



KIT DO MESTRE

Desenvolvido por Christopher Perkins e Ed Stark







TABELA 9-8: DUREZA E PV DE ARMAS, ARMADURAS E ESCUDOS COMUNS (Pág. do LdJ 166)

Arma ou Escudo ¹	Exemplo	Dureza	PV ²
Lâmina leve	Espada curta	10	2
Lâmina de uma única mão	Espada longa	10	5
Lâmina de duas mãos	Espada larga	10	10
Arma leve com cabo de metal	Maça leve	10	10
Arma de uma única mão com cabo de metal	Maça pesada	10	20
Arma leve com cabo de madeira	Machadinha	5	2
Arma de uma única mão com cabo de madeira	Machado de guerra	5	5
Arma de duas mãos com cabo de madeira	Machado grande	5	10
Arma de disparo	Besta	5	5
Armadura	—	Especial ²	Bônus de armadura x5
Broquel	—	10	5
Escudo pequeno de madeira	—	5	7
Escudo grande de madeira	—	5	15
Escudo pequeno de metal	—	10	10
Escudo grande de metal	—	10	20
Escudo de corpo	—	5	20

1 A quantidade de PV indicada serve para armas, armaduras e escudos Médios. Divida por 2 para cada categoria de tamanho inferior ou multiplique por 2 para cada categoria superior.

2 Depende do material, veja a Tabela 9-9.

TABELA 9-9: DUREZA E PONTOS DE VIDA DE SUBSTÂNCIAS (Pág. do LdJ 166)

Substância	Dureza	Pontos de Vida
Papel ou tecido	0	2/2,5 cm de espessura
Corda	0	2/2,5 cm de espessura
Vidro	1	1/2,5 cm de espessura
Gelo	0	3/2,5 cm de espessura
Couro ou peles	2	5/2,5 cm de espessura
Madeira	5	10/2,5 cm de espessura
Pedra	8	15/2,5 cm de espessura
Ferro ou aço	10	30/2,5 cm de espessura
Mitral	15	30/2,5 cm de espessura
Adamante	20	40/2,5 cm de espessura

TABELA 9-12: CDs PARA DERRUBAR OU ROMPER ITENS (Pág. do LdJ 166)

Teste de Força para:	CD	Teste de Força para:	CD
Derrubar porta simples	13	Dobrar barras de ferro	24
Derrubar porta comum	18	Derrubar porta barrada	25
Derrubar porta reforçada	23	Romper algemas	26
Romper amarras de corda	23	Derrubar porta de ferro	28

Condição	Ajuste de CD ¹
Cerrar portal	+5
Tranca arcana	+10

1 Caso ambos se apliquem, use o maior valor.

TABELA 10-1: ITENS AFETADOS POR ATAQUES MÁGICOS (Pág. do LdJ 177)

Ordem ¹	Item
1º	Escudo
2º	Armadura
3º	Elmo, chapéu ou tiara mágicos
4º	Item na mão (inclusive arma, varinha, etc.)
5º	Capa mágica
6º	Arma embainhada ou guardada
7º	Braceletes mágicos
8º	Roupas mágicas
9º	Jóias mágicas (incluindo anéis)
10º	Qualquer outro

1 Na ordem do mais provável para o menos provável a ser afetado.

TABELA 9-10: TAMANHO E CLASSE DE ARMADURA DOS OBJETOS (Pág. do LdJ 166)

Tamanho (Exemplo)	Mod. CA	Tamanho (Exemplo)	Mod. CA
Colossal	-8	Médio (barril)	+0
(lado maior de um celeiro)		Pequeno (cadeira)	+1
Imenso	-4	Miúdo (livro)	+2
(lado menor de um celeiro)		Mínimo (pergaminho)	+4
Enorme (carroça)	-2	Minúsculo (poção)	+8
Grande (porta grande)	-1		

TABELA 9-11: DUREZA E PONTOS DE VIDA DOS OBJETOS (Pág. do LdJ 166)

Objeto	Dureza	Pontos de Vida	CD para Quebrar
Corda (2,5 cm de diâmetro)	0	2	23
Porta simples de madeira	5	10	13
Baú pequeno	5	1	17
Porta comum de madeira	5	15	18
Baú de tesouro	5	15	23
Porta reforçada de madeira	5	20	23
Muro de tijolos (30 cm de espessura)	8	90	35
Pedra trabalhada (1 m de espessura)	8	540	50
Corrente	10	5	26
Algemas	10	10	26
Algemas (obra-prima)	10	10	28
Porta de ferro (5 cm de espessura)	10	60	28

TABELA 3-9: PAREDES (Pág. do LdM 60)

Tipo de Parede	Espessura	CD para Quebrar	Pontos Dureza	CD de Vida ¹	CD Escalar
Alvenaria	30 cm	35	8	90 PV	15
Alvenaria superior	30 cm	35	8	90 PV	20
Alvenaria reforçada	30 cm	45	8	180 PV	15
Pedra rústica	90 cm	50	8	540 PV	22
Pedra natural	1,5 m	65	8	900 PV	20
Ferro	7,5 cm	30	10	90 PV	25
Papel	Como papel	1	—	1 PV	30
Madeira	10 cm	20	5	60 PV	21
Magicamente tratada ²	—	20	X2	X2 ³	—

1 A cada seção de 3 m por 3 m.

2 Estes modificadores podem ser aplicados a qualquer tipo de parede.

3 Ou 50 pontos de vida adicionais, o que for maior.

TABELA 3-10: PORTAS (Pág. do LdM 61)

Tipo de Porta	Espessura	Dureza	Pontos de Vida	CD para Derrubar Emperrada	CD para Derrubar Trancada
Madeira simples	2,5 cm	5	10 PV	13	15
Madeira boa	3,5 cm	5	15 PV	16	18
Madeira reforçada	5 cm	5	20 PV	23	25
Pedra	10 cm	8	60 PV	28	28
Ferro	5 cm	10	60 PV	28	28
Grades, madeira	8 cm	5	30 PV	25 ¹	25 ¹
Grades, ferro	5 cm	10	60 PV	25 ¹	25 ¹
Fechadura	—	15	30 PV		
Dobradiça	—	10	30 PV		

1 CD para levantar. Para derrubar, use o valor apropriado para aquela porta.

TABELA 8-9: EXPULSÃO (Pág. do LdJ 159)

Resultado do Teste de Expulsão	Morto-Vivo Mais Poderoso Afetado (Máximo de Dados de Vida)
Até 0	Nível do Clérigo -4
1-3	Nível do Clérigo -3
4-6	Nível do Clérigo -2
7-9	Nível do Clérigo -1
10-12	Nível do Clérigo
13-15	Nível do Clérigo +1
16-18	Nível do Clérigo +2
19-21	Nível do Clérigo +3
22+	Nível do Clérigo +4

CRÉDITOS

Copyright © Wizards of the Coast
 Título Original:
 Dungeon Master's Screen™ e Character Sheets™
 Coordenação Editorial: Devir Livraria
 Tradução: Devir Livraria

Revisão:
 Douglas Ricardo Guimarães e Deborah Fink
 Editoração Eletrônica:
 Tino Chagas e Gastão Esteves
 DEV885960000
 ISBN: 85-7532-220-6
 publicado em 01/2006

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA

©2000 Wizards of the Coast, Inc.
 Todos os direitos reservados.



TABELA 2-2: DANO DAS ARMAS CONFORME O AUMENTO DE TAMANHO (Pág. do LdM 28)

Dano (Médio)	Número de Categorias de Tamanho Aumentadas			
	Uma	Duas	Três	Quatro
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
1d8	2d6	3d6	4d6	6d6
1d10	2d8	3d8	4d8	6d8
1d12	3d6	4d6	6d6	8d6
2d4	2d6	3d6	4d6	6d6
2d6	3d6	4d6	6d6	8d6
2d8	3d8	4d8	6d8	8d8
2d10	4d8	6d8	8d8	12d8

TABELA 2-3: DANO DAS ARMAS CONFORME A REDUÇÃO DE TAMANHO (Pág. do LdM 28)

Dano Médio	Número de Categorias de Tamanho Aumentadas			
	Uma	Duas	Três	Quatro
1d2	1	—	—	—
1d3	1d2	1	—	—
1d4	1d3	1d2	1	—
1d6	1d4	1d3	1d2	1
1d8	1d6	1d4	1d3	1d2
1d10	1d8	1d6	1d4	1d3
1d12	1d10	1d8	1d6	1d4
2d4	1d6	1d4	1d3	1d2
2d6	1d10	1d8	1d6	1d4
2d8	2d6	1d10	1d8	1d6
2d10	2d8	2d6	1d10	1d8

INFLUENCIANDO AS ATITUDES DOS PdMs (Pág. do LdJ 74)

Atitude Inicial	Nova Atitude (CD do Teste)				
	Hostil	Amistoso	Indiferente	Amistoso	Pouco Prestativo
Hostil	20 ou menos	20	25	35	50
Pouco Amistoso	5 ou menos	5	15	25	40
Indiferente	—	1 ou menos	1	15	30
Amistoso	—	—	1 ou menos	1	20
Prestativo	—	—	—	1 ou menos	1

Atitude	Significa	Ações Possíveis
Hostil	Assumirá riscos para ferir o personagem	Atacar, perturbar, sabotar, fugir
Pouco Amistoso	Deseja mal ao personagem	Enganar, criar intrigas, evitar, suspeitar, insultar
Indiferente	Não se preocupa	Aguardar interação Social
Amistoso	Deseja bem ao personagem	Conversar, aconselhar, oferecer ajuda limitada, defender
Prestativo	Assumirá riscos para ajudar o personagem	Proteger, apoiar, curar, auxiliar

TABELA 8-5: MODIFICADORES PARA JOGADAS DE ATAQUE (Pág. do LdJ 151)

Atacante está...	Corpo a Corpo	À Distância
Ofuscado	-1	-1
Enredado	-2 ¹	-2 ¹
Flanqueando o defensor	+2	—
Invisível	+2 ²	+2 ²
Em posição mais alta	+1	+0
Caído	-4	-3
Abalado/Amedrontado	-2	-2
Esgueirando	-4	-4

- 1 Um personagem enredado sofre -4 de penalidade na Destreza. Isso pode afetar suas jogadas de ataque.
- 2 O defensor perde seu bônus de Destreza na CA. Este bônus não se aplica caso o alvo esteja cego.
- 3 A maioria das armas de ataque à distância não pode ser utilizada quando se está deitado no chão, mas é possível usar bestas ou shurikens nessa posição sem nenhuma penalidade.

