

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.

FICHA DE MAGIAS

Arcana Primária

CÍRCULO	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
USOS MÁXIMOS									
USOS ACTUAIS									

MAGIAS CONHECIDAS

[illegible]

Ilusionista

“O selvagem de quatro braços agitava os machados acorrentados, golpeando imagens miragínicas. Sua violência buscava a carne de Plumbus, o gnomo. O Ilusionista, porém, não demonstrava preocupação, enquanto suas duplicatas aplacavam a fúria do combatente, por feitiço materializava uma sombra assassina. Como se brotasse da essência de um terrível pesadelo, o delírio sombrio feito de morte e medo surgia sob seu comando. O sorriso de escárnio nos lábios de Plumbus demonstrava os perigos daqueles que ousam nos segredos da gnose ilusória, o brilho delirante de uma mente que navega o ermo entre a insanidade e o poder.”

Arcanos traiçoeiros, confundem os sentidos e exploram os medos mais íntimos de suas vítimas. Canalizam as energias do plano negativo em letais manifestações, enevoando a percepção e anulando a própria matéria. Poucos resistem aos espetáculos sedutores de um bom ilusionista.

DADOS DE VIDA: d4 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Nenhuma.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Cajados, varinhas, adagas e bestas leves.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Inteligência.

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

NÍVEL DO ILUSIONISTA	V	R	M
1-2	15	14	13
3-4	14	13	12
5-6	13	12	11
7-8	13	11	10
9-10	12	10	9
11-13	12	9	8
14-20	11	8	7
21+	10	7	6

GASTO DE ATRIBUTO: Ilusionistas podem gastar 1 ponto de inteligência para conduzir inimigos ao fracasso em jogadas de proteção de reflexos, com ilusões caóticas reativas. Cada ponto gasto aplica uma penalidade de -4. Também podem gastar pontos para evitar ataques de oportunidade por 1 rodada.

MAGIAS: Ilusionistas são mestres nas artes deceptivas. A lista de magias disponíveis se encontra no **TOMO METAFÍSICO**.

PROGRESSÃO DE MAGIAS:

NÍVEL	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1	1								
2	2								
3	2	1							
4	3	2							
5	4	2	1						
6	4	2	2						
7	4	3	2	1					
8	4	3	3	2					
9	4	3	3	2	1				
10	4	4	3	2	2				
11	4	4	4	3	3				
12	4	4	4	4	4	1			
13	5	5	5	4	4	2			
14	5	5	5	4	4	2	1		
15	5	5	5	5	5	2	1		
16	5	5	5	5	5	3	2	1	
17	5	5	5	5	5	3	3	2	
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

MESTRE DO ESCAPISMO: O ilusionista ganha +2 de CA passivamente em fugas e pode testar sua destreza, somando a ela o bônus de nível, para se livrar de algemas, correntes, cordas ou jaulas simples. Esse talento não se aplica para constrições mágicas, e pode incorrer em penalidades se os mecanismos empregados para prender o ilusionista forem complexos.

ESPETÁCULO DE ILUSÕES: O ilusionista aplica o bônus de nível em testes de carisma com performances teatrais, envolvendo o público com suas ilusões. Ele também pode usar este bônus para convencer criaturas em negociações, através de seus talentos hipnotizantes.

IMBUIR ARMAS: Arcanos podem dotar suas armas com ataques de alcance, a estética do projétil é de escolha do jogador. Armas imbuídas só funcionam nas mãos de seus criadores e o acerto dessas armas é modificado pelo bônus de nível e inteligência. O alcance dessas armas é fixo em 60' e seu dano é sempre 1d4 modificado pelo bônus de inteligência. Caso a arma seja perdida, o personagem pode procurar uma nova e imbuí-la, fazendo um ritual de 30 minutos.

