

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.

Bárbaro

"A expedição não mais existia, por uma semana sobrevivia sozinho no antro selvagem. A selva e os nativos, a fome, a natureza implacável, maldições e inimigos repugnantes, um a um ceifaram seus parceiros de aventura. As almas colhidas pelos desafios daquele lugar esquecido. Com a alabarda, Beorthric abria caminho por entre os homens-lagarto, o corpo taurino, ignorando ferimentos, fome e exaustão, tornava-se ele mesmo antinatural, um predador incansável. Os lagartos lhe deram um nome, 'Aquele que Caça na Escuridão', e agora tentavam impedi-lo de adentrar as ruínas macabras e acessar os segredos do Culto da Mão Esquerda."

Imponentes predadores dos ermos. Nômades tribais, acostumados a viver sob as intempéries da natureza. Seus corpos são ornados com músculos de aço que irrompem em fúrias indomáveis no calor da batalha. Sua potência aliada a movimentos felinos os torna letais se provocados.

DADOS DE VIDA: d8 (após o décimo nível, apenas 2 de 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 BÁRBARO	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: Bárbaros ganham um ataque adicional por rodada ao chegarem no 10º nível.

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

PELE DE FERRO: Bárbaros que não utilizem armaduras de qualquer tipo possuem CA de 13 + bônus de nível.

FÚRIA DE AÇO: O bárbaro pode atacar até três criaturas à sua frente ou ao seu redor. Um ataque contra CA é rolado, com penalidade cumulativa por criatura-alvo, isto é, penalidade de -2 na primeira, -3 na segunda e -4 na terceira. Ademais, até a próxima rodada, o bárbaro recebe uma penalidade de -2 em sua CA.

GRANDES ARMAS: Quando o bárbaro ataca com uma arma que ocupa as duas mãos (2M) seu dano recebe um bônus conforme a tabela abaixo:

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

ESCALAR SUPERFÍCIES DIFÍCEIS: Bárbaros podem testar sua força para escalar superfícies lisas. Um teste é feito para cada 100 pés (33 metros).

SOBREVIVENTE ENDURECIDO: Bárbaros contam com o bônus de nível em testes relacionados a sobrevivência em ambientes inóspitos.

INTIMIDANTE: Bárbaros somam o bônus de nível em testes de intimidação. Ademais, possuem um bônus de +2 em jogadas de proteção contra efeitos de medo e encantamentos de controle mental.