TABELA 8-6: MODIFICADORES DE CLASSE DE ARMADURA (Pág. do LdJ 151)

Defensor está...	Corpo a Corpo	À Distância
Sob Cobertura	+4	+4
Cego	-2 ¹	-2 ¹
Sob Camuflagem/Invisível	— Veja Camuflagem —	
Encurralado	-2 ¹	-2 ¹
Enredado	+0 ²	+0 ²
Surpreso	+0 ¹	+0 ¹
(se equilibrando ou escalando, na rodada surpresa)		
Agarrando (sem que o atacante também esteja)	+0 ¹	+0 ^{1, 3}
Indefeso	+4 ⁴	+0 ⁴
Ajoelhado/Sentado	-2	+2
Imobilizado	-4 ⁴	+0 ⁴
Caído	-4	+4
Esgueirando	-4	-4
Atordoadado	+2 ¹	+2 ¹

- 1 O defensor perde qualquer bônus de Destreza na CA.
- 2 Um personagem enredado sofre -4 de penalidade na Destreza.
- 3 Determine aleatoriamente qual personagem será atingido. Ele perderá seu bônus de Destreza na CA.
- 4 Considere que o defensor tem Destreza 0 (-5 de modificador). Os ladinos podem realizar ataques furtivos contra oponentes indefesos ou imobilizados. Veja Defensores Indefesos (pág. 153).

TESTE DE ESCALAR CDs (Pág. do LdJ 75)

CD	Exemplos de Superfícies ou Atividades
0	Uma inclinação muito acentuada para subir caminhando. Uma corda com nós paralela a um muro.
5	Uma corda paralela a um muro. Uma corda com nós. Uma corda sob o efeito da magia truque de corda.
10	Uma superfície com apoios firmes para as mãos e os pés, como uma muralha muito irregular ou o casco de um navio.
15	Qualquer superfície com apoios adequados para as mãos e os pés (naturais ou artificiais), como uma superfície de rocha natural muito irregular ou uma árvore. Uma corda sem nós. Escalar usando somente as mãos, sem apoios para os pés.
20	Uma superfície irregular, com apoios estreitos para as mãos e os pés, como a parede de uma masmorra ou ruína.
25	Uma superfície irregular, como uma parede de rocha natural ou uma muralha de tijolos.
25	Atravessar o teto de um edifício somente com as mãos, sem apoio para os pés.
—	É impossível escalar uma superfície perfeitamente lisa, chata e vertical.

TESTE DE OUVIR CDs (Pág. do LdJ 81)

CD	Som
-10	Uma batalha
0	Pessoas falando ¹
5	Uma pessoa de armadura média, andando devagar (3 metros/rodada), tentando ficar em silêncio
10	Uma pessoa sem armadura, andando devagar (4,5 metros/rodada), tentando ficar em silêncio
15	Um ladino de 1º nível usando Furtividade a 3 metros do ouvinte
15	Pessoas sussurrando ¹
19	Um gato espreitando
30	Uma coruja voando rasante sobre a presa

- 1 Caso o personagem supere a CD por 10 pontos ou mais, ele perceberá o conteúdo do diálogo, supondo que compreenda o idioma.

DESLOCAMENTO COM ARMADURAS/CARGAS (Pág. do LdM 20)

Deslocamento Base	Deslocamento Ajustado ¹
3	1,5
6	4,5
9	6
12	9
15	10,5
18	12
21	13,5
24	15
27	18

- 1 Quando estiver usando armaduras médias ou pesadas ou transportando uma carga média ou pesada

TABELA 8-2: AÇÕES EM COMBATE (Pág. do LdJ 141)

Ação	Tipo de Ação	Ataque de Oportunidade ¹
Abir/Fechar Porta	Movimento	Não
Acender Tocha com Fósforo (pág. 128)	Padrão	Sim
Acender uma Tocha	Completa	Sim
Adiar Ação	Não Exige Ação	Não
Agarrar (pág. 155)	Outras Ações	Sim
Aplicar Óleo	Padrão	Sim
Ataque (à distância)	Padrão	Sim
Ataque (corpo a corpo)	Padrão	Não
Ataque (desarmado)	Padrão	Sim
Ataque Total	Completa	Não
Ativar Item mágico (exceto poção ou óleo)	Padrão	Não
Atropelar (pág. 157)	Padrão	Não
Cancelar uma Magia	Padrão	Não
Conjurar Magia Acelerada (pág. 89)	Livre	Não
Conjurar Magia de Toque (em até 6 aliados, pág. 141)	Completa	Sim
Conjurar uma Magia (1 ação padrão)	Padrão	Sim
Controlar Montaria Assustada	Movimento	Sim
Correr	Completa	Sim
Defesa Total	Padrão	Não
Desarme (pág. 154)	Outras Ações	Sim
Desembainhar uma Arma ⁴	Movimento	Não
Direcionar/Redirecionar Magia	Movimento	Não
Embainhar uma Arma	Movimento	Sim
Encontrão (pág. 154)	Padrão	Não
Escapar da Manobra Agarrar (pág. 156)	Padrão	Não
Escapar de Rede (pág. 121)	Completa	Sim
Estabilizar Aliado (veja Cura, pág. 73)	Padrão	Sim
Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos (pág. 159)	Padrão	Não
Extinguir Chamas	Completa	Não
Falar	Livre	Não
Fintar (pág. 155)	Padrão	Não
Golpe de Misericórdia (pág. 153)	Completa	Sim
Imobilização (pág. 158)	O	Sim
Ingerir Poção	Padrão	Sim
Investida (pág. 154)	Completa	Não
Jogar-se no Chão	Livre	Não
Ler Pergaminho	Padrão	Sim
Levantar do Chão	Movimento	Sim
Montar/Desmontar (montaria)	Movimento	Não
Mover um Objeto Pesado	Movimento	Sim
Movimento	Movimento	Sim
Neutralizar Resistência à Magia	Padrão	Não
Passo de Ajuste (1,5 m)	Não Exige Ação	Não
Pegar Item (do chão)	Movimento	Sim

TABELA 4-2: PERÍCIAS (Pág. do LdJ 63)

Perícias	H/C	S/T	A/P	A/O
Abir/Fechar	Des	Não	Não	Sim
Acrobacia	Des	Não	Sim	Talvez
Adestrar Animais	Car	Não	Não	Não
Arte da Fuga	Des	Sim	Sim	Não
Atuação	Car	Sim	Não	Não
Avaliação	Int	Sim	Não	Não
Blefar	Car	Sim	Não	Não
Cavalgar	Des	Sim	Não	Não
Concentração	Con	Sim	Não	Não
Conhecimento (arcano)	Int	Não	Não	Não
Conhecimento (arquitetura e engenharia)	Int	Não	Não	Não
Conhecimento (geografia)	Int	Não	Não	Não
Conhecimento (história)	Int	Não	Não	Não
Conhecimento (local)	Int	Não	Não	Não
Conhecimento (masmorras)	Int	Não	Não	Não
Conhecimento (natureza)	Int	Não	Não	Não
Conhecimento (nobreza e realeza)	Int	Não	Não	Não
Conhecimento (planos)	Int	Não	Não	Não
Conhecimento (religião)	Int	Não	Não	Não
Cura	Sab	Sim	Não	Não
Decifrar Escrita	Int	Não	Não	Não
Diplomacia	Car	Sim	Não	Não
Disfarces	Car	Sim	Não	Não
Equilíbrio	Des	Sim	Sim	Não
Escalar	For	Sim	Sim	Talvez
Esconder-se	Des	Sim	Sim	Não
Falar Idioma	N/A	Não	Não	—
Falsificação	Int	Sim	Não	Não
Furtividade	Des	Sim	Sim	Talvez
Identificar Magia	Int	Não	Não	Talvez
Intimidação	Car	Sim	Não	Não

Ação	Tipo de Ação	Ataque de Oportunidade ¹
Pegar/Guardar Item (na mochila)	Movimento	Sim
Preparar (uma ação padrão)	Padrão	Não
Preparar Componentes Mágicos ⁶	Livre	Não
Preparar Projétil de Área (pág. 158)	Completa	Sim
Preparar/Liberar Escudo	Movimento	Não
Prestar Auxílio (pág. 153)	Padrão	Talvez ²
Recarregar Besta de Mão	Movimento	Sim
Recarregar Besta de Repetição	Completa	Sim
Recarregar Besta Leve	Movimento	Sim
Recarregar Besta Pesada	Completa	Sim
Recuar	Completa	Não
Sacar Arma Oculta (veja Prestidigitação, pág. 82)	Padrão	Não
Separar para armas (ataque)	Padrão	Sim
Separar para objetos (ataque)	Padrão	Talvez ³
Soltar Item	Livre	Não
Sustentar uma Magia	Padrão	Não
Terminar Concentração	Livre	Não
Travar/Destravar Manopla de Segurança	Completa	Sim
Usar Habilidade Extraordinária	Padrão	Não
Usar Habilidade Similar à Magia	Padrão	Sim
Usar Habilidade Sobrenatural	Padrão	Não
Usar Perícia (que exija 1 ação)	Padrão	Geralmente
Usar Perícia (que exija 1 rodada)	Completa	Geralmente
Usar Talento	Outras Ações	Varia

- 1 Normalmente, não importa a ação, se o personagem entrar ou sair de uma área ameaçada, ele provocará um ataque de oportunidade. Essa coluna indica se a ação em si (e não o movimento) provoca um ataque de oportunidade.
- 2 Prestar Auxílio a uma ação que normalmente provocaria ataques de oportunidade também provocará ataques de oportunidade contra o ajudante.
- 3 Se o objeto estiver sendo empunhado, vestido ou carregado por uma criatura, sim. Caso contrário, não.
- 4 Se o personagem tiver um bônus base de ataque igual ou superior a +1, poderá combinar uma dessas ações com seu movimento normal. Se o personagem possuir o talento Combater com Duas Armas, poderá sacar duas armas leves ou de uma única mão utilizando a mesma ação que normalmente usaria para preparar uma arma.
- 5 Será uma ação padrão caso o personagem esteja com sua atividade limitada.
- 6 A menos que o componente seja um item muito grande ou difícil de manipular (a critério do Mestre).
- 7 Essas manobras de ataque substituem um ataque corpo a corpo, mas não a ação. Semelhante aos ataques corpo a corpo regulares, elas podem ser utilizadas uma única vez em uma ação de ataque ou Investida, uma ou mais vezes em um Ataque Total ou mesmo como um ataque de oportunidade.
- 8 A descrição do talento determina seu efeito.

