

# 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.

# Desbravador

*"A felicidade veranil, as corridas pelos bosques e diversão à beira do grande lago. Estava tudo em extrema alegria, enquanto Vera e seu amado compartilhavam uma bucólica existência na casa amadeirada que erigiram entre as árvores. Carlos partira em busca de lenha, já se preparando para o inverno vindouro. Quando a primeira noite caiu sem que ele retornasse, Vera recorreu a seus instrumentos de caça e a fiel coruja Astrix, partindo em busca do companheiro. Rastros, já um tanto apagados, a levaram bosque adentro. Vera navegava amparada por seu conhecimento e os instintos da leal Astrix, quando se deparou com os pertences de Carlos, em uma cena medonha e auspiciosa. Sangue seco ornava um machado abandonado e a própria natureza era castigada por marcas violentas. Não poderia perder tempo, seu paraíso estava ameaçado."*

Como a luz contra escuridão, desbravadores lançam-se ao desconhecido com minuciosas técnicas de navegação e sobrevivência. Conhecedores da vida selvagem, preferem o frio do céu aberto ao calor de uma lareira. Vivem do que a natureza provê e mapeiam seus perigos ocultos.

**DADOS DE VIDA:** d6 (após décimo nível apenas 2 PV por nível).

**ARMADURAS USADAS:** Somente de couro.

**ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL:** Arcos, bastões e armas de uma mão.

**ATRIBUTO PRIMÁRIO:** Destreza.

**JOGADAS DE PROTEÇÃO:** Desbravadores possuem os seguintes valores de referência:

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

**GASTO DE ATRIBUTO:** Desbravadores podem gastar 1 ponto de destreza para dar um salto acrobático de 10' em certa direção, sem tomar ataques de oportunidade. Alternativamente, gastam 1 ponto para provocar 1 ataque extra.

**SOBREVIVENCIALISTA:** O desbravador aplica o bônus de nível em testes relacionados à sobrevivência e senso de direção.

**CAÇA PREDILETA:** Para preparar-se para uma caçada, no começo de seu dia, o Desbravador declara 1 espécie de criatura que deseja superar, mediante aprovação do mestre. Para isso, faz um teste de sabedoria, aplicando seu bônus de nível. Se o teste for bem-sucedido, o Desbravador recebe +2 em seu acerto e dano contra o tipo de criatura declarado. A CD do teste segue a tabela abaixo:

DV DA CRIATURA	CD
Até 4 DV	15
De 5 a 9 DV	17
10 DV ou mais	20

**AMBIDESTRO:** Desbravadores somam bônus de atributo e nível em ataques com a mão secundária, recebendo nela apenas uma penalidade de -2.

**DOMESTICAR ANIMAL SELVAGEM:** Desbravadores podem domesticar animais selvagens e utilizá-los como companheiros de combate e aventura. O personagem precisa fazer um teste de carisma, modificado pelo bônus de nível, para conquistar a confiança de um animal. Estatísticas são determinadas pelo mestre.

**NAVEGADOR NATO:** Ganham bônus de +1 em rolagens de desbravamento, sendo menos propensos a se perder em explorações.

**ESCONDER-SE/MOVER-SE SILENCIOSAMENTE:** Dispensam testes para esgueirar-se ou esconder-se nas sombras. Em situações de risco, o personagem deve somar o bônus de nível ao teste de destreza.

**ESCALAR SUPERFÍCIES DIFÍCEIS:** Escalam superfícies difíceis aplicando o bônus de nível ao teste de destreza.

**DETECTAR ARMADILHAS:** Ao detectar armadilhas, o personagem tem maior facilidade em evitar dispará-las ou ferir-se ao interagir com o mecanismo. Se em algum momento for demandado um teste, ele o faz aplicando o bônus de nível.

**DESARMAR ARMADILHA:** Utilizando ferramentas de ladrão, o personagem pode desarmar armadilhas através de um teste de destreza, aplicando o bônus de nível. Se dessa forma ativar armadilhas que demandem uma jogada de proteção de reflexos, possui bônus de +2 na rolagem.

**OUVIR RUÍDOS:** Ouvem ruídos mais sutis e afastados, podendo mais facilmente estimar número de criaturas e relações espaciais.



