



FICHA DE PERSONAGEM

NOME _____

NÍVEL _____

CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO _____

RAÇA _____

○ ORDEIRO ○ NEUTRO ○ CAÓTICO

ALINHAMENTO _____

FOR

FORÇA

M.FOR

DES

DESTREZA

M.DES

CON

CONSTITUIÇÃO

M.CON

INT

INTELIGÊNCIA

M.INT

SAB

SABEDORIA

M.SAB

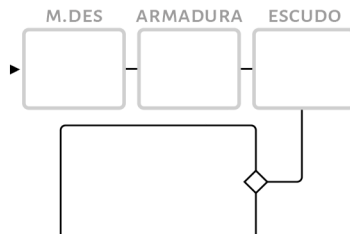
CAR

CARISMA

M.CAR

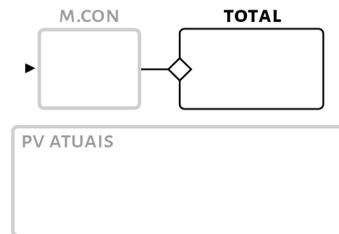
CA

CLASSE DE ARMADURA



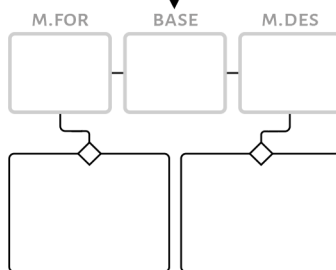
PV

PONTOS DE VIDA



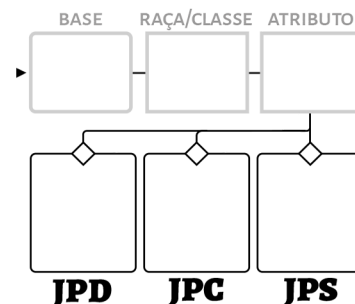
BA

BASE DE ATAQUE



JP

JOGADA DE PROTEÇÃO



BAC

BAD

JPD

JPC

JPS

EQUIPAMENTOS

| | | |
|----|----|----|
| PO | PP | PC |
|----|----|----|

EQUIPAMENTO GERAL

CARGA

MÁXIMA ATUAL

MOVIMENTO

BASE ATUAL

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ATUAL

PRÓXIMO NÍVEL

ATAQUES & HABILIDADES

ATQ ARMA BA DANO

| | | |
|---|---|---|
| ◇ | ◇ | ◇ |
| ◇ | ◇ | ◇ |
| ◇ | ◇ | ◇ |
| ◇ | ◇ | ◇ |

RAÇA:

CLASSE:

IDIOMAS:



FICHA DE MAGIAS DIVINAS

NOME

NÍVEL

1º MAGIAS POR DIA ○○○○○○○○○○

M

- Arma Abençoada Toq | It | -
- Construção 18m | It | -
- **R** Causar Ferimento Toq | Inst | JPC
- **R** Curar Ferimento Toq | Inst | JPC
- Detectar Alinhamento 36m | 6t | -
- **R** Escuridão E | 12t | JPS
- **R** Luz E | 12t | JPS
- Prot. contra Alinhamento Pes | 12t | -
- Prot. contra Temperatura Toq | 1t+1/n | -
- Purificar Alimentos Toq | P | -
- Remover Medo Toq | P | -
- Santuário Pes | 1t + 1/n | JPS

4º MAGIAS POR DIA ○○○○

M

- Adivinhação E | E | -
- **R** Amaldiçoar Toq | Inst | E
- Andar sobre as Águas Toq | 2t +1/n | -
- Bastão em Serpente 36m | 6t | -
- Dissipar Magia 36m | P | -
- Falar com Plantas Pes | 6t | -
- Neutralizar Veneno Toq | Inst | -
- Porta Dimensional 3m | Inst | JPS
- **R** Remover Maldição Toq | Inst | E

7º MAGIAS POR DIA ○

M

- **R** Causar Ferimento Toq | Inst | JPC
- Controlar o Clima 240m | Con | -
- **R** Curar Doenças Toq | Inst | JPC
- Palavra Sagrada 18m | E | -
- Restauração Toq | Inst | -
- Terremoto 18m | Inst | E

2º MAGIAS POR DIA ○○○○○○○○

M

- **R** Abençoar Toq | 6t | E
- Ajuda Toq | 2t | -
- Bom Fruto Toq | E | -
- Detectar Armadilhas 9m | 2t | -
- Falar com Animais Pes | 6t | -
- Imobilizar Pessoas 36m | 1t/n | JPC
- Martelo Espiritual 3+1,5m/n | 1d6t+1/n | E
- Mensagem 18m | 1t + 1/n | -
- **R** Profanar Toq | 6t | E
- Resistir à Energia Toq | 6t | -
- Silêncio 54m | 12t | -

5º MAGIAS POR DIA ○○○

M

- **R** Causar Ferimento Toq | Inst | JPC
- Comunhão Pes | E | -
- Consagrar Toq | P | -
- Criar Alimentos 6m | P | -
- **R** Curar Doenças Toq | Inst | JPC
- **R** Missão Toq | E | JPS
- Penitência Toq | Inst | -
- Praga de Insetos 144m | 1 dia | -
- **R** Remover Missão Toq | E | JPS
- Reviver Mortos Toq | Inst | -
- Visão da Verdade Pes | 1d4t + 1/n | -

3º MAGIAS POR DIA ○○○○○

M

- Ampliar Plantas 36m | P | -
- **R** Causar Ferimento Toq | Inst | JPC
- Convocar Insetos 18m | 1t/n | -
- Convocar Relâmpagos 150m | 1t+1/n | JPD
- Criar Água 6m | P | -
- **R** Curar Doenças Toq | Inst | E
- **R** Curar Ferimento Toq | Inst | JPC
- Falar com Mortos Pes | It | Esp
- Imobilizar Monstros 36m | 6t+1/n | JPC
- Oração Pes | E | -
- Roupa Encantada Pes | 1t + 1/n | -
- Símbolo de Proteção Toq | P | -

6º MAGIAS POR DIA ○○

M

- Conjurar Animais 18m | 2t | -
- Dissipar o Caos 9m | It | E
- Falar com Monstros Pes | It | -
- Partir Água 18m | 1t + 1/n | -
- Santificar Objetos [PGM] Toq | Esp | -