TABELA 4-2: PERÍCIAS (Pág. do LdJ 63)

Perícias	H/C	S/T	A/P ¹	A/O
Natação	For	Sim	Sim	Talvez
Observar	Sab	Sim	Não	Não
Obter Informação	Car	Sim	Não	—
Ofícios	Int	Sim	Não	Não
Operar Mecanismo	Int	Não	Não	Sim
Ouvir	Sab	Sim	Não	Não
Prestidigitação	Des	Não	Sim	Sim
Procurar	Int	Sim	Não	Não
Profissão	Sab	Não	Não	—
Saltar	For	Sim	Sim	Talvez
Sentir Motivação	Sab	Sim	Não	Não
Sobrevivência	Sab	Sim	Não	Não
Usar Cordas	Des	Sim	Não	Não
Usar Instrumento Mágico	Car	Não	Não	Não

1: Aplique o dobro da penalidade de armadura no teste.

H/C: Habilidade Chave

S/T: Sem Treinamento

A/P: Aplique a penalidade de armadura no teste.

A/O: Ataque de Oportunidade



TESTE DE CONCENTRAÇÃO CDs (Pág. do LdJ 72)

CD ¹	Distração
10 + dano sofrido	Ser ferido durante a ação. ²
10 + metade do último dano contínuo sofrido	Sofrer dano contínuo durante a ação. ³
CD da magia responsável	Distração devido a magias que não causam dano. ⁴
10	Movimento vigoroso (montado em um cavalo a galope, sobre uma carroça em terreno acidentado, sobre um pequeno barco em águas turbulentas, na cabine de um navio durante uma tempestade).
15	Movimento violento (montado em um cavalo correndo, sobre uma carroça descontrolada, sobre um pequeno barco em corredeiras ou numa tempestade, no convés de um navio durante uma tempestade).
20	Movimento excepcionalmente violento (terremoto).
15	Preso na magia constrição ou similar.
20	Agarrado ou imobilizado (apenas magias sem componentes gestuais e cujos componentes materiais estejam disponíveis).
5	Ventania ou tempestade de chuva ou neve.
10	Ciclone ou tempestade de granizo, areia ou detritos.
CD da magia responsável	Condições climáticas geradas por magias, como <i>tempestade da vingança</i> . ⁴

1 Para conjurar, sustentar ou direcionar uma magia quando a distração ocorrer, adicione o nível da magia na CD indicada.

2 Para conjurar uma magia com tempo de execução de 1 rodada completa ou superior, ou realizar uma atividade que requer mais de uma ação de rodada completa (como Operar Mecanismo). Além disso, qualquer dano originado de ataques de oportunidade ou ações preparadas em resposta à conjuração de uma magia (para efeitos com tempo de execução de 1 ação) ou tarefas em andamento (para atividades que requeiram mais de uma ação de rodada completa). Consulte também *Distraído* Conjuradores, pág. 160.

3 Da magia *flecha ácida de Melf*, por exemplo.

4 Caso uma magia não permita um teste de resistência, calcule a CD do teste de resistência que ela teria.

TABELA 1-1: MODIFICADORES DE HABILIDADE (Pág. do LdJ 8)

Valor	Modificador	Valor	Modificador
1	-5	24-25	7
2-3	-4	26-27	8
4-5	-3	28-29	9
6-7	-2	30-31	10
8-9	-1	32-33	11
10-11	0	34-35	12
12-13	1	36-37	13
14-15	2	38-39	14
16-17	3	40-41	15
18-19	4	42-43	16
20-21	5	44-45	17
22-23	6	Etc...	

TABELA 9-3: MOVIMENTO E DISTÂNCIA (Pág. do LdJ 162)

	Deslocamento			
	4,5 M	6 M	9 M	12 m
Uma Rodada (Tático)¹				
Caminhada	4,5 M	6 M	9 M	12 m
Marcha	9 M	12 M	18 M	24 m
Corrida (x3)	13,5 M	18 M	27 M	36 m
Corrida (x4)	18 M	24 M	36 M	48 m
Um Minuto (Local)				
Caminhada	45 M	60 M	90 M	120 m
Marcha	90 M	120 M	180 M	240 m
Corrida (x3)	135 M	180 M	270 M	360 m
Corrida (x4)	180 M	240 M	360 M	480 m
Uma Hora (de Viagem)				
Caminhada	2,5 km	3 km	4,5 km	6 km
Marcha	4,5 km	6 km	9 km	12 km
Corrida	—	—	—	—
Um Dia (de Viagem)				
Caminhada	18 km	24 km	36 km	48 km
Marcha	—	—	—	—
Corrida	—	—	—	—

1 O movimento tático costuma ser medido em quadrados dentro da matriz de combate (1 quadrado 1,5 m³). Consulte a pág. 163 para obter mais informações sobre o movimento tático em combate.

DISTÂNCIA MÁXIMA PARA OBSERVAR

Tipo de Terreno	Distância
Águas claras	4d8 x 3 m
Águas turvas	1d8 x 3 m
Arenoso	6d6 x 6 m
Charco	6d6 x 3 m
Colina gradual	2d10 x 3 m
Colina íngreme	2d6 x 3 m
Deserto	6d6 x 6 m
Floresta comum	2d8 x 3 m
Floresta densa	2d6 x 3 m
Floresta esparsa	3d6 x 3 m
Masmorra	varia
Montanhas	4d10 x 3 m, mais nos picos, menos nos vales
Pântano	2d8 x 3 m
Planícies	6d6 x 12 m

TABELA 9-4: MOVIMENTO DIFÍCIL (Pág. do LdJ 163)

Condição	Exemplos	Custo Adicional de Movimento
Terreno acidentado	Entulho, vegetação rasteira, inclinação, gelo, superfície em ruínas, piso desnivelado	x2
Obstáculo ¹	Muro baixo, precipício, pilar em ruínas	x2
Baixa visibilidade	Escureidão ou névoa	x2
Intransitável	Parede do chão ao teto, porta fechada, passagem bloqueada	—

1 Pode exigir um teste de perícia

TABELA 9-7: FONTES DE LUZ (Pág. do LdJ 165)

Objeto	Luz	Penumbra	Duração
Vela	—	1,5 m	1 h
Chama contínua	6 m	12 m	Permanente
Lanterna comum	4,5 m	9 m	6 h/100 ml
Lanterna furta-fogo ²	Cone 18 m	Cone 36 M	6 h/100 ml
Lanterna coberta	9 m	18 m	6 h/100 ml
Bastão solar	9 m	18 m	6 h
Tocha	6 m	12 m	1 h

Magia	Luz	Penumbra	Duração
<i>Luz contínua</i>	6 m	12 m	Permanente
<i>Globos de luz</i> (tochas)	6 m (cada)	12 m (cada)	1 min
<i>Luz do dia</i>	18 m	36 m	30 min
<i>Luz</i>	6 m	12 m	10 min

1 Uma vela não fornece luz, apenas penumbra.

2 Uma lanterna furta-fogo ilumina um cone, não um raio.

DETECTAR MAGIA (Pág. do LdJ 229)

Criatura/Objeto	Intensidade da Aura			
	Tênue	Moderada	Poderosa	Muito Forte
Magia Ativa	3°	4°-6°	7-9°	10°
(nível da magia)	ou inferior			nível divino)
Item Mágico	5°	6°-11°	12-20°	21°
(nível do item)	ou inferior			(artefato)

DETECTAR O MAL (Pág. do LdJ 230)

Criatura/Objeto	Intensidade da Aura			
	Tênue	Moderada	Poderosa	Muito Forte
Criatura Maligna ¹ (DV)	10	11-25	26-50	51
		ou menos		ou mais
Morto-vivo (DV)	2	3-8	9-20	21
		ou menos		ou mais
Planar Maligno (DV)	1	2-4	5-10	11
		ou menos		ou mais
Clérigo Maligno ²	1	2-4	5-10	11
(nível de classe)				ou mais
Item Mágico ou Magia	2	3-8	9-20	21
(nível do conjurador)	ou menos			ou mais

1 Exceto para mortos-vivos e planares que possuem suas próprias indicações na Tabela.

2 Alguns personagens (além dos clérigos) podem irradiar uma aura de poder equivalente. A descrição da classe indica quando isso acontece.



FICHA DE PERSONAGEM

BÁRBARO

NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

CLASSE E NÍVEL

RAÇA

TENDÊNCIA

DIVINDADE

TAMANHO

IDADE

SEXO

ALTURA

PESO

CAMPANHA

NOME DA HABILIDADE	VALOR DA HABILIDADE	MODIFICADOR HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MODIFICADOR TEMPORÁRIO
FOR FORÇA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUIÇÃO				
INT INTELIGÊNCIA				
SAB SABEDORIA				
CAR CARISMA				

TOTAL	BÔNUS DE ARMADURA	BÔNUS DE ESCUDO	MOD. DE DES	MOD. DE TAMANHO	MOD. DE ARMADURA NATURAL	MOD. DE DEFLEXÃO	OUTROS MOD.
CA CLASSE DE ARMADURA							

TOQUE
CLASSE DE ARMADURA

SURPRESA
CLASSE DE ARMADURA

TOTAL	DANO POR CONTUSÃO
HP PONTOS DE VIDA	
FERIMENTOS / PV ATUAL	

REDUÇÃO DE DANO

TOTAL	MOD. DE DESTREZA	OUTROS MOD.
INICIATIVA MODIFICADOR		

TESTE DE RESISTÊNCIA	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE HABILIDADE	MOD. MÁGICO	OUTROS MOD.	MOD. TEMPORÁRIO	MODIFICADORES CONDICIONAIS
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)							
REFLEXOS (DESTREZA)							
VONTADE (SABEDORIA)							

BÔNUS BASE DE ATAQUE	RESISTÊNCIA À MAGIA

AGARRAR	MODIFICADOR	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE FORÇA	MOD. DE TAMANHO	OUTROS MOD.	DESLOC.

