

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]

Necromante

"Arrastando o manto negro pelo solo imundo de seu laboratório, Z'latros carrega um antebraço viçoso de algum defunto de pouca sorte. Por passagens labirínticas prossegue até uma porta de ferro, seus dedos espectrais acariciando a carne fresca de sua vítima em antecipação. Era a peça faltante. A peça final. Um esqueleto serviçal lhe serve vinho quente e lhe alcança o cajado necrótico, adornado com cabeças encolhidas ao longo do cabo. Olha com um sorriso deformado para uma criatura ocultada por um pano ensanguentado: o ritual está prestes a começar."

Controlam a metafísica da morte, possuindo controle sobre mortos-vivos e construtos sinistros. Escondem seus experimentos em passagens subterrâneas e locais inóspitos. Perscrutando sabedorias ocultas, dificilmente preservam sua sanidade e vigor.

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: Necromantes possuem os seguintes valores de referência:

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

GASTO DE ATRIBUTO: O necromante pode gastar 1 ponto de inteligência para transferir 1d6 PV de construtos ou mortos-vivos que controle para si.

MAGIAS: Necromantes dominam as artes profanas, versados na metafísica da morte. A lista de magias disponíveis se encontra no **TOMO METAFÍSICO**.

FABRICAR GOLEM: Necromantes podem criar golens a partir de partes de cadáveres. Somente um golem pode ser ativado por vez. Os PV do golem são 1d8 para cada bônus de nível do necromante, e segue as jogadas de proteção de um guerreiro com nível equivalente ao bônus de nível do necromante.

A tabela abaixo indica os tipos de Golem por nível:

NÍVEL DO NECROMANTE	TIPO DE GOLEM	CA E DANO	CUSTO (PO)	CÍRCULO
3-6	I	12 / 1d4	100	2°
7-9	II	13 / 1d6	500	3°
10-15	III	14 / 1d8	1.000	5°
16-18	IV	16 / 1d10	5.000	7°
19-20	V	18 / 1d12	10.000	9°

ATIVACÃO DO GOLEM: O necromante precisa de um laboratório e componentes básicos para ativar seu golem. Em adição, deve abdicar de uma magia do círculo indicado na tabela para mantê-lo.

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

LABORATÓRIO: Necromantes podem estabelecer laboratórios em locais abandonados, calabouços, ou até mesmo carroças cobertas, desde que despendam 100 P.O. mensais por tipo de golem. Por exemplo, o laboratório capaz de produzir um golem de tipo "V" demandaria uma manutenção de 500 P.O. por mês.

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.

