

# 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]

# Clérigo

*"A praga profana assolava as planícies. Legiões de mortos-vivos transformaram campos e cidades em terreno maldito, onde empilhavam suas vítimas e proferiam rituais, condenando-as ao eterno serviço da escuridão. Gothrik ouviu o chamado, o clérigo da forja liderava seus paladinos, com orações marciais e a bravura divina que emanava de seu espírito. Os cadáveres lutavam como insanas abominações, carne pútrida e ossos contra o metal sagrado da ordem. Gothrik entoava os cânticos magmáticos fervorosamente, mas eram muitos – como formigas, os defuntos eclipsavam o campo de batalha... Seria preciso um milagre."*

Acreditam representar a vontade dos deuses, enveredando-se pela terra e pregando sua palavra. Canalizam milagres e são capazes de exorcizar criaturas macabras. Supersticiosos, talvez por medo da fúria de seu patrono, devem abençoar suas armas antes de brandi-las em seu nome. Em batalha, é comum se posicionarem na linha de frente para proteger seu rebanho. Movidos por dogmas, vaidade ou ganância, enfrentam o profano ostentando seu símbolo sagrado.

**DADOS DE VIDA:** d6 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

**ARMADURAS USADAS:** Todas.

**ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL:** Armas abençoadas.

**ATRIBUTO PRIMÁRIO:** Sabedoria.

**JOGADAS DE PROTEÇÃO:** Clérigos possuem os seguintes valores de referência:

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

**GASTO DE ATRIBUTO:** Clérigos gastam sua sabedoria para obter favores de cura dos deuses. Cada ponto cura uma pessoa em 1d8 pontos de vida.

**ARMAS ABENÇOADAS:** Clérigos podem somar seu bônus de nível em ataques corpo a corpo ou alcance, desde que tenham feito um ritual de 15 minutos para abençoar suas armas. Só uma arma pode ser abençoada por vez.

**SÍMBOLO SAGRADO:** Dado que o clérigo tenha seu símbolo sagrado, ele ganha acesso a magias divinas, conforme a tabela indicada nesta página. Clérigos não precisam aprender magias, e as recuperam todos os dias pelo amanhecer se passarem ao menos 1 hora em oração ou meditação.

Clérigos podem usar magias divinas inscritas em pergaminhos, mas não magias arcanas. Tampouco podem fabricar itens mágicos.

Magias podem ser acessadas no **TOMO METAFÍSICO**, ou criadas junto ao mestre.

## MAGIAS DIVINAS:

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

**EXORCISMO/PODER DE FÉ:** Pode exorcizar demônios, diabos e mortos-vivos, numa quantidade equivalente ao seu nível, desde que estejam em uma área de 30' x 30' e alcance de 30'. Criaturas devem fazer uma jogada de proteção contra magia, ou se afastarão do clérigo desesperadamente. Caso a criatura seja 5 níveis abaixo do clérigo, ela automaticamente se desintegra.

**LEALDADE DE FÉ:** Clérigos devem ser leais a algum templo, divindade ou atividade específica. Quebrar o juramento lhes remove a capacidade de usar magias e de efetuar exorcismos. O mestre indica ao clérigo as condições de receber a graça divina novamente.