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

MODIFICADOR CONDICIONAL DA CA

PERÍCIAS	GRAD. MAX. (CLASSE/OUTRAS CLASSES)
	/

PERÍCIAS DE CLASSE?	NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE HABILIDADE	GRAD.	OUTROS MOD.
☐	ABRIR FECHADURAS	DES				
☐	ACROBACIA ■	DES*				
☒	ADESTRAR ANIMAIS	CAR				
☐	ARTE DA FUGA ■	DES*				
☐	ATUAÇÃO ■ (	CAR				
☐	ATUAÇÃO ■ (	CAR				
☐	ATUAÇÃO ■ (	CAR				
☐	AVALIAÇÃO ■	INT				
☐	BLEFAR ■	CAR				
☒	CAVALGAR ■	DES				
☐	CONCENTRAÇÃO ■	CON				
☐	CONHECIMENTO (	INT				
☐	CONHECIMENTO (	INT				
☐	CONHECIMENTO (	INT				
☐	CONHECIMENTO (	INT				
☐	CONHECIMENTO (	INT				
☐	CURA ■	SAB				
☐	DECIFRAR ESCRITA	INT				
☐	DIPLOMACIA ■	CAR				
☐	DISFARCE ■	CAR				
☐	EQUILÍBRIO ■	DES*				
☒	ESCALAR ■	FOR*				
☐	ESCONDER-SE ■	DES*				
☐	FALSIFICAÇÃO ■	INT				
☐	FURTIVIDADE ■	DES*				
☐	IDENTIFICAR MAGIAS	INT				
☒	INTIMIDAÇÃO ■	CAR				
☒	NATAÇÃO ■	FOR*				
☐	OBSERVAR ■	SAB				
☐	OBTER INFORMAÇÃO ■	CAR				
☒	OFÍCIOS ■ (	INT				
☒	OFÍCIOS ■ (	INT				
☒	OFÍCIOS ■ (	INT				
☐	OPERAR MECANISMO	INT				
☒	OUVIR ■	SAB				
☐	PRESTIDIGITAÇÃO	DES*				
☐	PROCURAR ■	INT				
☐	PROFISSÃO (	SAB				
☐	PROFISSÃO (	SAB				
☒	SALTAR ■	FOR*				
☐	SENTIR MOTIVAÇÃO ■	SAB				
☒	SOBREVIVÊNCIA ■	SAB				
☐	USAR CORDAS ■	DES				
☐	USAR INSTRUMENTO MÁGICO	CAR				
☐						
☐						

■ Indica uma perícia que pode ser usada sem graduação
*Sofre penalidade de Armadura, se houver (o dobro para Natação)

EQUIPAMENTOS

[illegible]

CAPACIDADE DE CARGA

CAPACIDADE DE CARGA EM FÚRIA

CARGA LEVE	CARGA MÉDIA	CARGA PESADA	ERGUER SOBRE A CABEÇA IGUAL A CARGA MAX	ERGUER DO CHÃO 2 X A CARGA MAX	ERGUER OU ARRASTAR 5 X A CARGA MAX
------------	-------------	--------------	--	-----------------------------------	---------------------------------------

[illegible]

RECIPIENTES

IDIOMA

DINHEIRO

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

NECESSÁRIO PARA O PRÓXIMO NÍVEL

*AJUSTE DE NÍVEL

NEP

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

TIPO

BÔNUS NA CA

DES MAX

PEN.ARMADURA

FALHA ARCANA

DESLOC.

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ESCUDO/ITEM DE PROTEÇÃO

BÔNUS NA CA

PESO

PEN.ARMADURA

FALHA ARCANA

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BÔNUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BÔNUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BÔNUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

TRAÇOS RACIAIS

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

FÚRIA

FÚRIA POR
DIA

DURAÇÃO

BÔNUS
FOR/CON

BÔNUS
NO TR DE
VONTADE

PENALIDADE
DE CA

FÚRIA
USADA

TALENTO		PÁG. REF.
OBS.		
TALENTO		PÁG. REF.
OBS.		
TALENTO		PÁG. REF.
OBS.		
TALENTO		PÁG. REF.
OBS.		
TALENTO		PÁG. REF.
OBS.		
TALENTO		PÁG. REF.
OBS.		
TALENTO		PÁG. REF.
OBS.		
TALENTO		PÁG. REF.
OBS.		

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO				
ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO		TIPO	BÔNUS NA CA	DES MAX
PEN.ARMADURA		FALHA ALCANA	DESLOC.	PESO
FALHA ALCANA		DESLOC.	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS
ESCUDO/ITEM DE PROTEÇÃO		BÔNUS NA CA	PESO	PEN.ARMADURA
FALHA ALCANA		PROPRIEDADES ESPECIAIS		
ITEM DE PROTEÇÃO		BÔNUS NA CA	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS
ITEM DE PROTEÇÃO		BÔNUS NA CA	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS

MAGIA				
TR DE MAGIA	MOD CD	CHANCE DE FALHA ALCANA	%	
MODIFICADORES CONDICIONAIS				
MAGIA CONHECIDAS	CD DO TRM*	NÍVEL	MAGIA POR DIA	MAGIAS ADICIONAIS
		0		
		1°		
		2°		
		3°		
		4°		
		5°		
		6°		

* TRM: TESTE DE RESISTÊNCIA A MAGIA

OBSERVAÇÃO	
Observação: Este campo é destinado para anotações sobre a magia, incluindo efeitos, condições de uso, e qualquer outra informação relevante para o jogador.	

EXPERIÊNCIA

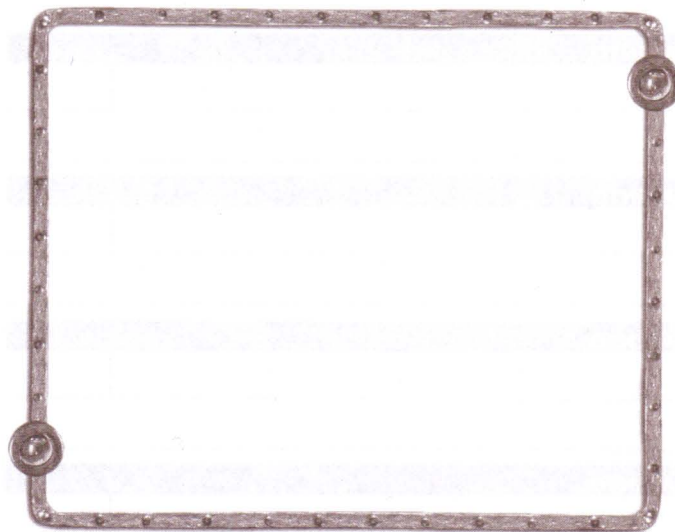
EXPERIÊNCIA

NECESSÁRIO PARA O PRÓXIMO NÍVEL

AJUSTE DE NÍVEL

NEP

TRAÇOS RACIAIS



CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

TESTE DE CONHECIMENTO DE BARDO
1d20 + NÍVEL DE BARDO + MOD. DE INTELIGÊNCIA

MÚSICA DE BARDO POR DIA

MÚSICA USADA

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

☐ **MÚSICA DE PROTEÇÃO:** Qualquer criatura num raio de 9 metros do bardo (incluindo o próprio bardo) que seja afetada por um ataque sônico ou dependente de Idioma poderá utilizar o resultado do teste de Atuação do bardo no lugar do seu teste de resistência, caso o primeiro seja mais elevado. Se a criatura na área afetada pela música de proteção já estiver sob o efeito de um ataque mágico sônico ou dependente de Idioma, mas não instantâneo, poderá realizar um novo teste de resistência contra o efeito a cada rodada, mas será obrigada a considerar o resultado do teste de Atuação do bardo no teste de resistência. O Bardo é capaz de sustentar a música de proteção durante 10 rodadas.

☐ **FASCINAR:** Uma ou mais criaturas a 27 metros do conjurador é fascinada pela sua música. O conjurador pode afetar uma criatura, mais uma criatura adicional a cada três níveis depois do 1º nível (duas no 4º, três no 7º e assim por diante). O resultado do teste de Atuação do bardo será a CD do teste de resistência de Vontade para cada criatura; uma falha significa que a criatura não executa ações além de se sentar e ouvir a música do conjurador enquanto ele continuar concentrado e tocando (limitado a 1 rodada por nível de bardo). A vítima sofre -4 de penalidade em todos os testes de reação como Ouvir e Observar. Qualquer ameaça óbvia anula o efeito.

☐ **INSPIRAR CORAGEM:** O bardo usa sua música ou poesia para amparar a si e seus aliados. Para ser afetado, o aliado precisa ouvir o bardo cantar. O efeito permanece ativo enquanto a atuação do bardo continuar e 5 rodadas depois que ela terminar. Os aliados afetados recebem +1 de bônus de moral em seus testes de resistência contra efeitos de encantamento e medo e +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano com armas.

☐ **INSPIRAR COMPETÊNCIA:** O conjurador pode usar sua música ou poesia para auxiliar um aliado (mas não o bardo) a realizar uma tarefa, recebendo +2 de bônus de competência nos testes de uma única perícia. (enquanto ele permanecer ouvindo a música).

☐ **SUGESTÃO:** O conjurador é capaz de usar *sugestão* (similar à magia) em uma criatura já fascinada sem perder sua concentração no efeito de *fascinar* e sem permitir um segundo teste de resistência contra o efeito de *fascinar*. Um sucesso no teste de resistência de Vontade (CD 10 + ½ do nível de Bardo + modificador de Carisma) anula o efeito.

☐ **INSPIRAR GRANDEZA:** O bardo pode usar música ou poesia para inspirar grandeza sobre si mesmo ou em um aliado num raio de 9 metros e um aliado adicional a cada três níveis depois do 9º. O efeito permanece ativo enquanto o aliado puder ouvir a música do bardo e 5 rodadas depois que ela terminar. Uma criatura sob os efeitos de inspirar grandeza adquire 2 Dados de Vida adicionais (d10) e os pontos de vida temporários proporcionais (aplique o modificador de Constituição normalmente), +2 de bônus de competência nas jogadas de ataque e +1 de bônus de competência nos testes de Fortitude.

☐ **MELODIA DA LIBERTAÇÃO:** O bardo pode usar música ou poesia para realizar um efeito similar à magia *cancelar encantamento* (o nível do conjurador equivale ao seu nível de bardo), afetando um alvo a 9 metros que não seja o bardo. Usar esta habilidade requer 1 minuto de concentração e música ininterrupta.

