

# 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.

# Lanceiro

*“Telamória, montada em seu cavalo Hermios, enfrenta um verme abissal três vezes o seu tamanho. O calíbroso verme mostra suas múltiplas arcadas afiadas em um urro salivante, e se prepara para atacar. Sem hesitar, Telamória parte para uma investida montada e perfura o anelídeo, deixando metade de sua lança carne adentro. O combate continua. Dando uma volta tática, a lanceira apanha uma azagaia e salta de Hermios, agarrando-se em uma das curtas patas untuosas de seu inimigo. Com uma árdua escalada, chega até a cabeça asquerosa, lutando para manter sua posição enquanto o verme enfurecido se debate.”*

Soldados de cavalaria especializados em lanças e armas de arremesso, utilizados para quebrar fileiras dos mais disciplinados inimigos e perseguir aqueles que a isso sobreviverem. Sua devastadora investida lhes rende o apelido de “tours de aço”.

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

**ARMADURAS USADAS:** Todas.

**ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL:** Todas.

**ATRIBUTO PRIMÁRIO:** Força.

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

NÍVEL DO LANCEIRO	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:** Lanceiros ganham um ataque adicional por rodada ao chegarem no 10º nível.

**GASTO DE ATRIBUTO:** Lanceiros podem gastar pontos de força para aplicar ataques adicionais em suas rodadas de combate.

**RASTEIRA:** O lanceiro pode tentar derrubar um a dois inimigos a sua frente desde que empunhe um lança com as duas mãos. Para isso, é feito um ataque contra CA com penalidade de -2 para cada criatura-alvo. Se for bem-sucedido, as criaturas ficam derrubadas e atacam com -2 de penalidade na próxima rodada.

**OPORTUNIDADE:** Desde que equipem lanças e as usem com as duas mãos, lanceiros podem desferir ataques de oportunidade a criaturas que não os desengajem a 10' de distância.

**OLHAR DE FALCÃO:** Lanceiros com azagaias ou outras armas de arremesso direto ganham 10' adicionais de alcance e somam bônus de nível e força em seu acerto. Ademais, os seguintes bônus de dano se aplicam para azagaias e lanças:

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

**INVESTIDA BRUTAL:** Lanceiros que equiparem lanças e optarem pela ação Investida substituem o dado de dano original por 1d10.

