

# 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

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are several dark, irregular marks and smudges on the paper, most notably along the left margin and in the bottom right corner where there appears to be a small drawing or ink blot. The overall appearance is that of a piece of old or handled stationery.

# Paladino

*"Em todo desafio, um propósito. A cada cicatriz, redenção. Nenhum passo em falso, abençoada resolução'. Os versos do juramento ecoavam na mente de Thorp, o justiceiro sagrado. Estava acabado, de profundos cortes no metal de sua armadura, sangue vertia profusamente, manchando os sacros símbolos nela incrustados. À sua volta, fogo e enxofre queimam no ar, exalando o aroma ocre que abastece os pesadelos do inferno, e diabretes e sátiros observavam em escárnio. O Paladino permanece ajoelhado, apoiado em sua montante quebrada. Junto a seus irmãos, impedira a profanação de uma vila, mas foi necessário ir até as últimas consequências. Encontrava-se agora em um submundo horrendo, onde suas preces não poderiam ser ouvidas."*

Obstinados guerreiros, levam a disciplina e a retidão de espírito para os lugares mais violentos do continente. Defensores, curandeiros e exímios combatentes, são juramentados nos mesmos monastérios que os clérigos, mas moldados nos caóticos campos de batalha.

**DADOS DE VIDA:** d8 (após décimo nível apenas 2 PV por nível).

**ARMADURAS USADAS:** Todas.

**ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL:** Todas.

**ATRIBUTO PRIMÁRIO:** Força.

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

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

**GASTO DE ATRIBUTO:** Paladinos vivem para servir e proteger, não importa o custo. O paladino pode gastar 1 ponto de constituição para curar aliados, mas não a si mesmo. Cada ponto de constituição gasto cura 1d4 PV. Alternativamente, o paladino pode substituir a cura por dano radiante a inimigos que ameacem o grupo diretamente.

**COMBATENTE CRUZADO:** Paladinos somam bônus de nível em ataques corpo a corpo, e podem gastar pontos de constituição para aplicar ataques adicionais.

**AURA PASSIVA:** O paladino e jogadores a 10' de distância recebem +2 de bônus em um tipo de jogada de proteção escolhido por ele no começo do dia.

**CURA MILAGROSA:** O paladino toca uma criatura, gastando uma ação para curar 2 PV por bônus de nível. Ele pode usar esta habilidade 1 vez por dia.

**PROTEÇÃO DIVINA:** O paladino ganha um bônus de +3 em sua CA por 1 rodada, desde que abandone suas ações de movimento e ataque. Alternativamente, o paladino beneficia um aliado em até 60'.

**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 paladino desesperadamente. Paladinos não desintegram criaturas profanas.

**CAVALO DE GUERRA:** Paladinos ganham um cavalo de guerra nomeado e treinado. Se o cavalo perecer, o paladino deverá treinar outro ao custo de 300 P.O. Negligenciar os cuidados do cavalo pode causar sua fuga e invocar a ira divina.

**DANO ADICIONAL:** Paladinos ganham os bônus de dano corpo a corpo por nível conforme a tabela abaixo:

NÍVEL DO PALADINO	DANO ADICIONAL
4-5	+1
6-15	+2
16-20	+3

**INTERROGADOR NATO:** Uma vez por dia o paladino pode obrigar uma criatura a falar a verdade plena. Vítimas devem ser bem-sucedidas em uma jogada de proteção contra magia para resistir ao efeito.

**JURAMENTO:** Paladinos devem iniciar o jogo juramentados a uma divindade. Quebra em tal juramento implica a remoção das habilidades especiais e magias. O mestre indica ao paladino as condições de receber a graça divina novamente.

**MAGIAS:** O paladino pode preparar o seguinte número de magias por dia:

NÍVEL DO PALADINO	# MAGIAS POR DIA	CÍRCULOS ACESSÍVEIS
1-3	1	1º
4-9	2	1º e 2º
10-15	4	1º até 3º
16-20	6	1º até 4º