☐ **INSPIRAR HEROÍSMO:** O bardo é capaz de usar música ou poesia para inspirar heroísmo sobre si mesmo ou em um único aliado num raio de 9 metros e um aliado adicional para cada três níveis depois do 15º. A criatura afetada precisa ouvir a canção do bardo por uma rodada completa. Uma criatura inspirada recebe +4 de bônus de moral em seus testes de resistência e +4 de bônus de esquiva na CA enquanto estiver ouvindo a música do bardo. O efeito permanece ativo por 5 rodadas depois que a atuação terminar.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE	PÁG. REF.
OBSERVAÇÃO	
CARACTERÍSTICAS DE CLASSE	PÁG. REF.
OBSERVAÇÃO	
CARACTERÍSTICAS DE CLASSE	PÁG. REF.
OBSERVAÇÃO	
CARACTERÍSTICAS DE CLASSE	PÁG. REF.
OBSERVAÇÃO	
CARACTERÍSTICAS DE CLASSE	PÁG. REF.
OBSERVAÇÃO	
CARACTERÍSTICAS DE CLASSE	PÁG. REF.
OBSERVAÇÃO	
CARACTERÍSTICAS DE CLASSE	PÁG. REF.
OBSERVAÇÃO	

EQUIPAMENTOS

ITEM	LOCALIZAÇÃO	PÁG. REF.	PESO

ITEM	LOCALIZAÇÃO	PÁG. REF.	PESO

TOTAL DE PESO
CARREGADO

VARINHAS E CAJADOS

VARINHAS OU CAJADOS	NÍVEL DO CONJURADO	CD	CARGAS USADAS

CAPACIDADE DE CARGA

CARGA LEVE	CARGA MÉDIA	CARGA PESADA	ERGUER SOBRE A CABEÇA IGUAL A CARGA MAX	ERGUER DO CHÃO 2 X A CARGA MAX	ERGUER OU ARRASTAR 5 X A CARGA MAX

IDIOMA

IDIOMA INICIAL = Comum + Idioma Racial + Bônus de Int.
CADA IDIOMA ADICIONAL (Falar Idioma) = 1 ponto de perícia

RECIPIENTES

RECIPIENTE	CAPACIDADE	PESO

DINHEIRO

DINHEIRO	GEMAS	ARTE	OUTROS
PC—			
PP—			
PO—			
PL—			

[illegible]

MAGIA				
TR DE MAGIA	MOD CD	CHANCE DE FALHA ARCANA		
MODIFICADORES CONDICIONAIS				
MAGIA CONHECIDAS	CD DO TRM*	NÍVEL	MAGIA POR DIA	MAGIAS ADICIONAIS
		0		
		1º		
		2º		
		3º		
		4º		
		5º		
		6º		
		7º		
		8º		
		9º		

* TRM: TESTE DE RESISTÊNCIA A MAGIA

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

NECESSÁRIO PARA O PRÓXIMO NÍVEL

AJUSTE DE NÍVEL

NEP

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

TIPO

BONUS NA CA

DES MAX

PEN.ARMADURA

FALHA ARCANA

DESLOC

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ESCUDO/ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PEN.ARMADURA

FALHA ARCANA

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

TRAÇOS RACIAIS

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

EXPULSAR OU FASCINAR
MORTOS-VIVOS POR DIA

MODIFICADOR DE
TESTE DE EXPULSÃO

EXPULSÃO
USADA

☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐

SE VOCÊ TIVER 5 OU MAIS GRADUAÇÕES NO CONHECIMENTO (RELIGIÃO), VOCÊ GANHA UM BÔNUS DE +2 NO TESTE DE EXPULSÃO.

RESULTADO
DO TESTE DE
EXPULSÃO

MORTO-VIVO MAIS
PODEROSO AFETADO
(DV MÁX)

ATÉ 0

1-3

4-6

7-9

10-12

13-15

16-18

19-21

22+

NÍVEL DO CLÉRIGO - 4

NÍVEL DO CLÉRIGO - 3

NÍVEL DO CLÉRIGO - 2

NÍVEL DO CLÉRIGO - 1

NÍVEL DO CLÉRIGO

NÍVEL DO CLÉRIGO + 1

NÍVEL DO CLÉRIGO + 2

NÍVEL DO CLÉRIGO + 3

NÍVEL DO CLÉRIGO + 4

QUANTIDADE DE DV EXPULSO =
2d6
+
NÍVEL DO CLÉRIGO
+
MODIFICADOR DE CAR

QUANDO O NÍVEL DO CLÉRIGO EQUIVALE AO
DOBRADO DOS DV DO MORTO-VIVO (OU MAIS), A
CRIATURA SERÁ DESTRUIDA/COMANDADA EM
VEZ DE EXPULSA/FASCINADA. FORTALECER UM
MORTO-VIVO EQUIVALE A EXPULSA-LO, MAS O
CLÉRIGO MALICHO DEVE IGUALAR OU SUPERAR
O RESULTADO DO TESTE DE EXPULSÃO DO
CLÉRIGO RESPONSÁVEL PELA EXPULSÃO.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO



FICHA DE PERSONAGEM

DRUIDA

NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

CLASSE E NÍVEL

RAÇA

TENDÊNCIA

DIVINDADE

TAMANHO

IDADE

SEXO

ALTURA

PESO

CAMPANHA

NOME DA HABILIDADE	VALOR DA HABILIDADE	MODIFICADOR HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MODIFICADOR TEMPORÁRIO
FOR FORÇA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUIÇÃO				
INT INTELIGÊNCIA				
SAB SABEDORIA				
CAR CARISMA				

TOTAL	BÔNUS DE ARMADURA	BÔNUS DE ESCUDO	MOD. DE DES	MOD. DE TAMANHO	MOD. DE ARMADURA NATURAL	MOD. DE DEFLEXÃO	OUTROS MOD.
CA CLASSE DE ARMADURA	10						
HP PONTOS DE VIDA							
DANO POR CONTUSÃO							
FERIMENTOS / PV ATUAL							
REDUÇÃO DE DANO							
INICIATIVA MODIFICADOR							

TOQUE
CLASSE DE ARMADURA

SURPRESA
CLASSE DE ARMADURA

MODIFICADOR CONDICIONAL DA CA

PERÍCIAS DE CLASSE*	NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE HABILIDADE	GRAD.	OUTROS MOD.	GRAD. MAX.
							(CLASSE/OUTRAS CLASSES)
	☐ ABRIR FECHADURAS	DES					/
	☐ ACROBACIA ■	DES*					
	☒ ADESTRAR ANIMAIS	CAR					
	☐ ARTE DA FUGA ■	DES*					
	☐ ATUAÇÃO ■ ()	CAR					
	☐ ATUAÇÃO ■ ()	CAR					
	☐ ATUAÇÃO ■ ()	CAR					
	☐ AVALIAÇÃO ■	INT					
	☐ BLEFAR ■	CAR					
	☒ CAVALGAR ■	DES					
	☒ CONCENTRAÇÃO ■	CON					
	☒ CONHECIMENTO (NATUREZA)	INT					
	☐ CONHECIMENTO ()	INT					
	☐ CONHECIMENTO ()	INT					
	☐ CONHECIMENTO ()	INT					
	☐ CONHECIMENTO ()	INT					
	☒ CURA ■	SAB					
	☐ DECIFRAR ESCRITA	INT					
	☒ DIPLOMACIA ■	CAR					
	☐ DISFARCE ■	CAR					
	☐ EQUILÍBRIO ■	DES*					
	☐ ESCALAR ■	FOR*					
	☐ ESCONDER-SE ■	DES*					
	☐ FALSIFICAÇÃO ■	INT					
	☐ FURTIVIDADE ■	DES*					
	☒ IDENTIFICAR MAGIAS	INT					
	☐ INTIMIDAÇÃO ■	CAR					
	☒ NATAÇÃO ■	FOR*					
	☒ OBSERVAR ■	SAB					
	☐ OBTER INFORMAÇÃO ■	CAR					
	☒ OFÍCIOS ■ ()	INT					
	☒ OFÍCIOS ■ ()	INT					
	☒ OFÍCIOS ■ ()	INT					
	☐ OPERAR MECANISMO	INT					
	☒ OUVIR ■	SAB					
	☐ PRESTIDIGITAÇÃO	DES*					
	☐ PROCURAR ■	INT					
	☒ PROFISSÃO ()	SAB					
	☒ PROFISSÃO ()	SAB					
	☐ SALTAR ■	FOR*					
	☐ SENTIR MOTIVAÇÃO ■	SAB					
	☒ SOBREVIVÊNCIA ■	SAB					
	☐ USAR CORDAS ■	DES					
	☐ USAR INSTRUMENTO MÁGICO	CAR					
	☐ _____	_____					
	☐ _____	_____					

* Indica uma perícia que pode ser usada sem graduação
* Sofre penalidade de Armadura, se houver (o dobro para Natação)

TALENTO	PÁG. REF.	TALENTO	PÁG. REF.
OBS.		OBS.	
TALENTO	PÁG. REF.	TALENTO	PÁG. REF.
OBS.		OBS.	
TALENTO	PÁG. REF.	TALENTO	PÁG. REF.
OBS.		OBS.	
TALENTO	PÁG. REF.	TALENTO	PÁG. REF.
OBS.		OBS.	
TALENTO	PÁG. REF.	TALENTO	PÁG. REF.
OBS.		OBS.	

COMPANHEIRO ANIMAL			
TAMANHO	INICIATIVA	DESLOCAMENTO	DADOS DE VIDA
PONTOS DE VIDA			
ITEM DE PROTEÇÃO	BÔNUS NA CA	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS
CLASSE DE ARMADURA	TOQUE CA	SUPRESA CA	AJ. ARMADURA NATURAL
BÔNUS BASE DE ATAQUE	AGARRAR	ATAQUE	
ATAQUE TOTAL			
ESPAÇO	ALCANÇE		

TR	FOR	REF	VON	HABILIDADE	FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-----------	-----	-----	-----	-------------------	-----	-----	-----	-----	-----	-----

HABILIDADE OU QUALIDADES ESPECIAIS			

TRUQUES			

PERÍCIAS					
NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE HABILIDADE	GRAD.	OUTROS MOD.

TALENTO	PÁG. REF.	TALENTO	PÁG. REF.
OBS.		OBS.	

MAGIA				
TR DE MAGIA	MOD CD	CHANCE DE FALHA ALCANA		
MODIFICADORES CONDICIONAIS				
MAGIA CONHECIDAS	CD DO TRM*	NÍVEL	MAGIA POR DIA	MAGIAS ADICIONAIS
		0		
		1°		
		2°		
		3°		
		4°		
		5°		
		6°		
		7°		
		8°		
		9°		

* TRM: TESTE DE RESISTÊNCIA A MAGIA

FORMAS SELVAGENS COMUNS

FORMA	DESC	INIC	FOR	DES	CON

PONTOS DE VIDA					
ATAQUE PRIMÁRIO			DANO		

ATAQUE SECUNDÁRIO (se houver)			DANO		
-------------------------------	--	--	------	--	--

ATAQUES ESPECIAIS					
-------------------	--	--	--	--	--

FORMA	DESC	INIC	FOR	DES	CON

PONTOS DE VIDA					
ATAQUE PRIMÁRIO			DANO		

ATAQUE SECUNDÁRIO (se houver)			DANO		
-------------------------------	--	--	------	--	--

ATAQUES ESPECIAIS					
-------------------	--	--	--	--	--

FORMA	DESC	INIC	FOR	DES	CON

PONTOS DE VIDA					
ATAQUE PRIMÁRIO			DANO		

ATAQUE SECUNDÁRIO (se houver)			DANO		
-------------------------------	--	--	------	--	--

ATAQUES ESPECIAIS					
-------------------	--	--	--	--	--

FORMA	DESC	INIT	FOR	DES	COC

PONTOS DE VIDA					
ATAQUE PRIMÁRIO			DANO		

ATAQUE SECUNDÁRIO (se houver)			DANO		
-------------------------------	--	--	------	--	--

