem com a lei. Você tem um passado – ou presente – criminoso? Está fugindo da lei ou da fúria do mestre de sua guilda de ladrões? Ou você deixou sua guilda em busca de mais riscos e maiores recompensas? É a ambição que o direciona em suas aventuras ou algum outro desejo ou ideal?

Qual foi o gatilho que tirou você de sua vida pregressa? Foi um grande golpe ou um roubo terrivelmente errado que fez você reavaliar sua carreira? Talvez você teve sorte em um roubo bem sucedido e conseguiu dinheiro suficiente para escapar da sua vida miserável. Será que a sede pela estrada finalmente chamou você para longe de seu lar? Talvez você se encontrou subitamente separado de sua família ou mentor, e precisou encontrar uma nova forma de sustento. Ou talvez tenha feito um novo amigo – outro membro de seu grupo de aventureiros – que o mostrou novas possibilidades de ganhar a vida e empregar seus talentos particulares.

#### Construção Rápida

Você pode fazer um ladino rapidamente ao seguir estas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Destreza. Depois, faça Inteligência seu segundo mais alto se quiser se sobressair em Investigação ou planeja adquirir o arquétipo de Trapaceiro Arcano. Escolha Carisma, no entanto, se planeja enfatizar enganação e interação social. Segundo, escolha o antecedente charlatão.

### Características de Classe

Como um ladino, você adquire as seguintes características de classe.

#### Pontos de vida

**Dado de Vida:** 1d8 por nível de ladino

**Pontos de Vida no1° Nível:** 8 + seu modificador de Constituição

**Pontos de Vida nos Níveis Seguintes:** 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de ladino após o 1°

#### Proficiências

**Armaduras:** Armaduras leves

**Armas:** Armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas

**Ferramentas:** Ferramentas de ladrão

**Testes de Resistência:** Destreza, Inteligência

**Perícias:** Escolha quatro dentre Acrobacia, Atletismo, Atuação, Enganação, Furtividade, Intimidação, Intuição, Investigação, Percepção, Persuasão e Prestidigitação

#### Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

(a) uma rapieira ou (b) uma espada longa

(a) um arco curto e uma aljava com 20 flechas ou (b) uma espada curta

(a) um pacote de assaltante ou (b) um pacote de aventureiro ou (c) um pacote de explorador

Armadura de couro, duas adagas e ferramentas de ladrão

### Especialização

No 1º nível, você escolhe duas de suas perícias que seja proficiente, ou uma perícia que seja proficiente e ferramentas de ladrão. Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de habilidade que fizer com elas.

No 6º nível, você pode escolher outras duas de suas proficiências (em perícias ou ferramentas de ladrão) para ganhar esse benefício.

### Ataque Furtivo

A partir do 1º nível, você sabe como atacar sutilmente e explorar a distração de seus inimigos. Uma vez por turno, você pode adicionar 1d6 nas jogadas de dano contra qualquer criatura que acertar, desde que tenha vantagem nas jogadas de ataque. O ataque deve ser com uma arma de acuidade ou à distância.

Você não precisa ter vantagem nas jogadas de ataque se outro inimigo do seu alvo estiver a 1,5 metro de distância dele, desde que este inimigo não esteja incapacitado e você não tenha desvantagem nas jogadas de ataque.

A quantidade de dano extra aumenta conforme você ganha níveis nessa classe, como mostrado na coluna Ataque Furtivo da tabela O Ladino.

### Gíria de Ladrão

Durante seu treinamento você aprendeu as gírias de ladrão, um misto de dialeto, jargão e códigos secretos que permitem você passar mensagens secretas durante uma conversa aparentemente normal. Somente outra criatura que conheça essas gírias de ladrão entende as mensagens. Leva-se quatro vezes mais tempo para transmitir essa mensagem do que falar a mesma ideia claramente.

Além disso, você entende um conjunto de sinais secretos e símbolos usados para transmitir mensagens curtas e simples, como saber se uma área é perigosa ou se é território de uma guilda de ladrões, se o saque está próximo, se as pessoas na área são alvos fáceis ou até mesmo indicar lugares seguros para ladinos se esconderem.

### Ação Ardilosa

A partir do 2º nível, seu pensamento rápido e agilidade faz você se mover e agir rapidamente. Você pode usar uma ação bônus durante cada um de seus turnos em combate. Esta ação pode ser usada somente para Disparada, Desengajar ou Esconder.

### Arquétipo de Ladino

No 3º nível, você escolhe um arquétipo que se esforçará para se equiparar através de exercícios de suas habilidades de ladino: Assassino, Ladrão ou Trapaceiro Arcano, todos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha garante a você características no 3º nível e de novo no 9º, 13º e 17º nível.

### Incremento no Valor de Habilidade

Quando você atinge o 4° nível e novamente no 8°, 10°, 12°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

### Esquiva Sobrenatural

A partir do 5º nível, quando um inimigo que você possa ver o acerta com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano sofrido.

