

# 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.

# Gladiador

*“Zorak, orc forjado nas fileiras de aço, aguarda seus próximos oponentes na arena, um impassível colosso esmeralda. Três rastrilhos se abrem e três gigantes louva-a-deus, vermelhos feito o entardecer, disparam em sua direção. Com cascas castigadas por torturas e asas macabras costuradas sobre seu dorso, os magníficos animais jamais voariam outra vez. Com as mentes loucas de clausura, eles investem contra Zorak. Encurralado pelas três criaturas, com os blocos da arena a lhes tocar os calcanhares, decide por tomar a ofensiva, lançando-se entre as seis lâminas que zuniam em todas as direções – um dos dedos é amputado, a orelha direita decepada, e rente à espinha um dos animais o rasga. Mas agora está perto, abaixo das pernas artrópodes, e ele as arranca como palitos. Guinchos agonizantes ecoam enquanto Zorak estraçalha as criaturas.”*

Versáteis e ágeis, com ampla experiência em situações de desvantagem tática. Nascidos na opressão da arena, empunham duas armas modificadas para moer a carne de seus inimigos e lutam como animais encurralados.

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

**ARMADURAS USADAS:** Cotas de malha ou inferiores.

**ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL:** Todas.

**ATRIBUTO PRIMÁRIO:** Força.

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

| NÍVEL DO GLADIADOR | 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:** Gladiadores ganham um ataque adicional por rodada ao chegarem no 10º nível.

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

**MOVIMENTO RÁPIDO:** Gladiadores deslocam-se 40' por rodada.

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

**DESARMAR:** O gladiador pode abdicar de seus ataques em uma rodada para tentar desarmar uma criatura média ou pequena. Pede-se um teste contra CA com penalidade de -2.

**PERÍCIA:** Gladiadores são especialistas em armas de uma mão, aplicando os bônus abaixo:

| NÍVEL DO GLADIADOR | DANO ADICIONAL |
|--------------------|----------------|
| 3-10               | +1             |
| 11-15              | +2             |
| 16-20              | +3             |

Danos na mão secundária também são modificados pelo efeito da perícia.

**NASCIDO NA ARENA:** Ganham +1 em rolagens de iniciativa quando lutam contra um único inimigo ou quando seu grupo se encontra em desvantagem numérica em combate.

