

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]

Monge

“No templo do desaparecido Darshan, um dos primeiros ensinamentos era o da inutilidade da lâmina. Ondas de discípulos armados tentavam superar as hábeis mãos do mestre em vão. No final, saíamos convencidos: a espada é uma mera muleta. A mão do monge deve estar munida apenas de sua razão.”

Serenos e incansáveis estudiosos da metafísica. Cultivam a harmonia entre mente e corpo, são fluídos como a água e pertinazes como promontórios. Seus punhos são guiados por um rigor marcial e ensinamentos milenares, que são transmitidos por mestres da tradição.

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

ARMADURAS USADAS: Nenhuma.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Apenas punhos.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Inteligência.

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

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

GASTO DE ATRIBUTO: Monges podem gastar 1 ponto de inteligência para se curar 1d6, mas não podem curar outros personagens com isso.

ESPÍRITO COMBATENTE: A matéria para o monge é apenas um componente da realidade maior, seu corpo é um veículo canalizando seu verdadeiro eu, o espírito filosófico ideal. Desse modo, seus ataques corpo a corpo são modificados pelo bônus de inteligência. Ademais, monges recebem bônus permanentes de +2 em sua CA no primeiro nível e +2 a cada 5 níveis posteriormente.

CAMINHANTE DAS NUENS: Monges movem-se a 40' por rodada.

MEDITAÇÃO: Monges não recuperam suas energias como as demais classes. Eles sintonizam seu espírito entre mundos, buscando iluminação. Este processo dura três horas e substitui a necessidade de descansar.

PUNHOS METAFÍSICOS: Monges que atacam com punhos podem modificar o ataque de seus punhos com bônus de nível e inteligência, recebendo penalidade de -2 na mão secundária. Recebem os seguintes dados de dano conforme progridem:

NÍVEL DO MONGE	DADO DE DANO	ATAQUES/RODADA
1-4	1d4	2
5-11	1d4	3
12-20	1d6	3

INSPIRAÇÃO VITAL: Uma vez ao dia monges podem executar um ritual que coloca todos a 15' radiais em sintonia com o plano ideal. O ritual demora 1 hora e demanda um teste de inteligência CD 15, modificado pelo bônus de nível. Se bem-sucedido, todos ganham PV equivalentes ao bônus de nível do monge.

FLUIDEZ ENTRÓPICA: A cada novo dia, o monge deve colocar-se em sintonia. Durante sua meditação o espírito do monge assume a forma que lhe convém, adquirindo um dos bônus abaixo até a próxima meditação:

- ALMA MARCIAL:** +1 de dano por ataque, se utilizar seus punhos. Pode empurrar um oponente de seu tamanho ou menor 15' em linha reta, mediante ataque contra CA.
- ESPÍRITO EVASIVO:** +2 de CA.
- PRESENÇA SANTA:** Aplica bônus de nível em testes de cunho social.

O CAMINHO DA MENTE: Mediante um teste de inteligência CD 15, modificado pelo bônus de nível, e apenas 1 vez ao dia, o monge pode se concentrar e partilhar de seu espírito incansável com um de seus aliados, restaurando uma habilidade limitada ou uso de magia à escolha do alvo.

FILOSOFIA MARCIAL: Monges ganham +4 em jogadas de proteção contra encantamentos ou em testes argumentativos. Mesmo contra criaturas cujo encantamento é infalível, monges jamais revelam segredos.

MAGIAS: Monges podem inspirar-se em magias de psiônico, sem a necessidade de grimórios. Segue-se a tabela abaixo.

NÍVEL DO MONGE	1°	2°	3°	4°	5°	6°
1-2	1					
3-5	2	1				
6-8	2	2	1			
9-11	2	2	2	1		
12-15	3	2	2	2	1	
16-20	3	3	2	2	2	1