ATAQUES ESPECIAIS					
-------------------	--	--	--	--	--

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

NECESSÁRIO PARA O PRÓXIMO NÍVEL

AJUSTE DE NÍVEL

NEP

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

TIPO

BONUS NA CA

DES MAX

PEN.ARMADURA

FALHA ARCANA

DESLOC

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ESCUDO/ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PEN.ARMADURA

FALHA ARCANA

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

TRAÇOS RACIAIS

OBSERVAÇÃO



FICHA DE PERSONAGEM

FEITICEIRO

NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

CLASSE E NÍVEL

RAÇA

TENDÊNCIA

DIVINDADE

TAMANHO

IDADE

SEXO

ALTURA

PESO

CAMPANHA

NOME DA HABILIDADE	VALOR DA HABILIDADE	MODIFICADOR HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MODIFICADOR TEMPORÁRIO
FOR FORÇA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUIÇÃO				
INT INTELIGÊNCIA				
SAB SABEDORIA				
CAR CARISMA				

TOTAL	BÔNUS DE ARMADURA	BÔNUS DE ESCUDO	MOD. DE DES	MOD. DE TAMANHO	MOD. DE ARMADURA NATURAL	MOD. DE DEFLEXÃO	OUTROS MOD.
CA CLASSE DE ARMADURA							
HP PONTOS DE VIDA							
FERIMENTOS / PV ATUAL							
REDUÇÃO DE DANO							
INICIATIVA MODIFICADOR							

TOQUE
CLASSE DE ARMADURA

SURPRESA
CLASSE DE ARMADURA

MODIFICADOR CONDICIONAL DA CA

TESTE DE RESISTÊNCIA	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE HABILIDADE	MOD. MÁGICO	OUTROS MOD.	MOD. TEMPORÁRIO	MODIFICADORES CONDICIONAIS
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)							
REFLEXOS (DESTREZA)							
VONTADE (SABEDORIA)							

BÔNUS BASE DE ATAQUE

RESISTÊNCIA À MAGIA

AGARRAR	MODIFICADOR	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE FORÇA	MOD. DE TAMANHO	OUTROS MOD.	DESLOC.

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO			
MUNIÇÃO			
ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO			
MUNIÇÃO			
ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO			
MUNIÇÃO			
ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO			
MUNIÇÃO			
ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO			
MUNIÇÃO			

PERÍCIAS DE CLASSE?	NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE HABILIDADE	GRAD.	MAX. (CLASSE/OUTRAS CLASSES)	OUTROS MOD.
☐	ABRIR FECHADURAS	DES					
☐	ACROBACIA	DES*					
☐	ADESTRAR ANIMAIS	CAR					
☐	ARTE DA FUGA	DES*					
☐	ATUAÇÃO ()	CAR					
☐	ATUAÇÃO ()	CAR					
☐	ATUAÇÃO ()	CAR					
☐	AValiação	INT					
☒	BLEFAR	CAR					
☐	CAVALGAR	DES					
☒	CONCENTRAÇÃO	CON					
☒	CONHECIMENTO (ARCANO)	INT					
☐	CONHECIMENTO ()	INT					
☐	CONHECIMENTO ()	INT					
☐	CONHECIMENTO ()	INT					
☐	CONHECIMENTO ()	INT					
☐	CURA	SAB					
☐	DECIFRAR ESCRITA	INT					
☐	DIPLOMACIA	CAR					
☐	DISFARCE	CAR					
☐	EQUILÍBRIO	DES*					
☐	ESCALAR	FOR*					
☐	ESCONDER-SE	DES*					
☐	FALSIFICAÇÃO	INT					
☐	FURTIVIDADE	DES*					
☒	IDENTIFICAR MAGIAS	INT					
☐	INTIMIDAÇÃO	CAR					
☐	NATAÇÃO	FOR*					
☐	OBSERVAR	SAB					
☐	OBTER INFORMAÇÃO	CAR					
☒	OFÍCIOS ()	INT					
☒	OFÍCIOS ()	INT					
☒	OFÍCIOS ()	INT					
☐	OPERAR MECANISMO	INT					
☐	OUVIR	SAB					
☐	PRESTIDIGITAÇÃO	DES*					
☐	PROCURAR	INT					
☒	PROFISSÃO ()	SAB					
☒	PROFISSÃO ()	SAB					
☐	SALTAR	FOR*					
☐	SENTIR MOTIVAÇÃO	SAB					
☐	SOBREVIVÊNCIA	SAB					
☐	USAR CORDAS	DES					
☐	USAR INSTRUMENTO MÁGICO	CAR					
☐							
☐							

■ Indica uma perícia que pode ser usada sem graduação
*Sofre penalidade de Armadura, se houver (o dobro para Natação)

EQUIPAMENTOS

ITEM	LOCALIZAÇÃO	PÁG. REF.	PESO

ITEM	LOCALIZAÇÃO	PÁG. REF.	PESO

TOTAL DE PESO
CARREGADO

VARINHAS E CAJADOS

VARINHAS OU CAJADOS	NÍVEL DO CONJURADO	CD	CARGAS USADAS

CAPACIDADE DE CARGA

CARGA LEVE	CARGA MÉDIA	CARGA PESADA	ERGUER SOBRE A CABEÇA (IGUAL A CARGA MAX.)	ERGUER DO CHÃO (2 X A CARGA MAX.)	ERGUER OU ARRASTAR (5 X A CARGA MAX.)

IDIOMA

IDIOMA INICIAL = Comum + Idioma Racial + Bônus de Int.
CADA IDIOMA ADICIONAL (Falar Idioma) = 1 ponto de perícia

RECIPIENTES

RECIPIENTE	CAPACIDADE	PESO

DINHEIRO

DINHEIRO	GEMAS	ARTE	OUTROS
PC—			
PP—			
PO—			
PL—			

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

NECESSÁRIO PARA O PRÓXIMO NÍVEL

AJUSTE DE NÍVEL

NEP

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO				TIPO	BÔNUS NA CA	DES MAX
PEN.ARMADURA	FALHA ARCANA	DESLOC	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS		

ESCUDO/ITEM DE PROTEÇÃO				BÔNUS NA CA	PESO	PEN.ARMADURA
FALHA ARCANA		PROPRIEDADES ESPECIAIS				

ITEM DE PROTEÇÃO		BÔNUS NA CA	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO		BÔNUS NA CA	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO		BÔNUS NA CA	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS

TRAÇOS RACIAIS

OBSERVAÇÃO

NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

CLASSE E NÍVEL

RAÇA

TENDÊNCIA

DIVINDADE

TAMANHO

IDADE

SEXO

ALTURA

PESO

CAMPANHA

NOME DA HABILIDADE	VALOR DA HABILIDADE	MODIFICADOR HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MODIFICADOR TEMPORÁRIO
FOR FORÇA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUIÇÃO				
INT INTELIGÊNCIA				
SAB SABEDORIA				
CAR CARISMA				

TOTAL	BÔNUS DE ARMADURA	BÔNUS DE ESCUDO	MOD. DE DES	MOD. DE TAMANHO	ARMADURA NATURAL	MOD. DE DEFLEXÃO	OUTROS MOD.
CA CLASSE DE ARMADURA							

TOQUE	CLASSE DE ARMADURA

SURPRESA	CLASSE DE ARMADURA

TOTAL	DANO POR CONTUSÃO
HP PONTOS DE VIDA	

REDUÇÃO DE DANO

TOTAL	MOD. DE DESTREZA	OUTROS MOD.
INICIATIVA MODIFICADOR		

TESTE DE RESISTÊNCIA	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE HABILIDADE	MOD. MÁGICO	OUTROS MOD.	MOD. TEMPORÁRIO	MODIFICADORES CONDICIONAIS
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)							
REFLEXOS (DESTREZA)							
VONTADE (SABEDORIA)							

BÔNUS BASE DE ATAQUE	RESISTÊNCIA À MAGIA

AGARRAR	MODIFICADOR	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE FORÇA	MOD. DE TAMANHO	OUTROS MOD.	DESLOC.

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO	
MUNIÇÃO			

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO	
MUNIÇÃO			

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO	
MUNIÇÃO			

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO	
MUNIÇÃO			

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO	
MUNIÇÃO			

MODIFICADOR CONDICIONAL DA CA

PERÍCIAS DE CLASSE	PERÍCIAS					GRAD. MAX. (CLASSE/OUTRAS CLASSES)		OUTROS MOD.
	NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE HABILIDADE	GRAD.			
☐	ABRIR FECHADURAS	DES						
☐	ACROBACIA	DES*						
☒	ADESTRAR ANIMAIS	CAR						
☐	ARTE DA FUGA	DES*						
☐	ATUAÇÃO	CAR						
☐	ATUAÇÃO	CAR						
☐	ATUAÇÃO	CAR						
☐	AVALIAÇÃO	INT						
☐	BLEFAR	CAR						
☒	CAVALGAR	DES						
☐	CONCENTRAÇÃO	CON						
☐	CONHECIMENTO	INT						
☐	CONHECIMENTO	INT						
☐	CONHECIMENTO	INT						
☐	CONHECIMENTO	INT						
☐	CONHECIMENTO	INT						
☐	CURA	SAB						
☐	DECIFRAR ESCRITA	INT						
☐	DIPLOMACIA	CAR						
☐	DISFARCE	CAR						
☐	EQUILÍBRIO	DES*						
☒	ESCALAR	FOR*						
☐	ESCONDER-SE	DES*						
☐	FALSIFICAÇÃO	INT						
☐	FURTIVIDADE	DES*						
☐	IDENTIFICAR MAGIAS	INT						
☒	INTIMIDAÇÃO	CAR						
☒	NATAÇÃO	FOR*						
☐	OBSERVAR	SAB						
☐	OBTER INFORMAÇÃO	CAR						
☒	OFÍCIOS	INT						
☒	OFÍCIOS	INT						
☒	OFÍCIOS	INT						
☐	OPERAR MECANISMO	INT						
☐	OUVIR	SAB						
☐	PRESTIDIGITAÇÃO	DES*						
☐	PROCURAR	INT						
☐	PROFISSÃO	SAB						
☐	PROFISSÃO	SAB						
☒	SALTAR	FOR*						
☐	SENTIR MOTIVAÇÃO	SAB						
☐	SOBREVIVÊNCIA	SAB						
☐	USAR CORDAS	DES						
☐	USAR INSTRUMENTO MÁGICO	CAR						
☐								
☐								

■ Indica uma perícia que pode ser usada sem graduação
* Sofre penalidade de Armadura, se houver (o dobro para Natação)

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO				TIPO	BONUS NA CA	DES MAX
PEN.ARMADURA	FALHA ALCANA	DESLOC.	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS		

ESCUDO/ITEM DE PROTEÇÃO

ESCUDO/ITEM DE PROTEÇÃO		BÔNUS NA CA	PESO	PEN.ARMADURA
FALHA ARCANA	PROPRIEDADES ESPECIAIS			

ITEM DE PROTEÇÃO

ITEM DE PROTEÇÃO	BONUS NA CA	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

ITEM DE PROTEÇÃO	BÔNUS NA CA	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

ITEM DE PROTEÇÃO	BONUS NA CA	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS

TRAÇOS RACIAIS

TRAÇOS RACIAIS

OBSERVAÇÃO

[illegible]

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

NECESSÁRIO PARA O PRÓXIMO NÍVEL

AJUSTE DE NÍVEL

NEP

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

TALENTO

PÁG. REF.

