

## CAÇADOR (HUNTER)

*“Eu não sou um patrulheiro qualquer, sou um verdadeiro colecionador de cabeças... Também não me compare com nenhum dos seus Guarda-Costas, afinal eu não sou pago para proteger e sim para encontrar e matar!”*

O Caçador é um personagem que usa e abusa das capacidades místicas e milenares das forças primais da natureza. Usando de sua pontaria e seu conhecimento das forças primitivas o caçador cria áreas de vantagem enquanto aponta firme para seus oponentes. O Caçador não é apenas um arqueiro, seus conhecimentos sobre sua “caça” também mostram um personagem que passou por tempos em meio natural, conhecendo desde os mais simples animais, as mais poderosas bestas mágicas.

### CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Papel:** Controlador, sua maior característica é criar áreas que causam dano e deixam algum tipo de efeito. Entretanto suas capacidades com arco o colocam como um Agressor, em papel secundário.

**Recurso de Poder:** Primitivo, sua fonte de poder é concedida pelas forças naturais, e do ambiente.

**Habilidades Chave:** Destreza, Sabedoria e Carisma.

**Proficiência com Armas:** Melee Simple, Ranged Simple, Ranged Military.

**Proficiência com Armaduras:** Clothes, Leather

**Bônus de defesas:** +2 Reflexos.

**Pontos de Vida (Primeiro Nível):** 10 + Constituição

**Pontos de Vida (Por Nível):** 4

**Pulso de Cura por Dia:** 5 + Mod. de Constituição

**Perícias Treinadas:** Cinco perícias treinadas da lista abaixo.

**Perícias de Classe:** Acrobatics (*Dex*), Athletics (*Str*), Arcana (*Int*), Endurance (*Con*), Heal (*Wis*), Nature (*Wis*), Perception (*Wis*), Stealth (*Dex*).

**Características da Classe:** Tiro Sobreposto, Inimigo Caçado, Agilidade do Caçador, Conhecimento Monstruoso.



## DETALHAMENTO DA CLASSE E PODERES

### Tiro Sobreposto

Recebe +1 nas jogadas de ataque com armas à distância, sempre que houver pelo menos um aliado adjacente do alvo.

### Inimigo Caçado

Uma vez por encontro pode escolher uma Origem ou Tipo de Criatura, sempre que atingir essa criatura causa 1d8 pontos de dano adicional. Esta habilidade aumenta para 2d8 no nível 11 e 3d8 no nível 21.

### Agilidade de Caçador

Enquanto usar uma armadura leve, recebe +1 de bônus por classe no deslocamento e +2 de bônus por classe nas defesas contra ataques de oportunidade.

### Conhecimento Monstruoso

Sempre que realizar um teste para conhecimento de criatura, recebe +2 no bônus por classe no teste.

### PODERES À VONTADE (NÍVEL 1)

#### Tiro Preciso Ataque Nível 1

*Você ignora o que está no seu redor, e aprimora seu tiro.*

À Vontade \* Arma, Primal

Padrão Distância Arma

Alvo: Uma Criatura

Ataque: Des + 2 vs. CA

Acerto: 1[A]

#### Flecha Vulcânica Ataque Nível 1

*Usando antigos símbolos primais, sua flecha se incendeia ao ser disparada.*

À Vontade \* Arma, Primal, Fogo

Padrão Distância Arma

**Requerimento:** Este ataque somente pode ser desferido com um Arco Curto ou Arco Longo.

Alvo: Uma Criatura

Ataque: Des vs. CA

Acerto: 1[A] + Des + Car de dano por fogo.

#### Virote Perfurante Ataque Nível 1

*Gritando ritos primais, seu virote rápido perfura até a mais antiga das árvores.*

À Vontade \* Arma, Primal

Padrão Distância Arma

**Requerimento:** Este ataque somente pode ser desferido com um Besta Leve ou Besta Pesada.

Alvo: Uma Criatura

Ataque: Des vs. Ref.

Acerto: 1[A] + Dês

**Espcial:** Reduza em 5 qualquer resistência do alvo.

#### Arremesso Relâmpago Ataque Nível 1

*Enquanto prepara seu próximo ataque, dispara uma ponteira de virote ou flecha.*

À Vontade \* Primal

Menor

Distância 5

Alvo: Uma Criatura

Ataque: Des vs. Ref.

