

ASSASSINO

Assassinos são mestres em infligir ferimentos letais com ataques precisos. Diferentemente daqueles que recorrem à violência apenas como um meio para atingir um fim, assassinos encaram a morte como profissão. Muitos membros desta classe consideram seu ofício digno, talvez até sagrado, e alguns se juntam a guildas para aprimorar sua arte, definir suas crenças e ganhar dinheiro. Pessoas de todas as origens contratam assassinos por suas habilidades: governantes poderosos que querem evitar uma guerra aberta, líderes comerciais que buscam eliminar a concorrência e até pessoas comuns tentando acertar contas. Muitas vezes, um assassino é o último recurso para matar alguém que antes parecia impossível de eliminar. Enquanto alguns desses profissionais letais destroem qualquer um em seu caminho pelas razões certas ou pelo preço certo, outros seguem códigos morais rígidos ou regras pessoais que determinam seus alvos. Quem se torna alvo de um assassino já pode se considerar entre os mortos.



ASSASSINO

GUILDA DOS EXECUTORES

Fundamental

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO: AGILIDADE

Golpe Inicial: Na primeira vez em uma cena que você obtiver sucesso em um ataque, você causa dano dobrado.

Emboscada: Sua habilidade Marcado para Morrer usa dados **d6** em vez de **d4**.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



ASSASSINO

GUILDA DOS EXECUTORES

Especialização

Golpe Fatal: Quando você causar dano grave a uma criatura, pode marcar **1 Ponto de Fadiga** para forçá-la a marcar **1 Ponto de Vida** adicional.

Compostura do Escorpião: Você recebe um bônus de **+2** na Evasão contra ataques feitos por uma criatura que você tenha *Marcado para Morrer*.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



ASSASSINO

GUILDA DOS EXECUTORES

Maestria

Golpe Certo: Uma vez por descanso longo, quando falhar em um ataque, você pode gastar **1 Ponto de Esperança** para transformar a falha em um sucesso.

Apunhalar: Sua habilidade Marcado para Morrer usa dados **d8** em vez de **d6**.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



ASSASSINO

GUILDA DOS ENVENENADORES

Fundamental

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO: CONHECIMENTO

Misturas Tóxicas: Marque **1 Ponto de Fadiga** para colocar **1d4+1** marcadores nesta carta. Ao acertar um ataque com uma arma, você pode gastar **1 marcador** para afligir o alvo com um veneno. Você conhece os seguintes venenos:

- Pétala Fantasma:** O alvo fica *Vulnerável* temporariamente.
- Esporo Sepulcral:** O alvo também deve marcar **1 Ponto de Fadiga**.
- Erva Sanguessuga:** Você causa **1d6** de dano adicional com esse ataque.

Ao fazer um descanso longo, remova todos os marcadores não gastos desta carta.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



ASSASSINO

GUILDA DOS ENVENENADORES

Especialização

Compêndio de Venenos: Você também conhece os seguintes venenos:

- Vinha da Meia-noite:** O alvo recebe desvantagem em testes de ataque até marcar **1 Ponto de Fadiga** para remover essa condição.
- Raiz de Górgona:** O alvo fica temporariamente *Imobilizado*.

Presas Duplas: Quando você afligir um alvo Marcado para Morrer com um veneno que conhece, pode gastar **1 marcador** adicional para também aplicar o efeito de um segundo veneno que conhece.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com



ASSASSINO

GUILDA DOS ENVENENADORES

Maestria

Venomante: Você também conhece os venenos a seguir:

- Semente da Ruína:** O alvo recebe uma penalidade de **-3** em seus limiares de dano até o fim da cena. Esse efeito não é cumulativo.
- Folha do Medo:** Você causa dano adicional igual ao resultado do seu Dado de Medo nesse ataque.
- Espinho Cadavérico:** O alvo recebe desvantagem em testes de reação até o fim da cena.

Bênção da Vibora: Você é imune a venenos e outras toxinas.

Daggerheart™ Compatible. Terms at Daggerheart.com