### Evasão

A partir do 7º nível, você pode esquivar-se agilmente de certos efeitos em área, como o sopro flamejante de um dragão vermelho ou uma magia tempestade de gelo. Quando você for alvo de um efeito que exige um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

### Talento Confiável

No 11º nível, você refinou suas perícias beirando à perfeição. Toda vez que você fizer um teste de habilidade no qual possa adicionar seu bônus de proficiência, você trata um resultado no d20 de 9 ou menor como um 10.

### Sentido Cego

No 14º nível, se você for capaz de ouvir, você está ciente da localização de qualquer criatura escondida ou invisível a até 3 metros de você.

### Mente escorregadia

No 15º nível, você adquire uma grande força de vontade, adquirindo proficiência nos testes de resistência de Sabedoria.

### Elusivo

A partir do 18º nível, você se torna tão sagaz que raramente alguém encosta a mão em você. Nenhuma jogada de ataque tem vantagem contra você, desde que você não esteja incapacitado.

### Golpe de Sorte

No 20º nível, você adquire um dom incrível para ter sucesso nos momentos em que mais precisa. Se um ataque seu falhar contra um alvo ao seu alcance, você pode transformar essa falha em um acerto. Ou se falhar em um teste qualquer, você pode tratar a jogada desse mesmo teste como 20 natural. Uma vez que você use essa característica, você não pode fazê-lo de novo até terminar um descanso curto ou longo.

### Arquétipos de Ladino

Ladinos possuem muitas características em comum, incluindo a ênfase no aperfeiçoamento de suas perícias, na precisão e aproximação mortal em combate, e nos seus reflexos cada vez mais rápidos. Mas, diferentes ladinos orientam seus talentos em direções variadas, personificadas pelos vários arquétipos de ladino. Seu arquétipo escolhido reflete o seu foco – não necessariamente a indicação de sua profissão, mas a descrição de suas técnicas preferidas.

#### Assassino

Você focou seu treinamento na macabra arte da morte. Aqueles que se devotam a esse arquétipo são diversos: assassinos de aluguel, espiões, caçadores de recompensa e, até mesmo, padres especialmente treinados em exterminar os inimigos das suas divindades. Subterfúgio, veneno e disfarces ajudam você a eliminar seus oponentes com eficiência mortífera.

##### Proficiência Adicional

Quando você escolhe esse arquétipo, no 3° nível, você ganha proficiência com kit de disfarce e kit de venenos.

##### Assassinar

A partir do 3° nível, você fica mais mortal quando pega seus oponentes desprevenidos. Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura que ainda não tenha chegado ao turno dela no combate. Além disso, qualquer ataque que você fizer contra essa criatura que está surpresa, será um ataque crítico.

##### Especialização em Infiltração

A partir do 9° nível, você pode infalivelmente, criar identidades falsas para si mesmo. Você deve gastar sete dias e 25 po para estabelecer o histórico, profissão e filiações para uma identidade. Você não pode estabelecer uma identidade que pertença a alguém. Por exemplo, você deveria adquirir roupas apropriadas, cartas de introdução e um certificado, aparentemente oficial, para estabelecer-se como um membro da casa de comércio de uma cidade remota, assim, você poderia introduzir-se na companhia de outros comerciantes abastados.

Posteriormente, se você adotar a nova identidade como disfarce, outras criaturas acreditarão que você é aquela pessoa, até terem algum motivo obvio para pensarem o contrário.

##### Impostor

No 13° nível, você adquire a habilidade de imitar a fala, escrita e comportamento de outra pessoa, infalivelmente. Você deve gastar pelo menos três horas estudando esses três componentes do comportamento de uma pessoa, ouvindo sua articulação, examinando sua escrita e observando seus maneirismos.

Seu ardil é imperceptível para um observador casual. Se uma criatura desconfiada suspeitar que algo está errado, você tem vantagem em qualquer teste de Carisma (Enganação) que você fizer para evitar ser detectado.

##### Golpe Letal

No 17° nível, você se torna um mestre da morte instantânea. Quando você atacar e atingir uma criatura que esteja surpresa, ela deve realizar um teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu modificador de Destreza + seu bônus de proficiência). Se ela falhar, dobre o dano do seu ataque contra a criatura.

#### Ladrão

Você aprimorou suas habilidades na arte do furto de pequenos itens. Gatunos, bandidos, batedores de carteira e outros criminosos geralmente seguem esse arquétipo, mas também aqueles ladinos que preferem se ver como caçadores de tesouro profissionais, exploradores de masmorras e investigadores. Além de aprimorar sua agilidade e furtividade, você aprende perícias úteis para desbravar ruínas antigas, ler idiomas incomuns e usar itens mágicos que normalmente não poderia.

##### Mãos Rápidas

A partir do 3º nível, você pode usar a sua ação bônus concedida pela Ação Ardilosa para fazer um teste de Destreza (Prestidigitação), usar suas ferramentas de ladrão para desarmar uma armadilha ou abrir uma fechadura, ou realizar a ação de Usar um Objeto.

