



# 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

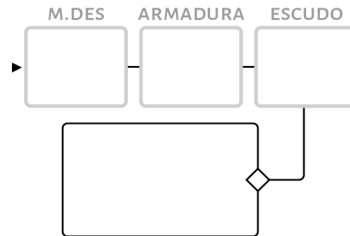
## CAR

CARISMA

M.CAR

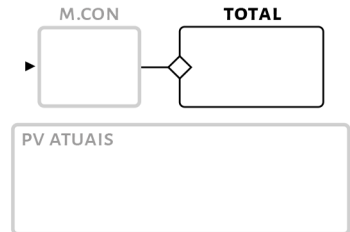
## CA

CLASSE DE ARMADURA



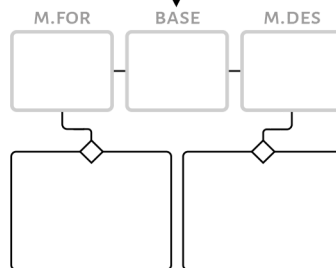
## PV

PONTOS DE VIDA



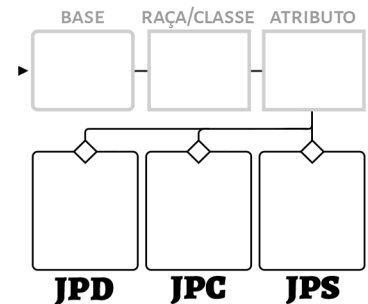
## BA

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 | It+1/n | -
- Purificar Alimentos Toq | P | -
- Remover Medo Toq | P | -
- Santuário Pes | It + 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 | It/n | JPC
- Martelo Espiritual 3+1,5m/n | 1d6t+1/n | E
- Mensagem 18m | It + 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 | It/n | -
- Convocar Relâmpagos 150m | It+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 | It + 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 | It + 1/n | -
- Santificar Objetos [PGM] Toq | Esp | -