

## ARMAS E EQUIPAMENTOS

**Adaga de Caça.** Uma adaga longa e ágil, utilizada como arma de apoio a caçadores e arqueiros. Sua lâmina fina e longa é capaz de perfurar a carne e atingir ossos, tendões e órgãos com facilidade.

<b>Tamanho P</b>	<b>Dano 1d4+2</b>	<b>Tipo</b> Perfuração
<b>Alcance -</b>	<b>Crítico x2</b>	
<b>Peso 1kg</b>	<b>Preço 25 PO</b>	

**Besta de Precisão.** Estas bestas, mais pesada, mas muito mais precisa é uma das mais sofisticadas armas de disparo conhecidas. Ranhuras no arco permitem que o alvo seja muito melhor localizado, permitindo um tiro quase sempre certo.

O peso e a precisão cobram seu preço: uma besta de precisão exige uma rodada a mais para ser carregada, mesmo com a habilidade "Saque Rápido", mas adiciona +2 ao ataque.

<b>Tamanho M</b>	<b>Dano -</b>	<b>Tipo -</b>
<b>Alcance 40/80</b>	<b>Recarga 2 Rodadas</b>	
<b>Peso 4kg</b>	<b>Preço 350 PO</b>	

**Flechas.** Existe uma infinidade de modelos de flechas, algumas mais voltadas para o combate e outras mais voltadas para apoio tático, sendo inúteis em situações de ataque:

**.Flechas farpadas** causam dano ao entrar e sair (Dano 1d4/1d6, Perfuração/Corte - 25PO | 10 flechas);

**.Flechas furarmadura** possuem pontas extremamente afiadas, ignorando 2 pontos de CA e 2 pontos de RD contra dano não-mágico, caso a criatura possua, mas são pouco efetivas contra pessoas sem armadura, pois a flecha pode atravessar a vítima (Dano 1d6/1d4, Perfuração/Perfuração - 50PO | 10 flechas);

**.Flechas incendiárias** são criadas especialmente para queimar enquanto são disparadas. O fogo é natural e deve ser criado pelo atirador (Dano 1d6+1d4, Perfuração/Fogo - 50PO | 10 flechas);

**.Flechas de pesca** são flechas mais frágeis, mas uma linha pode ser amarrada a ela sem comprometer a eficiência. Seu rumo também não é desviado quando atirada na água (Dano 1d4, Perfuração - 15PO | 20 flechas);

**.Flechas sinalizadoras** não servem para ataque, sendo utilizadas para desviar a atenção de um inimigo ou chamar a atenção de um aliado. Ao serem disparadas emitem um assobio alto. Possuem incremento de distância de +15m (Dano 1d3, Perfuração - 20PO | 20 flechas);

**.Flechas voadoras** podem ser atiradas a +30m, sendo uma surpresa nada agradável quando se acredita estar a uma distância segura (Dano 1d4, Perfuração - 20PO | 20 flechas).

**Capa de Batalha.** Um robe costurado de forma a dar maior proteção a seu usuário. Geralmente feito com peles e tingido de verde e marrom para se camuflar ao ambiente.

<b>Defesa +2</b>	<b>Movimento -</b>
<b>Bônus max. Destreza -</b>	
<b>Peso 5 Kg</b>	<b>Preço 15 PO</b>

**Peitoral.** Uma placa desenhada para proteger o tórax e o peito do usuário. Não atrapalha os movimentos, embora não seja tão leve quanto parece.

<b>Defesa +4</b>	<b>Movimento -</b>
<b>Bônus max. Destreza +6</b>	
<b>Peso 15 Kg</b>	<b>Preço 20 PO</b>

## GLOW DRAGONS | NEFASTUS

A **Ordem dos Arqueiros** é uma sociedade com raízes medievais, criada na Inglaterra durante a unificação do Rei Eduardo. Após as cruzadas e com o advento das armas de fogo, foi relegada ao ostracismo, mas continuou suas atividades como protetores e caçadores.

No século XVI foi incorporada pela Ordem de Cristo, mas nos anos de 1990 conseguiu sua independência, não por merecimento, mas por não agregar mais membros. Hoje seus remanescentes - idosos com mais de 70 anos - treinam uma nova geração de caçadores, protetores e exploradores. Eles ainda são poucos, mas a Ordem dos Arqueiros vem, dia após dia, se tornando um nome temido junto ao submundo e ao sobrenatural.

Um arqueiro nega-se a utilizar armas de fogo, sendo considerada uma desonra portar uma delas.

# Casa do Alquimista



# ARQUEIROS

CLASSE BÁSICA PARA OLD DRAGON E GLOW DRAGONS  
SÉRGIO "O ALQUIMISTA" GOMES | ARTE: CARLOS CASTILHO  
Sob a Licença CC-BY-NC-SA

Arqueiros são especialistas em ataque à distância, especialmente treinado no uso de bestas e arcos. Muitos subestimam o poder de combate dos arqueiros, mas num campo de batalha, uma flecha bem direcionada pode ser tão letal quanto uma bola de fogo. Uma tropa de arqueiros pode com facilidade, diminuir rapidamente uma tropa antes que alcancem seu alvo.

Há uma rivalidade muito grande entre Arqueiros e Homens de Armas, pois, enquanto os primeiros veem o arco como um estilo de vida, os homens de armas veem o arco como uma mera ferramenta.