##### Andarilho de Telhados

No 3º nível, você adquire a habilidade de escalar mais rápido que o normal. Escalar agora não possui custo adicional de movimento para você.

Além disso, quando você fizer um salto com corrida, o alcance que pode saltar aumenta um número de metros igual a 0,3 vezes o seu modificador de Destreza.

##### Furtividade Suprema

A partir do 9º nível, você tem vantagem no teste de Destreza (Furtividade) se você não se mover mais do que a metade de seu deslocamento em um turno.

##### Usar Instrumento Mágico

No 13º nível, você aprende o suficiente sobre como a magia funciona e pode improvisar o uso de itens que nem mesmo foram destinados a você. Você ignora todos os requisitos de classes, raças e níveis para uso de qualquer item mágico.

##### Reflexos de Ladrão

Quando atinge o 17º nível, você se torna adepto em fazer emboscadas e fugas rápidas de situações perigosas. Você pode realizar dois turnos durante o primeiro turno de cada combate. Você realiza seu primeiro turno na sua iniciativa e o segundo na ordem de sua iniciativa menos 10.

Você não pode usar essa característica quando está surpreso.

#### Trapaceiro Arcano

Alguns ladinos aprimoram suas finas perícias de furtividade e agilidade com magia, aprendendo truques de encantamento e ilusão. Esses ladinos incluem não somente batedores de carteira e assaltantes, mas também 93 trapaceiros, enganadores e um número significativo de aventureiros.

##### Conjuração

Quando você alcançar o 3° nível, você adquire a habilidade de conjurar magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de mago.

**Truques**. Você aprende três truques: mãos mágicas e outros dois truques, à sua escolha, da lista de magias de mago. Você aprende um truque de mago adicional, à sua escolha, no 10° nível.

**Espaços de Magia**. A tabela Conjuração de Trapaceiro Arcano mostra quantos espaços de magia de 1° nível e superiores você possui disponíveis para conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1° nível enfeitiçar pessoa e você tiver um espaço de magia de 1° nível e um de 2° nível disponíveis, você poderá conjurar enfeitiçar pessoa usando qualquer dos dois espaços.

**Magias Conhecidas de 1° Nível e Superiores**. Você conhece três magias de 1° nível, à sua escolha, as quais duas delas você deve escolher das magias de encantamento e ilusão da lista de magias de mago.

A coluna Magias Conhecidas na tabela Conjuração do Trapaceiro Arcano mostra quando você aprende mais magias de mago, de 1° nível ou superior. Cada uma dessas magias deve ser uma magia de encantamento ou ilusão, à sua escolha, de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando você alcança o 7° nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1° ou 2° nível.

As magias que você aprende no 8°, 14° e 20° nível podem vir de qualquer escola de magia.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de mago que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de mago, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia e deve ser uma magia de encantamento ou ilusão, exceto as magias substituídas no 8°, 14° e 20º nível.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Conjuração de Trapaceiro Arcano** | | | | | | |
| **Nível de Ladino** | **Truques Conhecidos** | **Magias Conhecidas** | **Espaços de Magia por Nível** | | | |
| **1º** | **2º** | **3º** | **4º** |
| 3 | 2 | 3 | 2 | - | - | - |
| 4 | 2 | 4 | 3 | - | - | - |
| 5 | 2 | 4 | 3 | - | - | - |
| 6 | 2 | 4 | 3 | - | - | - |
| 7 | 2 | 5 | 4 | 2 | - | - |
| 8 | 2 | 6 | 4 | 2 | - | - |
| 9 | 2 | 6 | 4 | 2 | - | - |
| 10 | 3 | 7 | 4 | 3 | - | - |
| 11 | 3 | 8 | 4 | 3 | - | - |
| 12 | 3 | 8 | 4 | 3 | - | - |
| 13 | 3 | 9 | 4 | 3 | 2 | - |
| 14 | 3 | 10 | 4 | 3 | 2 | - |
| 15 | 3 | 10 | 4 | 3 | 2 | - |
| 16 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | - |
| 17 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | - |
| 18 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | - |
| 19 | 3 | 12 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| 20 | 3 | 13 | 4 | 3 | 3 | 1 |

**Habilidade de Conjuração**. Sua habilidade de conjuração é Inteligência para suas magias de mago, portanto, você usa sua Inteligência sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de mago que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

**CD para suas magias** = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

**Modificador de ataque de magia** = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

##### Mãos Mágicas Malabaristas

A partir do 3° nível, quando você conjurar mãos mágicas, você pode fazer a mão espectral ficar invisível e poderá realizar as seguintes tarefas adicionais:

* Você pode guardar um objeto que a mão estiver segurando em um recipiente vestido ou carregado por outra criatura.
* Você pode recuperar um objeto guardado em um recipiente vestido ou carregado por outra criatura.
* Você pode usar ferramentas de ladrão para abrir fechaduras ou desarmar armadilhas à distância.

Você pode realizar qualquer dessas tarefas sem ser notado por uma criatura se for bem sucedido num teste de Destreza (Prestidigitação) resistido por um teste de Sabedoria (Percepção) da criatura. Além disso, você pode usar a ação bônus concedida por sua Ação Ardilosa para controlar a mão.

