



# FICHA DE PERSONAGEM

NOME \_\_\_\_\_

NÍVEL \_\_\_\_\_

○ ORDEIRO ○ NEUTRO ○ CAÓTICO

CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO \_\_\_\_\_

RAÇA \_\_\_\_\_

ALINHAMENTO \_\_\_\_\_

## FOR

FORÇA

M.FOR

## DES

DESTREZA

M.DES

## CON

CONSTITUIÇÃO

M.CON

## INT

INTELIGÊNCIA

M.INT

## SAB

SABEDORIA

M.SAB

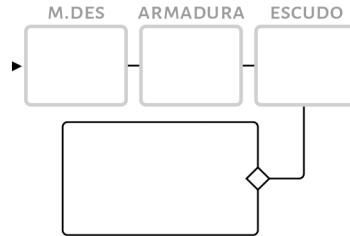
## CAR

CARISMA

M.CAR

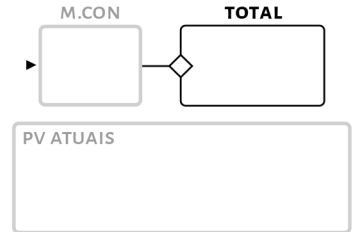
## CA

CLASSE DE ARMADURA



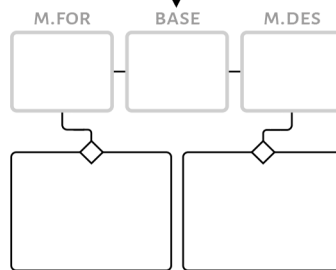
## PV

PONTOS DE VIDA



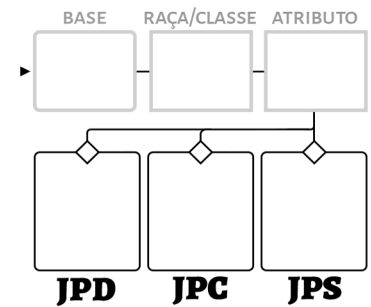
## BA

BASE DE ATAQUE



## JP

JOGADA DE PROTEÇÃO



## 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 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

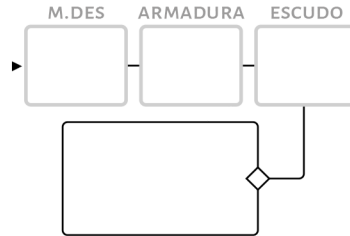
## CAR

CARISMA

M.CAR

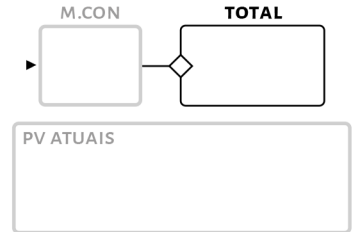
## CA

CLASSE DE ARMADURA



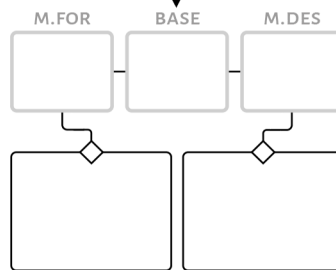
## PV

PONTOS DE VIDA



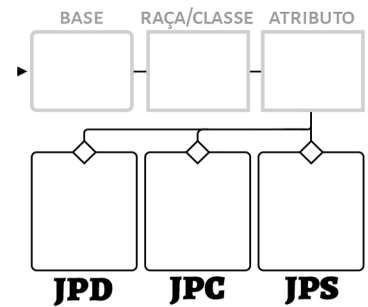
## BA

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 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

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

### CARGA

MÁXIMA ATUAL

### MOVIMENTO

BASE ATUAL

### PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ATUAL

PRÓXIMO NÍVEL

## ATAQUES & HABILIDADES

ATQ ARMA BA DANO

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

RAÇA:

CLASSE:

IDIOMAS:



# FICHA DE PERSONAGEM

NOME \_\_\_\_\_

NÍVEL \_\_\_\_\_

CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO \_\_\_\_\_

RAÇA \_\_\_\_\_

ORDEIRO  NEUTRO  CAÓTICO

ALINHAMENTO \_\_\_\_\_

|                            |                      |       |                      |
|----------------------------|----------------------|-------|----------------------|
| <b>FOR</b><br>FORÇA        | <input type="text"/> | M.FOR | <input type="text"/> |
| <b>DES</b><br>DESTREZA     | <input type="text"/> | M.DES | <input type="text"/> |
| <b>CON</b><br>CONSTITUIÇÃO | <input type="text"/> | M.CON | <input type="text"/> |
| <b>INT</b><br>INTELIGÊNCIA | <input type="text"/> | M.INT | <input type="text"/> |
| <b>SAB</b><br>SABEDORIA    | <input type="text"/> | M.SAB | <input type="text"/> |
| <b>CAR</b><br>CARISMA      | <input type="text"/> | M.CAR | <input type="text"/> |

**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

### 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 | -
- Roupas Encantadas 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 | -



# 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

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

### CARGA

MÁXIMA ATUAL

### MOVIMENTO

BASE ATUAL

### PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ATUAL

PRÓXIMO NÍVEL

## ATAQUES & HABILIDADES

ATQ ARMA BA DANO

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

RAÇA:

CLASSE:

IDIOMAS:



