

Guerreiro:

Um Guerreiro é um ser humano treinado para o combate. Ele geralmente tem um número alto de pontos de Força. Um alto valor para Destreza e Constituição também ajudam-no. Devido ao seu treinamento especial para combate, nas batalhas ele costuma atingir oponentes com mais frequência do que as outras classes de personagem. É comum também que seus golpes causem maior dano. Os Guerreiros são mais resistentes do que os demais personagens e tendem a ter um número maior de pontos de vida. Eles também usam armaduras melhores para se protegerem. Por causa de seu vigor, os Guerreiros normalmente são aqueles que abrem caminho em direção aos túneis escuros e profundos. Se um monstro aparecer e atacar o grupo de surpresa, o personagem mais provável de sobreviver ao ataque sofre o primeiro golpe. Caso haja Guerreiros em número suficiente, geralmente é uma boa ideia colocar um deles na retaguarda do grupo também, caso algum monstro apareça sorrateiramente e ataque pelas costas. Quando começa a batalha, os Guerreiros devem ser a linha de frente. Eles devem tentar evitar que os oponentes atinjam outros membros do grupo. Os Guerreiros são, portanto, excelentes protetores para Magos e Ladrões. Como os Guerreiros são “experts” em combate, convém aos jogadores que os interpretem conhecer o funcionamento da Sequência de Combate. O DM deve explicar cada etapa da Sequência de Combate aos Guerreiros, especialmente a diferença entre “recuar” e “fugir”. Se o DM concordar, o jogador que interpreta um Guerreiro pode até ler os Cartões da seção Verde. Embora nunca seja sensato entrar numa dungeon com apenas um personagem, ou com um grupo contendo apenas um tipo de personagem, o Guerreiro faz parte de uma das poucas classes que poderia fazê-lo e sair vivo, já que sua resistência é capaz de ajudá-los a sobreviver a todas as armadilhas e perigos que outras classes de personagem o ajudariam a evitar. Ainda assim, eles não possuem grande capacidade para evitar ou resistir à magia. Um Mago habilidoso pode conseguir derrotar um grupo inteiro de Guerreiros.

Estes personagens têm utilidade para outras coisas também, além de lutar. Eles podem usar sua força em muitas situações diferentes. Quando uma porta precisa ser aberta ou quando uma imensa rocha deve ser removida, o guerreiro é a solução. Quando o grupo encontrar um esconderijo de tesouros, o Guerreiro deve procurar duas coisas: poções mágicas de cura, especialmente úteis para ele, uma vez que se fere com frequência nas batalhas, e armas mágicas, pois elas adicionam bônus às suas jogadas de ataque e de dano nos combates.

Atributo. Principal O Atributo Principal do Guerreiro é a Força. Se seus pontos de força forem maior ou iguais a 13, ele evoluirá em perícia e poder mais rapidamente. Se tiver 8 ou menos pontos de Força, sua evolução será mais lenta. Personagens com poucos pontos de Força não são bons Guerreiros, portanto, o jogador deve colocá-los em outra classe de personagens.

Dados de Vida Por ser tão resistente, o Guerreiro usa d8s como Dados de Vida. Um Guerreiro tende a ter um número de dados de vida maior do que as demais classes de personagens. Em geral, ele pode sofrer uma quantidade maior de dano e ainda assim permanecer vivo.