##### Emboscada Mágica

A partir do 9° nível, se você estiver escondido de uma criatura quando conjurar uma magia nela, a criatura terá desvantagem em qualquer teste de resistência que ela fizer contra a magia nesse turno.

##### Trapaceiro Versátil

No 13° nível, você ganha a habilidade de distrair alvos com suas mãos mágicas. Com uma ação bônus, no seu turno, você pode designar uma criatura a até 1,5 metro da mão espectral criada por essa magia. Fazer isso, lhe concede vantagem nas jogadas de ataque contra essa criatura até o final do turno.

##### Ladrão de Magia

No 17° nível, você ganha a habilidade de, magicamente, roubar o conhecimento de como conjurar uma magia de outro conjurador.

Imediatamente depois de uma criatura conjurar uma magia que tenha você como alvo ou inclua você na sua área de efeito, você pode usar sua reação para forçar a criatura a realizar um teste de resistência com o modificador de habilidade de conjuração dele. A CD é igual a CD das suas magias. Numa falha, você ignora o efeito da magia sobre você e rouba o conhecimento da magia, se ela for de, pelo menos, 1° nível e de um nível que você possa conjurar (não precisa ser uma magia de mago). Pelas próximas 8 horas, você conhece a magia e pode conjurá-la usando seus espaços de magia. A criatura não pode conjurar a magia até que 8 horas tenham se passado.

Uma vez que você tenha usado essa característica, você não pode usá-la novamente até ter terminado um descanso longo.

## Compilação João

### **Introdução**

#### Texto

Sinalizando para seus companheiros esperarem, uma halfling esgueira-se à frente pelo corredor da masmorra. Ela encosta seus ouvidos na porta, puxa suas ferramentas e abre a fechadura em um piscar de olhos. Ela então desaparece nas sombras, ao mesmo tempo em que seu companheiro guerreiro se move para abrir a porta com um chute.

Uma humana espreita nas sombras de um beco, enquanto seu cúmplice se prepara para a parte dele na emboscada. Quando seu alvo – um notório traficante de escravos – passa pelo beco, seu cúmplice grita, o traficante de escravos vem investigar e a lâmina da assassina corta sua garganta antes mesmo dele ser capaz de emitir qualquer som.

Disfarçando uma risadinha, uma gnoma agita seus dedos e magicamente surrupia o molho de chaves do cinto do guarda. No momento seguinte, as chaves estão em suas mãos, a porta da cela está aberta e ela e seus companheiros estão livres para escapar.

Ladinos contam com sua perícia, furtividade e as vulnerabilidades de seus inimigos para obter vantagem em qualquer situação. Eles possuem uma habilidade especial para encontrar a solução para praticamente qualquer problema, demonstrando desenvoltura e versatilidade, a chave de qualquer grupo aventureiro de sucesso.

#### Perícia e Precisão

Ladinos dedicam muito de seus recursos para se tornarem mestres em várias perícias, bem como aperfeiçoar suas habilidades em combate, adquirindo uma vasta experiência que poucos personagens podem alcançar. Muitos ladinos focam na furtividade e trapaça, enquanto outros refinam suas perícias para ajudá-los nas masmorras, como escalada, encontrar e desarmar armadilhas, e abrir fechaduras.

Em combate, ladinos priorizam astúcia em vez de força bruta. O ladino sempre prefere desferir um ataque preciso, bem naquele lugar que mais machuca, do que derrubar um oponente com uma série de ataques. Ladinos possuem uma habilidade quase sobrenatural de evitar o perigo, e alguns poucos aprendem truques de magia para incrementar suas outras habilidades.

#### Vivendo às Sombras

Cada cidade, cada distrito tem sua parcela de ladinos. A maioria deles vive o pior estereótipo da classe, levando a vida como assaltantes, assassinos, ladrões de rua ou vigaristas. Geralmente, esses canalhas são organizados em guildas de ladrões ou famílias criminosas. A maior parte dos ladinos opera independentemente, mas às vezes recrutam aprendizes para ajudá-los em seus golpes e assaltos. Uma pequena parcela dos ladinos vive honestamente como chaveiros, investigadores ou exterminadores, o que pode ser um trabalho perigoso em um mundo que ratos atrozes – e homens-rato – assombram os esgotos.

Como aventureiros, os ladinos pendem para ambos os lados da lei. Alguns são criminosos calejados que decidiram procurar sua fortuna em montes de tesouros, enquanto outros levam uma vida de aventura para escapar da lei. Alguns aprenderam e aperfeiçoaram suas perícias com o propósito explícito de se infiltrar em ruínas antigas e criptas escondidas na busca de tesouros.

#### Criando um Ladino

Conforme você cria o seu ladino, considere a relação do seu personagem com a lei. Você tem um passado – ou presente – criminoso? Está fugindo da lei ou da fúria do mestre de sua guilda de ladrões? Ou você deixou sua guilda em busca de mais riscos e maiores recompensas? É a ambição que o direciona em suas aventuras ou algum outro desejo ou ideal?