## FICHA DE MAGIAS ARCANAS

NOME

NÍVEL

### 1º MAGIAS POR DIA

G M

- R** **Abrir** 18m | P | -
- N** **Aterrorizar** 9+3m/n | 1d6t+1/n | JPS
- Cerrar Portas** 3m | 2d6t | -
- Disco Flutuante** 1,5m | 6t | -
- Enfeitiçar Pessoas** 36m | E | JPS
- Escudo Arcano** Pes | 2t | -
- R** **Escuridão** E | 12t | JPS
- I** **Ilusão** E | E | JPS
- Ler Idiomas** Pes | 2t | -
- R** **Luz** E | 12t | JPS
- Mãos Flamejantes** 3m+1/n | Inst | JPD
- Mísseis Mágicos** 45m | Inst | -
- Patas de Aranha** Toq | 1t | -
- I** **Som Ilusório** 9m +1/n | E | JPS
- Sono** 72m | 4d4t | -
- R** **Trancar** 18m | P | -
- N** **Toque Sombrio** Toq | Inst | E
- Ventriloquismo** 18m | 2t | -

### 4º MAGIAS POR DIA

G M

- Ampliar Plantas** 36m | P | -
- Arma Encantada** Toq | 1t/n | -
- Armadilha de Fogo** Toq | P | JPD
- Confusão** 36m | 12r | JPS
- Enfeitiçar Monstros** 36m | E | JPS
- Medo** 18m | 1 rodada/n | JPS
- Metamorfosar-se** Pes | 6t + 1/n | -
- Meteoros Instantâneos** 36m | E | -
- Muralha de Energia** 18m | 6t+1/n | -
- Olho Arcano** 72m | 6t | E
- Porta Dimensional** 3m | Inst | JPS
- Tempestade Glacial** 72m | Inst | JPD

### 7º MAGIAS POR DIA

G M

- Barreira Mental** Toq | 12t | JPS
- Palavra de Poder Atordoar** 5m/n | E | -
- Passagem Secreta** Toq | E | -
- Reverter Gravidade** 5m/n | 1 r/n | -
- Simulacro** Toq | P | -
- Visão** Pes | Inst | -

### 2º MAGIAS POR DIA

G M

- N** **Criar Morto-Vivo** Toq | P | -
- Detectar Invisibilidade** 18m | 2t | -
- R** **Escuridão Contínua** 36m | P | JPS
- Flecha Ácida** 45m | Inst | JPD
- Força Arcana** Toq | 3t | -
- I** **Ilusão Melhorada** E | E | JPS
- Invisibilidade** Toq | P | -
- Levitação** Pes | 6t + 1/n | -
- Localizar Objetos** 18m+2m/n | 2t | -
- R** **Luz Contínua** 36m | P | JPS
- Per. Extrassensorial** 18m | 12t | -
- Queda Suave** 10m/n | 1 rodada/n | -
- Reflexos** Pes | 6t | -
- Respirar na Água** 9m | 24 horas | -
- Teia** 3m | 48t | -

### 5º MAGIAS POR DIA

G M

- Animar Cadáveres** Toq | 1t/n | -
- Criar Passagens** 9m | 3t | -
- I** **Ilusão Permanente** E | P | JPS
- Imobil. Monstros** 36m | 6t + 1/n | JPC
- R** **Lama em Pedra** Toq | E | E
- N** **Magia da Morte** 3m+1/n | Inst | JPC
- Metamorfose** 3+1,5m/n | P | JPC
- Muralha de Ferro** 18m | 6t + 1/n | -
- Névoa Mortal** 12m | 1 r/n | E
- R** **Pedra em Lama** Toq | E | E
- Recipiente Arcano** Pes | E | E
- Telecinesia** 36m | 6r | JPS
- Teleporte** 3m | Inst | JPS

### 8º MAGIAS POR DIA

G M

- Aprisionar Alma** Toq | P | -
- Clone** Toq | E | -
- Imunidade à Magia** Toq | 1d4t+1/n | -
- Permanência** E | P | -
- Portal** 18m | 1d4t + 1/n | -
- Símbolo** E | E | -

### 3º MAGIAS POR DIA

G M

- Bola de Fogo** 72m | Inst | JPD
- Clarividência** 18m | 12t | -
- Dissipar Magia** 36m | P | -
- N** **Drenar Vida** Toq | Inst | JPC
- Flecha de Chamas** 45m | Inst | -
- Imobilizar Pessoas** 36m | 1t/n | JPC
- Infravisão** Toq | 24 horas | -
- Invisibilidade 3m** 36m | P | -
- Invocar Criaturas** E | 6t | -
- R** **Lentidão** 72m | 3t | JPC
- I** **Miragem** E | E | E
- Proteção c/ Projéteis** Pes | 12t | -
- Relâmpago** 54m | Inst | JPD
- R** **Velocidade** 72m | 3t | JPC
- Voo** Toq | 1d6t + 1/n | -

### 6º MAGIAS POR DIA

G M

- R** **Carne em Pedra** Toq | P | -
- Concha Antimagia** Pes | 12t | -
- Controlar o Clima** 240m | Con | -
- Desintegrar** 18m | Inst | E
- Encantar Item** Toq | E | -
- Esfera Gélida** E | E | JPD
- R** **Pedra em Carne** Toq | P | -
- Proteger Fortalezas** E | 1t+1/n | E
- Visão da Verdade** Pes | 1d4t + 1/n | -

### 9º MAGIAS POR DIA

G M

- Aprisionamento** 36m | E | JPS
- Chuva de Meteoros** 72m | Inst | JPD
- Desejo** E | E | E
- Esfera Prismática** Pes | 1t/n | -
- Magia Astral** Pes | P | -
- Palavra de Poder Matar** 3m/n | Inst | -



# 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

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

### CARGA

MÁXIMA ATUAL

### MOVIMENTO

BASE ATUAL

### PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ATUAL

PRÓXIMO NÍVEL

## ATAQUES & HABILIDADES

ATQ ARMA BA DANO

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

RAÇA:

CLASSE:

IDIOMAS: