

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.

Arqueiro

"Izyl esconde-se, sobre seu cavalo, entre rochas desérticas. Duas figuras encapuzadas trocam moedas por contrabando da rara e lisérgica lótus negra. Uma delas, com distinto rastejar de serpente, sinaliza cautela. A comunicação, no entanto, é interrompida pelo sibilo de uma flecha, que encontra seu lar no crânio da naga. O sobrevivente corre, deixando as sombras em desespero e revelando feições humanas. Izyl, com um tiro baixo, atinge o tendão do homem, que passa a se arrastar pelas dunas com um rastro carmesim. Desespero martela como o galope de um cavalo em sua mente. Não é preciso contar o final."

Atiradores de precisão, moldados por técnicas frias e calculistas. Suas flechas são como serpentes voadoras, famintas por aço, couro e carne.

DADOS DE VIDA: d8 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Cotas de malha ou inferiores.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Todas.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Destreza.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Todas as classes guerreiras assumem os seguintes valores de referência:

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

ATAQUE EXTRA: Arqueiros ganham um ataque adicional por rodada ao chegarem no 10º nível.

GASTO DE ATRIBUTO: Arqueiros podem gastar pontos de destreza para aplicar ataques adicionais em suas rodadas de combate.

CAPACIDADE EXTRA: Arqueiros podem carregar o dobro de flechas em suas aljavas (máximo de 40).

SANGUE FRIO: Arqueiros podem atirar a queima-roupa sem penalidades, e criaturas hostis que passam a 5' de distância recebem ataque de oportunidade, considerado como se fosse um ataque de alcance, sem o bônus de curta distância.

ATIRADOR LETAL: Arqueiros não aplicam penalidades em disparos de longo alcance, desde que empunhem arcos. Ademais, recebem o bônus de dano conforme a tabela abaixo.

NÍVEL DO ARQUEIRO	DANO ADICIONAL
3-5	+1
6-10	+2
11-15	+4
16-20	+6

TIRO DE PRECISÃO: Se o arqueiro abdicar de sua rodada por completo, ele recebe bônus de +4 em seu acerto e rola um dado adicional de dano na próxima rodada. O arqueiro não pode usar esta habilidade se algum inimigo estiver em seu alcance para o corpo a corpo, ou se ele for atingido durante sua preparação.

DEBILITAR: Com um tiro baixo, podem reduzir o movimento de criaturas bípedes médias ou pequenas pela metade por 1d4 rodadas. Devem fazer um teste contra a CA com penalidade de -2. Ademais, o dano é computado normalmente.