Qual foi o gatilho que tirou você de sua vida pregressa? Foi um grande golpe ou um roubo terrivelmente errado que fez você reavaliar sua carreira? Talvez você teve sorte em um roubo bem sucedido e conseguiu dinheiro suficiente para escapar da sua vida miserável. Será que a sede pela estrada finalmente chamou você para longe de seu lar? Talvez você se encontrou subitamente separado de sua família ou mentor, e precisou encontrar uma nova forma de sustento. Ou talvez tenha feito um novo amigo – outro membro de seu grupo de aventureiros – que o mostrou novas possibilidades de ganhar a vida e empregar seus talentos particulares.

### **Tabela**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **O Ladino** | | | |
| **Nível** | **Bônus de Proficiência** | **Ataque Furtivo** | **Características** |
| 1º | 2 | 1d6 | Especialização,Ataque Furtivo, Gíria de Ladrão |
| 2º | 2 | 1d6 | Ação Ardilosa |
| 3º | 2 | 2d6 | Arquétipo de Ladino |
| 4º | 2 | 2d6 | Incremento no Valor de Habilidade |
| 5º | 3 | 3d6 | Esquiva Sobrenatural |
| 6º | 3 | 3d6 | Especialização |
| 7º | 3 | 4d6 | Evasão |
| 8º | 3 | 4d6 | Incremento no Valor de Habilidade |
| 9º | 4 | 5d6 | Característica de Arquétipo de Ladino |
| 10º | 4 | 5d6 | Incremento no Valor de Habilidade |
| 11º | 4 | 6d6 | Talento Confiável |
| 12º | 4 | 6d6 | Incremento no Valor de Habilidade |
| 13º | 5 | 7d6 | Característica de Arquétipo de Ladino |
| 14º | 5 | 7d6 | Sentido Cego |
| 15º | 5 | 8d6 | Mente Escorregadia |
| 16º | 5 | 8d6 | Incremento no Valor de Habilidade |
| 17º | 6 | 9d6 | Característica de Arquétipo de Ladino |
| 18º | 6 | 9d6 | Elusivo |
| 19º | 6 | 10d6 | Incremento no Valor de Habilidade |
| 20º | 6 | 10d6 | Golpe de Sorte |

### **Construção Rápida**

Você pode fazer um ladino rapidamente ao seguir estas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Destreza. Depois, faça Inteligência seu segundo mais alto se quiser se sobressair em Investigação ou planeja adquirir o arquétipo de Trapaceiro Arcano. Escolha Carisma, no entanto, se planeja enfatizar enganação e interação social. Segundo, escolha o antecedente charlatão.

### **Características de Classe**

Como um ladino, você adquire as seguintes características de classe.

#### Pontos de vida

**Dado de Vida:** 1d8 por nível de ladino

**Pontos de Vida no1° Nível:** 8 + seu modificador de Constituição

**Pontos de Vida nos Níveis Seguintes:** 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de ladino após o 1°

#### Proficiências

**Armaduras:** Armaduras leves

**Armas:** Armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas

**Ferramentas:** Ferramentas de ladrão

**Testes de Resistência:** Destreza, Inteligência

**Perícias (Escolha quatro dentre):** Acrobacia, Atletismo, Atuação, Enganação, Furtividade, Intimidação, Intuição, Investigação, Percepção, Persuasão e Prestidigitação

#### Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

**(a)** uma rapieira ou **(b)** uma espada longa

**(a)** um arco curto e uma aljava com 20 flechas ou **(b)** uma espada curta

**(a)** um pacote de assaltante ou **(b)** um pacote de aventureiro ou **(c)** um pacote de explorador

Armadura de couro, duas adagas e ferramentas de ladrão

### **Base**

#### Gíria de Ladrão

Durante seu treinamento você aprendeu as gírias de ladrão, um misto de dialeto, jargão e códigos secretos que permitem você passar mensagens secretas durante uma conversa aparentemente normal. Somente outra criatura que conheça essas gírias de ladrão entende as mensagens. Leva-se quatro vezes mais tempo para transmitir essa mensagem do que falar a mesma ideia claramente.

Além disso, você entende um conjunto de sinais secretos e símbolos usados para transmitir mensagens curtas e simples, como saber se uma área é perigosa ou se é território de uma guilda de ladrões, se o saque está próximo, se as pessoas na área são alvos fáceis ou até mesmo indicar lugares seguros para ladinos se esconderem.

#### Especialização (Nv. 1, Nv. 6)

No 1º nível, você escolhe duas de suas perícias que seja proficiente, ou uma perícia que seja proficiente e ferramentas de ladrão. Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de habilidade que fizer com elas.

No 6º nível, você pode escolher outras duas de suas proficiências (em perícias ou ferramentas de ladrão) para ganhar esse benefício.