Acerto: Des

### PODERES POR ENCONTRO (NÍVEL 1)

#### Vinha Atroz Ataque Nível 1

*Vinhas crescem rapidamente do solo segurando os alvos na área.*

Encontro \* Primal, Zona

Padrão Explosão Próxima 1 até 5 quadrados

Alvo: Criaturas na Área

Ataque: Sab vs. Ref.

**Acerto:** O alvo fica sobre o efeito *Slow* até o final do próximo turno do alvo.

**Efeito:** Este efeito de Zona permanece até o final do encontro, o personagem pode encerrar o efeito de Zona como uma ação livre. Cada criatura que comece o turno, ou entre nessa zona sofre um ataque dessa zona.

**Chamas Místicas** Ataque Nível 1  
*Chamas azuladas surgem na zona queimando todos os alvos.*

**Encontro \* Primal, Zona**  
**Padrão Explosão Próxima 1 até 5 quadrados**

**Alvo:** Criaturas na Área

**Ataque:** Sab vs. Ref.

**Acerto:** 2d6 + Car

**Efeito:** Este efeito de Zona permanece até o final do encontro, o personagem pode encerrar o efeito de Zona como uma ação livre. Cada criatura que comece o turno, ou entre nessa zona sofre um ataque dessa zona.

**Fungo Atordoante** Ataque Nível 1  
*Pequenos fungos exalam um pó que atordoar a vítima.*

**Encontro \* Primal, Zona**  
**Padrão Explosão Próxima 1 até 5 quadrados**

**Alvo:** Criaturas na Área

**Ataque:** Sab vs. Vont.

**Acerto:** O alvo fica sobre o efeito Dazed até o final do próximo turno do alvo. O alvo

pode receber 10 pontos de dano para evitar o efeito Dazed.

**Efeito:** Este efeito de Zona permanece até o final do encontro, o personagem pode encerrar o efeito de Zona como uma ação livre. Cada criatura que comece o turno, ou entre nessa zona sofre um ataque dessa zona.

### PODERES POR DIA (NÍVEL 1)

**Tiro Duplo** Ataque Nível 1  
*Rapidamente dispara suas vezes com sua arma.*

**Diário \* Arma, Primal**  
**Padrão Distância Arma**

**Alvo:** Uma ou Duas Criaturas

**Efeito:** Realize dois ataques à Vontade contra um ou dois alvos, em adição a cada ataque, adicione seu mod. de Sabedoria no dano.

**Impalar** Ataque Nível 1  
*Um tiro perfeito acerta o alvo, o deixando caído no chão.*

**Diário \* Arma, Primal**  
**Padrão Distância Arma**

**Alvo:** Criaturas na Área

**Ataque:** Des vs. CA

**Acerto:** 2[A] + Dês + Car e o alvo cai ao chão (Fall Prone)

**Falha:** Meio dano.

### UTILITÁRIOS (NÍVEL 2)

**Passo Largo** Utilidade Nível 2  
*Como uma raposa o personagem se movimenta rapidamente.*

**Diário \* Arma, Primal**  
**Menor**

**Alvo:** Pessoal

**Efeito:** Desloca seu valor de movimento.

**Sem Misericórdia** Utilidade Nível 2  
*Com um olhar gélido, seus golpes infligem a dor de um golpe sem remorso.*

**Diário \* Arma, Primal, Stance**  
**Padrão**

**Alvo:** Pessoal

**Efeito:** Até o final do encontro, todos os ataques contra criaturas caídas (Prone) recebem seu mod. de sabedoria como bônus de poder no dano.

### PODERES POR ENCONTRO (NÍVEL 3)

**Chamas Brancas** Ataque Nível 3  
*Chamas confortáveis brancas, aliviam as dores do corpo e o acolhem.*

**Encontro \* Primal, Zona**  
**Padrão Explosão Próxima 1 até 5 quadrados**

**Alvo:** Criaturas na Área

**Ataque:** Automático

**Acerto:** O alvo pode usar um pulso de cura (Healing Surge)

**Efeito:** Este efeito de Zona permanece até o final do encontro, o personagem pode encerrar o efeito de Zona como uma ação livre. Cada criatura que comece o turno, ou entre nessa zona sofre um ataque dessa zona.

**Gramma Viva** Ataque Nível 3  
*Sobre a área surge uma grama fina com uma fina camada de gosma que se fixa nos alvos.*

**Encontro \* Primal, Zona**  
**Padrão** Explosão **Próxima** 1 até 5 quadrados

**Alvo:** Criaturas na Área

**Ataque:** Sab vs. Ref.

**Acerto:** O alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do alvo. O alvo pode receber 10 pontos de dano para evitar esse efeito.

