

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]

Psiônico

“À porta de uma tenda repleta de listras intercalantes em tons de azul e lilás, dois bárbaros avançam hesitantes. Pelos Ermos do Norte, poucos se arriscam a explorar sem consultar madame Vadima, senhora dos auspícios. Sentam-se em cadeiras baixas, aguardando o ritual. Vadima inicia o processo, revelando tatuagens arcanas no branco dos olhos, sua bola de cristal ao centro do recinto emanando pulsantes brilhos etéreos. A resposta é positiva: ali encontrarão o que buscam, mas apenas um retornará com vida e glória das Montanhas Cinzentas.”

Especialistas nas artes da clarividência e telecinesia, capazes de antecipar os passos de seus inimigos. Investigadores por excelência e conhecedores dos labirintos da mente.

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: Psiônicos possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO PSIÔNICO	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	8	8
14-20	11	6	7
21+	10	5	6

GASTO DE ATRIBUTO: Psiônicos podem evitar que seu grupo seja surpreendido ou aumentar 1 dado de dano de magias gastando 1 ponto de inteligência.

MAGIAS: São mestres do controle mental, sempre curiosos com a relação entre a psique e o espaço-tempo. A lista de magias disponíveis se encontra no **TOMO METAFÍSICO**.

LEITURA FRIA: Aplicam bônus de nível em testes de inteligência para detecção de mentiras.

PREPARADO: Ganham bônus de +1 na iniciativa.

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.