#### Ataque Furtivo (Nv. 1)

A partir do 1º nível, você sabe como atacar sutilmente e explorar a distração de seus inimigos. Uma vez por turno, você pode adicionar 1d6 nas jogadas de dano contra qualquer criatura que acertar, desde que tenha vantagem nas jogadas de ataque. O ataque deve ser com uma arma de acuidade ou à distância.

Você não precisa ter vantagem nas jogadas de ataque se outro inimigo do seu alvo estiver a 1,5 metro de distância dele, desde que este inimigo não esteja incapacitado e você não tenha desvantagem nas jogadas de ataque.

A quantidade de dano extra aumenta conforme você ganha níveis nessa classe, como mostrado na coluna Ataque Furtivo da tabela O Ladino.

#### Ação Ardilosa (Nv. 2)

A partir do 2º nível, seu pensamento rápido e agilidade faz você se mover e agir rapidamente. Você pode usar uma ação bônus durante cada um de seus turnos em combate. Esta ação pode ser usada somente para Disparada, Desengajar ou Esconder.

#### Arquétipo de Ladino (Nv. 3, 9, 13, 17)

No 3º nível, você escolhe um arquétipo que se esforçará para se equiparar através de exercícios de suas habilidades de ladino: Assassino, Ladrão ou Trapaceiro Arcano, todos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha garante a você características no 3º nível e de novo no 9º, 13º e 17º nível.

#### Incremento no Valor de Habilidade (Nv. 4, 8, 10, 12)

Quando você atinge o 4° nível e novamente no 8°, 10°, 12°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

#### Esquiva Sobrenatural (Nv. 5)

A partir do 5º nível, quando um inimigo que você possa ver o acerta com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano sofrido.

#### Evasão (Nv. 7)

A partir do 7º nível, você pode esquivar-se agilmente de certos efeitos em área, como o sopro flamejante de um dragão vermelho ou uma magia tempestade de gelo. Quando você for alvo de um efeito que exige um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

#### Talento Confiável (Nv. 11)

No 11º nível, você refinou suas perícias beirando à perfeição. Toda vez que você fizer um teste de habilidade no qual possa adicionar seu bônus de proficiência, você trata um resultado no d20 de 9 ou menor como um 10.

#### Sentido Cego (Nv. 14)

No 14º nível, se você for capaz de ouvir, você está ciente da localização de qualquer criatura escondida ou invisível a até 3 metros de você.

#### Mente escorregadia (Nv. 15)

No 15º nível, você adquire uma grande força de vontade, adquirindo proficiência nos testes de resistência de Sabedoria.

#### Elusivo (Nv. 18)

A partir do 18º nível, você se torna tão sagaz que raramente alguém encosta a mão em você. Nenhuma jogada de ataque tem vantagem contra você, desde que você não esteja incapacitado.

#### Golpe de Sorte (Nv. 20)

No 20º nível, você adquire um dom incrível para ter sucesso nos momentos em que mais precisa. Se um ataque seu falhar contra um alvo ao seu alcance, você pode transformar essa falha em um acerto. Ou se falhar em um teste qualquer, você pode tratar a jogada desse mesmo teste como 20 natural. Uma vez que você use essa característica, você não pode fazê-lo de novo até terminar um descanso curto ou longo.

### **Arquétipos de Ladino** (Nv. 3)

#### Introdução Arquétipos

Ladinos possuem muitas características em comum, incluindo a ênfase no aperfeiçoamento de suas perícias, na precisão e aproximação mortal em combate, e nos seus reflexos cada vez mais rápidos. Mas, diferentes ladinos orientam seus talentos em direções variadas, personificadas pelos vários arquétipos de ladino. Seu arquétipo escolhido reflete o seu foco – não necessariamente a indicação de sua profissão, mas a descrição de suas técnicas preferidas.

#### Assassino (Nv. 3)

##### Introdução Assassino

Você focou seu treinamento na macabra arte da morte. Aqueles que se devotam a esse arquétipo são diversos: assassinos de aluguel, espiões, caçadores de recompensa e, até mesmo, padres especialmente treinados em exterminar os inimigos das suas divindades. Subterfúgio, veneno e disfarces ajudam você a eliminar seus oponentes com eficiência mortífera.

##### Proficiência Adicional (Nv. 3)

Quando você escolhe esse arquétipo, no 3° nível, você ganha proficiência com kit de disfarce e kit de venenos.

##### Assassinar (Nv. 3)

A partir do 3° nível, você fica mais mortal quando pega seus oponentes desprevenidos. Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura que ainda não tenha chegado ao turno dela no combate. Além disso, qualquer ataque que você fizer contra essa criatura que está surpresa, será um ataque crítico.

##### Especialização em Infiltração (Nv. 9)

A partir do 9° nível, você pode infalivelmente, criar identidades falsas para si mesmo. Você deve gastar sete dias e 25 po para estabelecer o histórico, profissão e filiações para uma identidade. Você não pode estabelecer uma identidade que pertença a alguém. Por exemplo, você deveria adquirir roupas apropriadas, cartas de introdução e um certificado, aparentemente oficial, para estabelecer-se como um membro da casa de comércio de uma cidade remota, assim, você poderia introduzir-se na companhia de outros comerciantes abastados.

