

Ladino

Capanga

“Quer saber a melhor maneira de roubar algo? Bata no dono. Bata com força.”



Na maior parte das tavernas de baixa reputação e becos escuros, o crime não tem nada a ver com furtividade, sutileza ou acrobacias. A vida da maioria dos ladrões é dura e violenta, sem espaço para decifrar enigmas e desarmar armadilhas. Por isso muitos ladinos não passam de capangas.

O capanga é o mais rude dos ladinos. Um brutamontes que não costuma pensar no dia de amanhã, ele rouba pela intimidação e pela força. Covis de criminosos costumam estar lotados de capangas, chamados de soldados ou empregados. As grandes famílias criminosas de Valkaria empregam dúzias de capangas para fazer o trabalho sujo, enquanto seus membros mais sutis e charmosos ficam com o lucro.

Entretanto, o capanga não precisa ser um valentão sem cérebro — ou sem coração. Muitos são pessoas genuinamente boas que não encontraram alternativa na vida a não ser o crime... E nunca tiveram real talento para

mentiras e enganações. O capanga pode até mesmo ser o mais honesto dos ladinos, um companheiro simples e leal, que faz o que precisa ser feito por seus amigos. É difícil que capangas enriqueçam ou possam se aposentar. Entretanto, aqueles que o fazem costumam ficar calados sobre as histórias de seu passado. Não são anedotas divertidas sobre entrar no quarto de princesas ou surrupiar artefatos antigos, mas relatos amargos sobre enfiar facas nas costas e bater em inocentes.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um capanga começa com 20 pontos de vida + Constituição e ganha 5 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. 3 PM por nível.

Perícias. Luta (For) ou Pontaria (Des), Reflexos (Des), mais 2 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Atletismo (For), Fortitude (Con), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Pontaria (Des), Percepção (Des) e Luta (For).

Proficiências. Armas marciais.

Habilidades de Classe

Ataque Furtivo. Como o ladino básico.

Ímpeto Agressor. Na primeira vez que acerta um inimigo durante uma cena, você pode gastar 1 PM para causar +1d6 pontos de dano extra. A cada seis níveis, esse dado aumenta em um passo.

Evasão. No 2º nível, você recebe esta habilidade como o ladino básico.

Rápido e Rasteiro. A partir do 2º nível, você recebe +2 em Iniciativa e, enquanto for o primeiro na iniciativa, em testes de ataque e rolagens de dano. A cada cinco níveis, esses bônus aumentam em +1.

Poder de Ladino. A partir do 2º nível, você recebe esta habilidade como o ladino básico.

Cara Feia. A partir do 3º nível, você pode usar Força como atributo-chave de Intimidação (em vez de Carisma) e recebe resistência a medo +5. Além disso, no 7º nível, e a cada quatro níveis, você recebe +1 de Intimidação.

Matador de Emboscada. A partir do 5º nível, você pode flanquear à distância em alcance curto, e se você e pelo menos um aliado estiverem em alcance corpo a corpo de um inimigo ele é considerado flanqueado por vocês.

Evasão Aprimorada. No 10º nível, você recebe esta habilidade como o ladino básico.

Debulhar Inimigos. No 20º nível, você já perdeu a paciência com inimigos cheios de truques e só quer acabar com isso logo. Você se torna imune a medo e seu Ataque Furtivo passa a funcionar mesmo contra criaturas imunes. Além disso, seu Ímpeto Agressor passa a poder ser usado sempre que acerta um inimigo, e o dado de dano extra dele é multiplicado em caso de acerto crítico.

Tabela X-X: O Capanga

Nível	Habilidades de Classe
1º	Ataque furtivo +1d6, ímpeto agressor (+1d6)
2º	Evasão, rápido e rasteiro +2, poder de ladino
3º	Ataque furtivo +2d6, cara feia (For), poder de ladino
4º	Poder de ladino
5º	Ataque furtivo +3d6, matador de emboscada, poder de ladino
6º	Poder de ladino
7º	Ataque furtivo +4d6, cara feia (For +1), ímpeto agressor (+1d8) rápido e rasteiro +3, poder de ladino

8º	Poder de ladino
9º	Ataque furtivo +5d6, poder de ladino
10º	Poder de ladino
11º	Ataque furtivo +6d6, cara feia (For +2), poder de ladino
12º	Rápido e rasteiro +4, poder de ladino
13º	Ataque furtivo +7d6, ímpeto agressor (+1d10), poder de ladino
14º	Poder de ladino
15º	Ataque furtivo +8d6, cara feia (For +3) poder de ladino
16º	Poder de ladino
17º	Ataque furtivo +9d6, rápido e rasteiro +5, poder de ladino
18º	Poder de ladino
19º	Ataque furtivo +10d6, cara feia (For +4), ímpeto agressor (+1d12), poder de ladino
20º	Debulhar inimigos, poder de ladino