OBS.

NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

CLASSE E NÍVEL

RAÇA

TENDÊNCIA

DIVINDADE

TAMANHO

IDADE

SEXO

ALTURA

PESO

CAMPANHA

NOME DA HABILIDADE	VALOR DA HABILIDADE	MODIFICADOR HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MODIFICADOR TEMPORÁRIO
FOR FORÇA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUIÇÃO				
INT INTELIGÊNCIA				
SAB SABEDORIA				
CAR CARISMA				

TOTAL	BÔNUS DE ARMADURA	BÔNUS DE ESCUDO	MOD. DE DES	MOD. DE TAMANHO	ARMADURA NATURAL	MOD. DE DEFLEXÃO	OUTROS MOD.
CA CLASSE DE ARMADURA	+ 10	+	+	+	+	+	+

TOQUE
CLASSE DE
ARMADURA

SURPRESA
CLASSE DE ARMADURA

HP PONTOS DE VIDA	TOTAL	DANO POR CONTUSÃO
FERIMENTOS / PV ATUAL		
REDUÇÃO DE DANO		

	TOTAL	MOD. DE DESTREZA	OUTROS MOD.
INICIATIVA MODIFICADOR		=	+

MODIFICADOR CONDICIONAL DA CA

TESTE DE RESISTÊNCIA	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE HABILIDADE	MOD. MÁGICO	OUTROS MOD.	MOD. TEMPORÁRIO	MODIFICADORES CONDICIONAIS
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)		=	+	+	+	+	
REFLEXOS (DESTREZA)		=	+	+	+	+	
VONTADE (SABEDORIA)		=	+	+	+	+	

BÔNUS BASE DE ATAQUE **RESISTÊNCIA À MAGIA**

AGARRAR MODIFICADOR						DESLOC.
	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE FORÇA	MOD. DE TAMANHO	OUTROS MODOS	

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO
---------	------	------------

[illegible]

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

MUNICÍPIO _____

ATAQUE	BONUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

MUNICÍPIO _____

ATAQUE		BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO		

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

MUNICÍPIO _____

ATAQUE		BONUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

PERÍCIAS DE CLASSE	NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. DE PERÍCIA	GRAD. MAX. (CLASSE/OUTRAS CLASSES)		OUTROS MOD.
				MOD. DE HABILIDADE	GRAD.	
☒	ABRIR FECHADURAS	DES		=	+	+
☒	ACROBACIA ■	DES*		=	+	+
☐	ADESTRAR ANIMAIS	CAR		=	+	+
☒	ARTE DA FUGA ■	DES*		=	+	+
☒	ATUAÇÃO ■ ()	CAR		=	+	+
☒	ATUAÇÃO ■ ()	CAR		=	+	+
☒	ATUAÇÃO ■ ()	CAR		=	+	+
☒	AVALIAÇÃO ■	INT		=	+	+
☒	BLEFAR ■	CAR		=	+	+
☐	CAVALGAR ■	DES		=	+	+
☐	CONCENTRAÇÃO ■	CON		=	+	+
☒	CONHECIMENTO (LOCAL)	INT		=	+	+
☐	CONHECIMENTO ()	INT		=	+	+
☐	CONHECIMENTO ()	INT		=	+	+
☐	CONHECIMENTO ()	INT		=	+	+
☐	CONHECIMENTO ()	INT		=	+	+
☐	CURA ■	SAB		=	+	+
☒	DECIFRAR ESCRITA	INT		=	+	+
☒	DIPLOMACIA ■	CAR		=	+	+
☒	DISFARCE ■	CAR		=	+	+
☒	EQUILÍBRIO ■	DES*		=	+	+
☒	ESCALAR ■	FOR*		=	+	+
☒	ESCONDER-SE ■	DES*		=	+	+
☒	FALSIFICAÇÃO ■	INT		=	+	+
☒	FURTIVIDADE ■	DES*		=	+	+
☐	IDENTIFICAR MAGIAS	INT		=	+	+
☒	INTIMIDAÇÃO ■	CAR		=	+	+
☒	NATAÇÃO ■	FOR*		=	+	+
☒	OBSERVAR ■	SAB		=	+	+
☒	OBTER INFORMAÇÃO ■	CAR		=	+	+
☒	OFÍCIOS ■ ()	INT		=	+	+
☒	OFÍCIOS ■ ()	INT		=	+	+
☒	OFÍCIOS ■ ()	INT		=	+	+
☒	OPERAR MECANISMO	INT		=	+	+
☒	OUVIR ■	SAB		=	+	+
☒	PRESTIDIGITAÇÃO	DES*		=	+	+
☒	PROCURAR ■	INT		=	+	+
☒	PROFISSÃO ()	SAB		=	+	+
☒	PROFISSÃO ()	SAB		=	+	+
☒	SALTAR ■	FOR*		=	+	+
☒	SENTIR MOTIVAÇÃO ■	SAB		=	+	+
☐	SOBREVIVÊNCIA ■	SAB		=	+	+
☒	USAR CORDAS ■	DES		=	+	+
☒	USAR INSTRUMENTO MÁGICO	CAR		=	+	+
☐	_____	_____		=	+	+
☐	_____	_____		=	+	+

*Sofre penalidade de Armadura, se houver (o dobro para Natação)

EQUIPAMENTOS

ITEM	LOCALIZAÇÃO	PÁG. REF.	PESO

ITEM	LOCALIZAÇÃO	PÁG. REF.	PESO
TOTAL DE PESO CARREGADO			

CAPACIDADE DE CARGA

CARGA LEVE	CARGA MÉDIA	CARGA PESADA	ERGUER SOBRE A CABEÇA IGUAL A CARGA MAX	ERGUER DO CHÃO 2 X A CARGA MAX	ERGUER OU ARRASTAR 5 X A CARGA MAX

IDIOMA

IDIOMA INICIAL = Comum + Idioma Racial + Bônus de Int.
CADA IDIOMA ADICIONAL (Falar Idioma) = 1 ponto de perícia

RECIPIENTES

RECIPIENTE	CAPACIDADE	PESO

DINHEIRO

DINHEIRO	GEMAS	ARTE	OUTROS
PC—			
PP—			
PO—			
PL—			

TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	

OBSERVAÇÃO

CD DAS PERÍCIAS

ABRIR FECHADURAS

FECHADURA	CD	FECHADURA	CD
Fechadura muito simples	20	Fechadura boa	30
Fechadura média	25	Fechadura incrível	40

ACROBACIA

CD TAREFA

- 15 Reduzir a queda em 3 metros para determinar o dano.
- 15¹ Percorrer metade do deslocamento com acrobacias, como parte da ação normal de movimento, sem provocar ataques de oportunidade. Um fracasso significa que o personagem provocou os ataques de oportunidade normalmente. É necessário realizar um teste diferente para cada adversário que o personagem deseja superar, na ordem de proximidade de (o jogador escolhe a ordem em caso de empate).
- 25¹ Percorrer metade do deslocamento com acrobacias, como parte da ação normal de movimento, em uma área ocupada por um inimigo (por cima, por baixo ou pelo lateral do oponente), sem provocar ataques de oportunidade. Um fracasso significa que o personagem não consegue atravessar a área ocupada pelo inimigo e provoca os ataques de oportunidade normalmente para esse adversário. É necessário realizar um teste diferente para cada oponente.

1 Cada inimigo depois do primeiro adiciona +2 na CD do teste de Acrobacia.

ARTE DA FUGA

RESTRICÇÃO

	CD
Cordas	Teste de Usar Cordas do oponente +10
Rede, magias animar corda, comandar plantas, controlar plantas ou construção	20
Magia armadilha	23
Algemas	30
Espaço apertado	30
Algemas (obra-prima)	35
Agarrar	Teste de Agarrar do oponente

BLEFAR

EXEMPLOS DE CIRCUNSTÂNCIA

- O alvo deseja acreditar na personagem
- "Essas esmeraldas não são roubadas. Eu apenas preciso muito do dinheiro, portanto estou vendendo-as baratinho."
- O blefe é verossímil e não afetará muito o alvo.
- "Eu não sei do que está falando, senhor. Sou apenas uma camponesa caminhando pela feira."
- O blefe é um pouco difícil de acreditar ou colocará o alvo em perigo.
- "Vocês querem briga, orcs? Posso derrotá-los sozinho. Nem preciso da ajuda de meus amigos. Só tomem cuidado para não manchar meu manto novo com seu sangue."
- O blefe é difícil de acreditar ou colocará o alvo em grande perigo.
- "Essa diadema não pertence à duquesa. É apenas semelhante. Confie em mim, eu não lhe venderia jóias que poderiam colocá-lo na cadeia, venderia?"
- O blefe é muito fabuloso, é quase impossível acreditar nele.
- "Você pode não acreditar, mas na verdade eu sou um lammasu transformado num halfling por um feiticeiro maligno. Você sabe que os lammasus são confiáveis, então deveria acreditar em mim."

DISFARCES

DISFARCE	MODIFICADOR DO TESTE DE DISFARCE
Pequenos detalhes apenas	5
Mudança de sexo ¹	-2
Mudança de raça ¹	-2
Mudar categoria de idade ²	-2 ³

1 Este modificador se acumula.

2 Para cada grau diferente entre a sua idade atual e a categoria de idade disfarçada.

FAMILIARIDADE

	BÔNUS
Conhece Superficialmente	4
Amigo ou Sócio	6
Amigo Próximo	8
Amigo Íntimo	10

ESCALAR

CD EXEMPLOS DE SUPERFÍCIES OU ATIVIDADES

- o Uma inclinação muito acentuada para subir caminhando. Uma corda com nós paralela a um muro.
- 5 Uma corda paralela a um muro. Uma corda com nós. Uma corda sob o efeito da magia truque de corda.
- 10 Uma superfície com apoios firmes para as mãos e os pés, como uma muralha muito irregular ou o casco de um navio.
- 15 Qualquer superfície com apoios adequados para as mãos e os pés (naturais ou artificiais), como uma superfície de rocha natural muito irregular ou uma árvore. Uma corda sem nós. Escalar usando somente as mãos, sem apoios para os pés.
- 20 Uma superfície irregular, com apoios estreitos para as mãos e os pés, como a parede de uma masmorra ou ruína.
- 25 Uma superfície irregular, como uma parede de rocha natural ou uma muralha de tijolos.
- 25 Atravessar o teto de um edifício somente com as mãos, sem apoio para os pés.
- É impossível escalar uma superfície perfeitamente lisa, chata e vertical.