**Efeito:** Este efeito de Zona permanece até o final do encontro, o personagem pode encerrar o efeito de Zona como uma ação livre. Cada criatura que comece o turno, ou entre nessa zona sofre um ataque dessa zona.

**Limo Gélido** Ataque Nível 3  
*Limo surge na área deixando a área completamente escorregadia.*

**Encontro \* Primal, Zona**  
**Padrão** Explosão **Próxima** 1 até 5 quadrados

**Alvo:** Criaturas na Área

**Ataque:** Sab vs. Ref.

**Acerto:** O alvo cai ao chão (Fall Prone).

**Efeito:** Este efeito de Zona permanece até o final do encontro, o personagem pode encerrar o efeito de Zona como uma ação livre. Cada criatura que comece o turno, ou entre nessa zona sofre um ataque dessa zona.



### PODERES POR DIA (NÍVEL 5)

**Impalar Superior** Ataque Nível 5  
*Com a precisão de uma águia, o disparo acerta o alvo o deixanso paralisado.*

**Diário \* Arma, Primal**

**Padrão** Distância Arma

**Alvo:** Uma Criatura

**Ataque:** Des vs. CA

**Acerto:** 2[A] + Dês + Car e o alvo fica paralizado (Stunned) (Salvamento), Depois do Efeito o alvo cai ao chão (Fall Prone).

**Tiro ao Coração** Ataque Nível 5

*Seus instintos de caçador o mostram o local do coração e com um disparo perfeito o alvo perde seus sentidos.*

**Diário \* Arma, Primal**

**Padrão** Distância Arma

**Alvo:** Uma Criatura

**Ataque:** Des vs. CA

**Acerto:** 1[A] + Sab e o alvo fica Helpless até o final do próximo turno do alvo.

### UTILITÁRIOS (NÍVEL 6)

**Pé por Pé** Utilidade Nível 6  
*Movimentando-se cautelosamente, não baixa a guarda para os inimigos.*

**Á Vontade \* Arma, Primal**

**Movimento**

**Efeito:** Desloca metade de sua velocidade, esse movimento não causa ataques de oportunidade.

**Saltar** Utilidade Nível 6

*Usando uma forma extraordinária, o personagem faz um salto.*

**Diário \* Arma, Primal**

**Menor**

**Alvo:** Pessoal

**Efeito:** Recebe +10 de bônus por poder no próximo teste de saltar, ou até o final do próximo turno.

**Em Guarda** Utilidade Nível 6

*Usando uma posição de combate, o personagem deixa sua guarda preparada para ataques.*

**Diário \* Arma, Primal, Stance**

**Menor**

**Alvo:** Pessoal

**Efeito:** Recebe +1 de bônus por poder na CA e no reflexo.

**PODERES POR ENCONTRO (NÍVEL 7)**

**Solo Sagrado** Ataque Nível 7

*Usando o poder mais puro primitivo, gera uma área que recupera aliados e maltrata inimigos.*

**Encontro \* Primal, Zona, Radiante**

**PadrãoExplosão Próxima 1 até 5 quadrados**

**Alvo:** Criaturas na Área

**Ataque:** Sab vs. Wil ou Automático; *Veja abaixo.*

**Acerto:** Inimigos na área recebem seu mod. Car em dano. Aliados na área recebem 1 + mod. Sab em pontos de vida temporário.

**Efeito:** Este efeito de Zona permanece até o final do encontro, o personagem pode encerrar o efeito de Zona como uma ação livre. Cada criatura que comece o turno, ou entre nessa zona sofre um ataque dessa zona.

**Vento Gélido** Ataque Nível 7

*Ventos místicos fazem um minúsculo tornando na área.*

**Encontro \* Primal, Zona, Frio**

**PadrãoExplosão Próxima 1 até 5 quadrados**

**Alvo:** Criaturas na Área

**Ataque:** Sab vs. Ref.

**Acerto:** 1d10 + Sab e o alvo perde qualquer resistência que possua até o final do próximo turno.

**Efeito:** Este efeito de Zona permanece até o final do encontro, o personagem pode encerrar o efeito de Zona como uma ação livre. Cada criatura que comece o turno, ou entre nessa zona sofre um ataque dessa zona.

**Vapor Ácido** Ataque Nível 7

*Pequenas plantas fazem vapores ácidos que deixam a área completamente perigosa.*

**Encontro \* Primal, Zona, Ácido**

**PadrãoExplosão Próxima 1 até 5 quadrados**

**Alvo:** Criaturas na Área

**Ataque:** Sab vs. Ref.

**Acerto:** 3d10 + Sab e o alvo recebe 1 + Car de dano recorrente (Salvamento).

**Efeito:** Este efeito de Zona permanece até o final do encontro, o personagem pode encerrar o efeito de Zona como uma ação livre. Cada criatura que comece o turno, ou entre nessa zona sofre um ataque dessa zona.

**PODERES POR DIA (NÍVEL 9)**

**Tiro Muito Rápido** Ataque Nível 9

*Tiros extremamente velozes atingem o alvo o deixando pasmo com o ataque.*

**Diário \* Arma, Primal**

**Padrão**

**Distância Arma**

**Alvo:** Uma Criatura.

**Ataque:** Des vs. CA; Três ataques contra o mesmo alvo.

**Acerto:** 2[A] + Dês

**Efeito:** Se todos os ataques atingirem o alvo, o alvo fica Paralisado (Salvamento).

**Tiro Perfeito** Ataque Nível 9

Usando seu melhor tiro, o personagem consegue realizar um efeito acima do natural.

**Diário \* Arma, Primal**

**Padrão** Distância Arma

**Alvo:** Uma Criatura

**Efeito:** Realize um ataque básico, se este ataque atingir o alvo, considere o ataque como um Ataque Crítico.

**UTILITÁRIOS (NÍVEL 10)**

**Tiro Oculto** Utilidade Nível 10

Seu tiro é preciso e firme não deixando o inimigo saber onde o disparo acertou.

**À Vontade \* Arma, Primal, Stance**

**Efeito:** Se tiver *Cover* ou *Concealment*, o próximo ataque recebe +2 no ataque.

**Manobra Tática** Utilidade Nível 10

Com agilidade de um felino, seu movimento ignora completamente os inimigos.

**À Vontade \* Arma, Primal**

**Movimento**

**Alvo:** Pessoal

**Efeito:** Ajuste (Shift) 3, esse movimento não recebe penalidades por terreno, e pode ultrapassar quadrados ocupados por inimigos como se estivessem vazios.

**TALENTOS**

Aqui lista-se alguns talentos para esta classe.

**ESTÁGIO HERÓICO**

**Agressor sem Limites**

**Pré-Requisito:** Habilidade de Classe *Inimigo Caçado*

**Benefício:** O dado de dano da habilidade de classe *Inimigo Caçado* é d10 ao invés de d8

**Múltiplo Caçador**

**Pré-Requisito:** Habilidade de Classe *Inimigo Caçado*

**Benefício:** Usa um ponto de ação, mas não recebe seus benefícios, e escolha uma segunda opção de caça para o combate. No caso de um inimigo com múltipla origem e/ou múltiplo tipo, considere cada uma das suas escolhas para o dano adicional.

**Sangue de Caça [Multiclasse Caçador]**

**Pré-Requisito:** Dês 13 e Sab 13

**Benefício:** Uma vez por dia pode usar *Inimigo Caçado*. E recebe como habilidade de classe *Agilidade de Caçador*.

**ESTÁGIO EXEMPLAR**

**Tiro Trovão**

**Pré-Requisito:** Car 13 e Habilidade de Classe *Tiro Sobreposto*

**Benefício:** O bônus no acerto do *Tiro Sobreposto* é igual ao seu mod. de Car.

**Dreno de Energia**

**Pré-Requisito:** Habilidade de Classe *Inimigo Caçado*

**Benefício:** Ao causar dano pela habilidade de classe *Inimigo Caçado* recebe 5 pontos de vide temporário.

**ESTÁGIO ÉPICO**

**Lá e de Volta**

**Pré-Requisito:** Habilidade de Classe *Agilidade de Caçador*

**Benefício:** O bônus fornecido na velocidade é +2 ao invés de +1.

**Sobre o Autor**

Jeferson "Shin" Leite Borges, é um jogador de RPG, amante da literatura. Joga RPG a 12 anos, desses quais a grande maioria sendo mestre no sistema de D&D.

**Images:**

**Capa:** <http://jasonengle.deviantart.com/art/Hunter-44532186>

**Pág 4:** <http://chriss2d.deviantart.com/art/Elven-Archer-44026550>