

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.

Legionário

“Cada golpe da criatura de mithril explodia contra a defesa de Dunlur como um petardo castigante, testando o farto escudo e sua constituição anã. O legionário antecipava os ataques, e protegia seus aliados. Como uma rocha protetora, aplacava a fúria titânica do formidável oponente. Era questão de tempo, o cansaço já lhe ardia os músculos, os olhos turvados pelo suor pareciam travar sua própria batalha. O guerreiro sabia que devia persistir, aguentar até o fim.”

De amplo conhecimento tático, acostumados ao calor da batalha. Com seus grandes escudos, não perdem a oportunidade de proteger aliados e guarnecer as linhas de frente.

DADOS DE VIDA: d8 (após décimo nível apenas 2 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Todas.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Todas.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Força.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Legionários possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO LEGIONÁRIO	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: Legionários ganham um ataque adicional por rodada ao chegarem no 10º nível.

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

DEFENSOR: Legionários começam o jogo com +1 de CA permanente.

BLOQUEIO TÁTICO: Ao bloquear, o legionário recebe um bônus de +3 em sua CA, ao invés de +2, até a próxima rodada.

ATAQUE COM ESCUDO: Legionários que renunciarem sua ação de movimento ganham um ataque extra com seu escudo, causando 1d3 + bônus de força de dano. O acerto é modificado pelo bônus de nível e força, mas sofre uma penalidade de -2.

INTERCEPTAR: Uma vez por rodada de combate, e a qualquer momento dentro desse escopo, o Legionário pode interceptar ataques feitos a seus aliados, desde que estejam a, no máximo, 15' de distância. Apesar de evitar danos ao aliado, o personagem recebe metade do dano e deve terminar a rodada adjacente ao personagem defendido. O mestre pede uma jogada de proteção de reflexos para verificar o efeito.

PROGRESSÃO DE DANO: Legionários ganham dano em armas de uma mão seguindo a tabela abaixo:

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