Elfos estão entre os melhores arqueiros da fantasia medieval, enquanto humanos e anões preferem o uso de bestas. Já os halflings preferem arcos curtos.

## OLD DRAGON | GLOW DRAGONS

**Dados de vida (DV):** d8;

**Armadura:** Arqueiros podem utilizar armaduras leves e capas;

**Arma:** Arqueiros sabem utilizar qualquer arco ou besta, espadas curtas, cimitarras e adagas;

**Itens mágicos:** O Arqueiro não pode usar varinhas, bastões e pergaminhos.

TABELA CA.1 - O ARQUEIRO				
Nível	XP	DV	BA	JP
1°	0	1	+1	15
2°	2.000	2	+1	15
3°	4.000	3	+2	15
4°	8.000	4	+2	14
5°	16.000	5	+2	14
6°	32.000	6	+3	14
7°	64.000	7	+3	13
8°	128.000	8	+3	13
9°	256.000	9	+4	13
10°	304.000	+2 PV	+4	12
11°	408.000	+2 PV	+4	12
12°	516.000	+4 PV	+5	12
13°	632.000	+4 PV	+5	11
14°	704.000	+5 PV	+5	11
15°	808.000	+5 PV	+6	11
16°	916.000	+6 PV	+6	10
17°	1.032.000	+6 PV	+6	10
18°	1.064.000	+7 PV	+7/+1	10
19°	1.128.000	+7 PV	+7/+1	9
20°	1.256.000	+8 PV	+7/+1	9

TABELA CA.2 - TALENTOS DO ARQUEIRO					
Nível	Percepção (%)	Ataque Certoiro			Incremento de Tiro
		Curto	Médio	Longo	
1°	20%	+1	-	-	-
2°	25%	+1	-	-	+1,5m
3°	30%	+1	+1	-	+3m
4°	35%	+2	+1	-	+4,5m
5°	40%	+2	+1	+1	+6m
6°	45%	+2	+2	+1	+6m
7°	50%	+3	+2	+1	+7,5m
8°	55%	+3	+2	+2	+7,5m
9°	60%	+3	+3	+2	+9m
10°	65%	+4	+3	+2	+9m
11°	70%	+4	+3	+3	+10,5m
12°	72%	+4	+4	+3	+10,5m
13°	74%	+5	+4	+3	+12m
14°	76%	+5	+4	+4	+12m
15°	78%	+5	+5	+4	+13,5m
16°	80%	+6	+5	+4	+13,5m
17°	82%	+6	+5	+5	+15m
18°	84%	+6	+6	+5	+15m
19°	86%	+7	+6	+5	+16,5m
20°	88%	+7	+6	+6	+18m

**Percepção.** Atentos e sempre alerta, os arqueiros podem detectar pequenos detalhes na paisagem ou em ambientes fechados. O Arqueiro possui uma chance dentro da porcentagem apresentada na tabela CA.2 de encontrar informações visuais de forma ativa ou passiva em ambiente internos ou externos.

**Ataque Certoiro.** Arqueiros são verdadeiros artistas da morte quando envergam seus arcos ou bestas: Quando atacar com uma dessas armas, ele recebe bônus em seu ataque e dano, conforme a tabela CA.2.

**Incremento de Tiro.** Arqueiros sabem explorar o melhor de suas armas: Com o tempo e o treinamento, seus tiros se tornam cada vez mais longos e mortais, aumentando sua distância conforme a tabela CA.2.

## BESTEIRO | ESPECIALIZAÇÃO (ORDEIRO)

Besteiros são considerados agressores especialistas em tropas e fortificações. Carregando seu instrumento de matança, levam o horror aos corações dos inimigos, especialmente aos cavaleiros cujas armaduras nem sempre resistem a um virote de besta bem afiado.

Ao escolher a especialização "Besteiro", escolha uma das habilidades a seguir no 5°, 8° e 16° níveis.

**.Carapaça.** O Besteiro pode utilizar armaduras especialmente feitas para ele, normalmente um peitoral de aço, elmo ou capa particularmente grossa. O personagem passa a ser versado no uso de armaduras de couro batido e armadura de placas.

**.Aproveitar Brechas.** Treinados no combate a soldados de armadura, os besteiros aprendem onde atirar: sua margem de crítico com a besta diminui para 19 - 20. Esta habilidade pode ser selecionada mais uma vez (e apenas mais uma vez) diminuindo a margem de crítico para 18 - 20.

**.Imóvel.** Besteiros podem permanecer imóveis por longos períodos de tempo. Durante sua "vigília" ele recebe +10% em seus testes de percepção e +1 em sua CA. Após se revelar ele só pode utilizar esta habilidade novamente após uma hora;

**.Saque Rápido.** Um besteiro pode carregar sua besta e atacar no mesmo turno;

**.Arauto da Morte.** Ao reduzir um inimigo a 0PV, o besteiro pode realizar um ataque a um segundo inimigo que esteja a até 4,5m do alvo original;

**.Vontade de Ferro.** Besteiros recebem +2 em seus testes de JP de Sabedoria contra Medo natural ou mágico.

## CRITICO COM ARMAS DE DISPARO

No manual básico do OD não há informações sobre dano crítico com armas de ataque à distância. Como regra da casa consideramos que qualquer arma de disparo tenha crítico igual a 20 - x2. Caso não utilize dano crítico por armas de ataque à distância em sua mesa, ignore a habilidade "Aproveitar Brechas".