



FICHA DE PERSONAGEM

NOME

NÍVEL

CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO

RAÇA

☐ ORDEIRO ☐ NEUTRO ☐ CAÓTICO

ALINHAMENTO

FOR

FORÇA

DES

DESTREZA

CON

CONSTITUIÇÃO

INT

INTELIGÊNCIA

SAB

SABEDORIA

CAR

CARISMA

M.FOR

M.DES

M.CON

M.INT

M.SAB

M.CAR

CA

CLASSE DE ARMADURA

M.DES

ARMADURA

ESCUDO

PV

PONTOS DE VIDA

M.CON

TOTAL

PV ATUAIS

BA

BASE DE ATAQUE

M.FOR

BASE

M.DES

JP

JOGADA DE PROTEÇÃO

BASE

RAÇA/CLASSE

ATRIBUTO

BAC

BAD

JPD

JPC

JPS

EQUIPAMENTOS

PO

PP

PC

EQUIPAMENTO GERAL

ATAQUES & HABILIDADES

ATQ

ARMA

BA

DANO

RAÇA:

CLASSE:

IDIOMAS:

CARGA

MÁXIMA ATUAL

MOVIMENTO

BASE ATUAL

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ATUAL

PRÓXIMO NÍVEL



FICHA DE MAGIAS DIVINAS

NOME _____

NÍVEL _____

1º MAGIAS POR DIA ○○○○○○○○○

M

- Arma Abençoada Toq | 1t | -
- Constrição 18m | 1t | -
- **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

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 | -

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 | 1t | Esp
- Imobilizar Monstros 36m | 6t+1/n | JPC
- Oração Pes | E | -
- Roupa Encantada Pes | 1t + 1/n | -
- Símbolo de Proteção Toq | P | -

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

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 | -

6º MAGIAS POR DIA ○○

M

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

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