

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]

Bardo

"A melodia de Semira contornava os motes florais de alabastro na sala real, mesmerizando o Emir e seus guardas. Cada nota os levava para oásis particulares, com folhagens prateadas e água translúcida. Em cada um desses paraísos desérticos imaginários havia uma tenda com vinho, comida e presentes suntuosos. Mas não na mente do Emir. Ali só havia um presente em seu sonho final: a lâmina vingativa de um povo oprimido."

Assenhoram-se das emoções alheias através de baladas heroicas e poemas, que arpejam as notas certas do espírito. São eruditos capazes de obter segredos místicos e arcanos sem a necessidade de filiar-se a tradições ou escolas. Boêmios, viajam entre cidades deixando para trás corações partidos e credores furiosos.

DADOS DE VIDA: d4 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Somente de couro.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: *Finesse* e alcance.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Carisma.

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

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

GASTO DE ATRIBUTO: Bardos podem gastar pontos de carisma para afetar valores de rolagens de aliados ou de inimigos. Cada ponto gasto afeta valores em 1. Os gastos podem ocorrer depois que os dados forem rolados.

OUVIR RUÍDOS: Ouvem ruídos mais sutis e afastados, podendo mais facilmente estimar número de criaturas e relações espaciais.

ESPALHAR BOATOS: Bardos podem espalhar boatos enquanto descansam em uma taverna ou quando encontram algum grupo de criaturas favoráveis. O mestre determina as consequências após um teste de carisma, modificado pelo bônus de nível.

CANÇÃO: Desde que o bardo especifique um propósito e ritmo de uma canção, poderá conferir os efeitos abaixo em uma área 60' x 60' para todas as rolagens aliadas, incluindo dano. Requer o gasto de uma ação de ataque por rodada para manter-se ativa.

NÍVEL DO BARDO	BÔNUS
1-4	+1
5-10	+2
11-16	+3
17-20	+4

"Canção" pode ser usada para aplicar penalidades em rolagens de inimigos, mas abdica-se do bônus conferido aos aliados.

NOTAS LETAIS: Bardos podem sacrificar todas as suas ações na rodada para provocar danos a 1 inimigo, em até 60'. A vítima deve fazer uma jogada de proteção contra magia. Se for bem-sucedida, receberá apenas metade do dano determinado pela tabela seguinte. O dano é modificado pelo bônus de carisma.

NÍVEL DO BARDO	DANO
1-4	1d6
5-10	2d6
11-16	2d8
17-20	2d10

DECIFRAR CÓDIGOS E LÍNGUAS: Decifram-se códigos, línguas ocultas e arcanas. O mestre pode pedir um teste de inteligência, modificado pelo bônus de nível.

IMITAÇÃO PERFEITA: Bardos podem tentar se disfarçar e imitar alguém que já viu através de um teste de carisma, modificado pelo bônus de nível.

FEITIÇOS: Bardos são versáteis, portanto, aprendem feitiços como qualquer classe de Arcanos ou Divinos, seguindo a tabela abaixo. Para lançar feitiços, precisam de um instrumento musical como canalizador.

NÍVEL DO BARDO	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

O acerto de feitiços contra CA é modificado pelo bônus de carisma, assim como o dano das magias em geral.

GÍRIA MARGINAL: Em adição às línguas já faladas, o personagem pode se comunicar em idioma próprio do sub-mundo urbano.

