

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

[illegible]

MAGIAS CONHECIDAS

[illegible]

Mago

"Balamoor sobe a espiral de jade negra de sua torre com três pergaminhos aninhados consigo, suor escorrendo de sua testa até sua espessa barba. Chegando a seus aposentos, estende os papiros arcanos no chão e consulta seu denso alfarrábio. Sim, a fórmula confere. O teorema interplanar é verdadeiro. Com supremo esforço, move seu cajado circularmente enquanto consulta a conjuração. Alguns momentos depois, uma massa disforme começa a se materializar dentro da gaiola radiante à frente de Balamoor."

Detêm o controle das funções metafísicas mais recônditas, conseguindo com isso versatilidade na conjuração de feitiços arcanos. Pesquisadores ambiciosos e dedicados, costumam isolar-se em torres invioláveis após atingirem o ápice de suas carreiras.

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: Magos possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO MAGO	V	R	M
1-2	15	17	12
3-4	14	16	11
5-6	13	15	10
7-8	13	14	9
9-10	12	12	7
11-13	12	10	5
14-20	11	8	4
21+	10	6	4

GASTO DE ATRIBUTO: O mago pode modificar a potência de suas magias ou eficácia de seus testes gastando 1 ponto de inteligência. Cada ponto sacrificado aumenta o dano de uma magia em 1 dado ou dobra seu alcance.

MAGIAS: Magos demonstram grande versatilidade nas artes arcanas. 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

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.

ESCRIBA: A partir do nível 3, magos podem inscrever pergaminhos mágicos com feitiços que conheçam e que estejam em círculos abaixo do maior por ele acessado. Pede-se um teste de inteligência CD 15, contando com o bônus de nível do mago e apenas 1 pergaminho pode ser inscrito por semana. A magia inscrita deve ser deduzida do limite diário do mago. Magias inscritas em pergaminhos podem ser de qualquer classe arcana, mas só podem ser lançadas por usuários que tenham acesso a elas em suas listas, conforme **TOMO METAFÍSICO**.