Posteriormente, se você adotar a nova identidade como disfarce, outras criaturas acreditarão que você é aquela pessoa, até terem algum motivo obvio para pensarem o contrário.

##### Impostor (Nv. 13)

No 13° nível, você adquire a habilidade de imitar a fala, escrita e comportamento de outra pessoa, infalivelmente. Você deve gastar pelo menos três horas estudando esses três componentes do comportamento de uma pessoa, ouvindo sua articulação, examinando sua escrita e observando seus maneirismos.

Seu ardil é imperceptível para um observador casual. Se uma criatura desconfiada suspeitar que algo está errado, você tem vantagem em qualquer teste de Carisma (Enganação) que você fizer para evitar ser detectado.

##### Golpe Letal (Nv. 17)

No 17° nível, você se torna um mestre da morte instantânea. Quando você atacar e atingir uma criatura que esteja surpresa, ela deve realizar um teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu modificador de Destreza + seu bônus de proficiência). Se ela falhar, dobre o dano do seu ataque contra a criatura.

#### Ladrão (Nv. 3)

##### Introdução Ladrão

Você aprimorou suas habilidades na arte do furto de pequenos itens. Gatunos, bandidos, batedores de carteira e outros criminosos geralmente seguem esse arquétipo, mas também aqueles ladinos que preferem se ver como caçadores de tesouro profissionais, exploradores de masmorras e investigadores. Além de aprimorar sua agilidade e furtividade, você aprende perícias úteis para desbravar ruínas antigas, ler idiomas incomuns e usar itens mágicos que normalmente não poderia.

##### Mãos Rápidas (Nv. 3)

A partir do 3º nível, você pode usar a sua ação bônus concedida pela Ação Ardilosa para fazer um teste de Destreza (Prestidigitação), usar suas ferramentas de ladrão para desarmar uma armadilha ou abrir uma fechadura, ou realizar a ação de Usar um Objeto.

##### Andarilho de Telhados (Nv. 3)

No 3º nível, você adquire a habilidade de escalar mais rápido que o normal. Escalar agora não possui custo adicional de movimento para você.

Além disso, quando você fizer um salto com corrida, o alcance que pode saltar aumenta um número de metros igual a 0,3 vezes o seu modificador de Destreza.

##### Furtividade Suprema (Nv. 9)

A partir do 9º nível, você tem vantagem no teste de Destreza (Furtividade) se você não se mover mais do que a metade de seu deslocamento em um turno.

##### Usar Instrumento Mágico (Nv. 13)

No 13º nível, você aprende o suficiente sobre como a magia funciona e pode improvisar o uso de itens que nem mesmo foram destinados a você. Você ignora todos os requisitos de classes, raças e níveis para uso de qualquer item mágico.

##### Reflexos de Ladrão (Nv. 17)

Quando atinge o 17º nível, você se torna adepto em fazer emboscadas e fugas rápidas de situações perigosas. Você pode realizar dois turnos durante o primeiro turno de cada combate. Você realiza seu primeiro turno na sua iniciativa e o segundo na ordem de sua iniciativa menos 10.

Você não pode usar essa característica quando está surpreso.

#### Trapaceiro Arcano (Nv. 3)

##### Introdução Trapaceiro Arcano

Alguns ladinos aprimoram suas finas perícias de furtividade e agilidade com magia, aprendendo truques de encantamento e ilusão. Esses ladinos incluem não somente batedores de carteira e assaltantes, mas também 93 trapaceiros, enganadores e um número significativo de aventureiros.

##### Conjuração (Nv. 3, 8, 10, 14, 20)

###### Introdução Conjuração

Quando você alcançar o 3° nível, você adquire a habilidade de conjurar magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de mago.

###### Truques

Você aprende três truques: mãos mágicas e outros dois truques, à sua escolha, da lista de magias de mago. Você aprende um truque de mago adicional, à sua escolha, no 10° nível.

###### Espaços de Magia

A tabela Conjuração de Trapaceiro Arcano mostra quantos espaços de magia de 1° nível e superiores você possui disponíveis para conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1° nível enfeitiçar pessoa e você tiver um espaço de magia de 1° nível e um de 2° nível disponíveis, você poderá conjurar enfeitiçar pessoa usando qualquer dos dois espaços.

###### Magias Conhecidas de 1° Nível e Superiores

Você conhece três magias de 1° nível, à sua escolha, as quais duas delas você deve escolher das magias de encantamento e ilusão da lista de magias de mago.

A coluna Magias Conhecidas na tabela Conjuração do Trapaceiro Arcano mostra quando você aprende mais magias de mago, de 1° nível ou superior. Cada uma dessas magias deve ser uma magia de encantamento ou ilusão, à sua escolha, de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando você alcança o 7° nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1° ou 2° nível.

