



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	
M.DES 	ARMADURA 	ESCUDO

PV	PONTOS DE VIDA
M.CON 	TOTAL
PV ATUAIS 	

BA	BASE DE ATAQUE	
M.FOR 	BASE 	M.DES
BAC	BAD	

JP	JOGADA DE PROTEÇÃO	
BASE 	RAÇA/CLASSE 	ATRIBUTO
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 | -
- Roupas Encantadas 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