As magias que você aprende no 8°, 14° e 20° nível podem vir de qualquer escola de magia.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de mago que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de mago, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia e deve ser uma magia de encantamento ou ilusão, exceto as magias substituídas no 8°, 14° e 20º nível.

###### Tabela Completa

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Conjuração de Trapaceiro Arcano** | | | | | | |
| **Nível de Ladino** | **Truques Conhecidos** | **Magias Conhecidas** | **Espaços de Magia por Nível** | | | |
| **1º** | **2º** | **3º** | **4º** |
| 3 | 2 | 3 | 2 | - | - | - |
| 4 | 2 | 4 | 3 | - | - | - |
| 5 | 2 | 4 | 3 | - | - | - |
| 6 | 2 | 4 | 3 | - | - | - |
| 7 | 2 | 5 | 4 | 2 | - | - |
| 8 | 2 | 6 | 4 | 2 | - | - |
| 9 | 2 | 6 | 4 | 2 | - | - |
| 10 | 3 | 7 | 4 | 3 | - | - |
| 11 | 3 | 8 | 4 | 3 | - | - |
| 12 | 3 | 8 | 4 | 3 | - | - |
| 13 | 3 | 9 | 4 | 3 | 2 | - |
| 14 | 3 | 10 | 4 | 3 | 2 | - |
| 15 | 3 | 10 | 4 | 3 | 2 | - |
| 16 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | - |
| 17 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | - |
| 18 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | - |
| 19 | 3 | 12 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| 20 | 3 | 13 | 4 | 3 | 3 | 1 |

###### Tabela Resumida

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Conjuração de Trapaceiro Arcano** | | | | | | |
| **Nível de Ladino** | **Truques Conhecidos** | **Magias Conhecidas** | **Espaços de Magia por Nível** | | | |
| **1º** | **2º** | **3º** | **4º** |
| 3 | 2 | 3 | 2 | - | - | - |
| 4 | 2 | 4 | 3 | - | - | - |
| 7 | 2 | 5 | 4 | 2 | - | - |
| 8 | 2 | 6 | 4 | 2 | - | - |
| 10 | 3 | 7 | 4 | 3 | - | - |
| 11 | 3 | 8 | 4 | 3 | - | - |
| 13 | 3 | 9 | 4 | 3 | 2 | - |
| 14 | 3 | 10 | 4 | 3 | 2 | - |
| 16 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | - |
| 19 | 3 | 12 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| 20 | 3 | 13 | 4 | 3 | 3 | 1 |

###### Habilidade de Conjuração

Sua habilidade de conjuração é Inteligência para suas magias de mago, portanto, você usa sua Inteligência sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de mago que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

**CD para suas magias** = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

**Modificador de ataque de magia** = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

##### Mãos Mágicas Malabaristas (Nv. 3)

A partir do 3° nível, quando você conjurar mãos mágicas, você pode fazer a mão espectral ficar invisível e poderá realizar as seguintes tarefas adicionais:

* Você pode guardar um objeto que a mão estiver segurando em um recipiente vestido ou carregado por outra criatura.
* Você pode recuperar um objeto guardado em um recipiente vestido ou carregado por outra criatura.
* Você pode usar ferramentas de ladrão para abrir fechaduras ou desarmar armadilhas à distância.

Você pode realizar qualquer dessas tarefas sem ser notado por uma criatura se for bem sucedido num teste de Destreza (Prestidigitação) resistido por um teste de Sabedoria (Percepção) da criatura. Além disso, você pode usar a ação bônus concedida por sua Ação Ardilosa para controlar a mão.

##### Emboscada Mágica (Nv. 9)

A partir do 9° nível, se você estiver escondido de uma criatura quando conjurar uma magia nela, a criatura terá desvantagem em qualquer teste de resistência que ela fizer contra a magia nesse turno.

##### Trapaceiro Versátil (Nv. 13)

No 13° nível, você ganha a habilidade de distrair alvos com suas mãos mágicas. Com uma ação bônus, no seu turno, você pode designar uma criatura a até 1,5 metro da mão espectral criada por essa magia. Fazer isso, lhe concede vantagem nas jogadas de ataque contra essa criatura até o final do turno.

##### Ladrão de Magia (Nv. 17)

No 17° nível, você ganha a habilidade de, magicamente, roubar o conhecimento de como conjurar uma magia de outro conjurador.

Imediatamente depois de uma criatura conjurar uma magia que tenha você como alvo ou inclua você na sua área de efeito, você pode usar sua reação para forçar a criatura a realizar um teste de resistência com o modificador de habilidade de conjuração dele. A CD é igual a CD das suas magias. Numa falha, você ignora o efeito da magia sobre você e rouba o conhecimento da magia, se ela for de, pelo menos, 1° nível e de um nível que você possa conjurar (não precisa ser uma magia de mago). Pelas próximas 8 horas, você conhece a magia e pode conjurá-la usando seus espaços de magia. A criatura não pode conjurar a magia até que 8 horas tenham se passado.

Uma vez que você tenha usado essa característica, você não pode usá-la novamente até ter terminado um descanso longo.

## Arena

# Fim