MOD.

DA CD

- EXEMPLOS DE SUPERFÍCIES OU ATIVIDADES
- 10 Escalar o interior de uma chaminé (artificial ou natural) ou qualquer local onde seja possível se apoiar entre duas paredes opostas (reduz a CD em 10 pontos).
- 5 Escalar um canto onde seja possível se apoiar em paredes perpendiculares (reduz a CD em 5 pontos).
- 5 A superfície é escorregadia (aumenta a CD em 5).

1 Esses modificadores são cumulativos; use todos aqueles aplicáveis à situação.

EQUILÍBRIO

SUPERFÍCIES ESTREITAS	CD DO TESTE DE EQUILÍBRIO ¹	CD DO SUPERFÍCIE IRREGULAR	TESTE DE EQUILÍBRIO ¹
Entre 17,5 e 30 cm de largura	10	Ladrilho irregular	10 ²
Entre 5 e 15 cm de largura	15	Assoalho rústico	10 ²
Menos de 5 cm de largura	20	Chão em declive ou inclinado	10 ²

1 Adicione os modificadores apropriados para Superfícies Estreitas, descritos abaixo.

2 Apenas se estiver correndo ou realizando uma Investida. Um fracasso com uma margem igual ou inferior a 4 pontos indica que o personagem não consegue correr ou realizar a manobra, mas é capaz de agir normalmente.

MODIFICADORES PARA SUPERFÍCIES ESTREITAS

SUPERFÍCIES ESTREITAS	MODIFICADOR DA CD ¹
Obstrução Leve (cascalho, detritos, escombros pequenos)	2
Obstrução Severa (solo natural de caverna, escombros grandes)	5
Escorregadio (chão molhado)	2
Muito escorregadio (placa de gelo)	5
Em declive ou inclinado	2

1 Adicione o modificador apropriado à CD de Equilíbrio para Superfícies Estreitas. Esses modificadores se acumulam.

FURTIVIDADE

SUPERFÍCIE

SUPERFÍCIE	MODIFICADOR
Barulhenta (cascalho, charco raso ou profundo, subsolo, escombros grandes)	-2
Muito barulhenta (subsolo profundo, neve profunda)	-5

OPERAR MECANISMO

MECANISMO	TEMPO	CD ¹	EXEMPLO
Simplex	1 rodada	10	Emperrar uma fechadura
Complicado	1d4 rodadas	15	Sabotar a roda de uma carroça
Difícil	2d4 rodadas	20	Desativar uma armadilha reativar uma armadilha
Difícilimo	2d4 rodadas	25	Desativar uma armadilha complexa, sabotar um instrumento mecânico complexo

1 Se o personagem deseja não deixar rastros, adicione 5 à CD.

PRESTIDIGITAÇÃO

TAREFA	CD
Furtar um objeto do tamanho de uma moeda, fazer uma moeda desaparecer	10
Furtar um pequeno objeto de uma pessoa	10

PROCURAR

TAREFA	CD
Investigar um baú cheio de lixo em busca de um item específico	10
Perceber uma porta secreta comum ou uma armadilha simples	20
Encontrar uma armadilha mundana difícil (apenas ladinos)	25 + nível da magia usada para criar a armadilha
Encontrar uma armadilha mágica (apenas ladinos) ¹	25 + nível da magia usada para criar a armadilha

Perceber uma porta secreta bem escondida

Encontrar pegadas

Varia²

1 Os anões (mesmo que não sejam ladinos) podem realizar testes de Procurar para encontrar armadilhas construídas com pedras.

2 Obter sucesso em um teste de Procurar permite encontrar uma pegada ou um sinal da passagem de uma criatura, mas não permite seguir o rastro indefinidamente. Consulte o talento Rastrear para obter as CDs apropriadas.

SALTAR

SALTO EM SALTO EM

DISTÂNCIA	CD ¹	DISTÂNCIA	CD ¹
1,5 metros	5	7,5 metros	25
3 metros	10	9 metros	30
4,5 metros	15	10,5 metros	35
6 metros	20	12 metros	40

1 Exige uma corrida de 6 metros, no mínimo. Caso contrário, a CD será dobrada.

USAR CORDAS

Tarefa	CD
Dar um nó firme	10
Prender um arpéu	10 ¹
Dar um nó especial, capaz de deslizar, soltar-se lentamente ou se desfazer com um tranco	15
Amarrar uma corda no próprio corpo usando uma única mão	15
Entrelaçar duas cordas	15
Amarrar uma criatura	Variável

1 Some 2 a CD para cada 3 m de arremesso do arpéu; veja a seguir.

USAR INSTRUMENTO MÁGICO

Tarefa	CD
Ativar às cegas	25
Decifrar uma magia escrita	25 + nível da magia
Usar um pergaminho	20 + nível da magia
Usar uma varinha	20
Simular uma habilidade de classe	20
Simular um valor de habilidade	especial ¹
Simular uma raça	25
Simular uma tendência	30

1 Veja página 85 do Livro do Jogador.

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

NECESSÁRIO PARA O PRÓXIMO NÍVEL

AJUSTE DE NÍVEL

NEP

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

TIPO

BONUS NA CA

DES MAX

PEN.ARMADURA

FALHA ARCANA

DESLOC

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ESCUDO/ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PEN.ARMADURA

FALHA ARCANA

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

TRAÇOS RACIAIS

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

DANO ADICIONAL DE ATAQUE FURTIVO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO



FICHA DE PERSONAGEM

MAGO

NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

CLASSE E NÍVEL

RAÇA

TENDÊNCIA

DIVINDADE

TAMANHO

IDADE

SEXO

ALTURA

PESO

CAMPANHA

NOME DA HABILIDADE	VALOR DA HABILIDADE	MODIFICADOR HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MODIFICADOR TEMPORÁRIO
FOR FORÇA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUIÇÃO				
INT INTELIGÊNCIA				
SAB SABEDORIA				
CAR CARISMA				

TOTAL	BÔNUS DE ARMADURA	BÔNUS DE ESCUDO	MOD. DE DES	MOD. DE TAMANHO	ARMADURA NATURAL	MOD. DE DEFLEXÃO	OUTROS MOD.
CA CLASSE DE ARMADURA							

TOQUE
CLASSE DE ARMADURASURPRESA
CLASSE DE ARMADURA

TOTAL	DANO POR CONTUSÃO
HP PONTOS DE VIDA	

REDUÇÃO DE DANO

TOTAL	MOD. DE DESTREZA	OUTROS MOD.
INICIATIVA MODIFICADOR		

MODIFICADOR
CONDICIONAL DA CA

TESTE DE RESISTÊNCIA	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE HABILIDADE	MOD. MÁGICO	OUTROS MOD.	MOD. TEMPORÁRIO	MODIFICADORES CONDICIONAIS
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)							
REFLEXOS (DESTREZA)							
VONTADE (SABEDORIA)							

BÔNUS BASE DE ATAQUE

RESISTÊNCIA À MAGIA

AGARRAR
MODIFICADOR

TOTAL BÔNUS BASE MOD. DE FORÇA MOD. DE TAMANHO OUTROS MOD.

DESLOC.

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

PERÍCIAS

PERÍCIAS DE CLASSE	NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE HABILIDADE	GRAD. MAX. (CLASSE/OUTRAS CLASSES)	GRAD.	OUTROS MOD.
☐	ABRIR FECHADURAS	DES					
☐	ACROBACIA ■	DES*					
☐	ADESTRAR ANIMAIS	CAR					
☐	ARTE DA FUGA ■	DES*					
☐	ATUAÇÃO ■ (	CAR					
☐	ATUAÇÃO ■ (	CAR					
☐	ATUAÇÃO ■ (	CAR					
☐	AVALIAÇÃO ■	INT					
☐	BLEFAR ■	CAR					
☐	CAVALGAR ■	DES					
☒	CONCENTRAÇÃO ■	CON					
☒	CONHECIMENTO (	INT					
☒	CONHECIMENTO (	INT					
☒	CONHECIMENTO (	INT					
☒	CONHECIMENTO (	INT					
☒	CONHECIMENTO (	INT					
☐	CURA ■	SAB					
☒	DECIFRAR ESCRITA	INT					
☐	DIPLOMACIA ■	CAR					
☐	DISFARCE ■	CAR					
☐	EQUILÍBRIO ■	DES*					
☐	ESCALAR ■	FOR*					
☐	ESCONDER-SE ■	DES*					
☐	FALSIFICAÇÃO ■	INT					
☐	FURTIVIDADE ■	DES*					
☒	IDENTIFICAR MAGIAS	INT					
☐	INTIMIDAÇÃO ■	CAR					
☐	NATAÇÃO ■	FOR*					
☐	OBSERVAR ■	SAB					
☐	OBTER INFORMAÇÃO ■	CAR					
☒	OFÍCIOS ■ (	INT					
☒	OFÍCIOS ■ (	INT					
☒	OFÍCIOS ■ (	INT					
☐	OPERAR MECANISMO	INT					
☐	OUVIR ■	SAB					
☐	PRESTIDIGITAÇÃO	DES*					
☐	PROCURAR ■	INT					
☒	PROFISSÃO (	SAB					
☒	PROFISSÃO (	SAB					
☐	SALTAR ■	FOR*					
☐	SENTIR MOTIVAÇÃO ■	SAB					
☐	SOBREVIVÊNCIA ■	SAB					
☐	USAR CORDAS ■	DES					
☐	USAR INSTRUMENTO MÁGICO	CAR					
☐							
☐							

■ Indica uma perícia que pode ser usada sem graduação
*Sofre penalidade de Armadura, se houver (o dobro para Natação)

EQUIPAMENTOS

ITEM	LOCALIZAÇÃO	PÁG.REF.	PESO

ITEM	LOCALIZAÇÃO	PÁG.REF.	PESO
TOTAL DE PESO CARREGADO			

VARINHAS E CAJADOS

VARINHAS OU CAJADOS	NÍVEL DO CONJURADO	CD	CARGAS USADAS

CAPACIDADE DE CARGA

CARGA LEVE	CARGA MÉDIA	CARGA PESADA	ERGUER SOBRE A CABEÇA IGUAL A CARGA MÁX.	ERGUER DO CHÃO 2 X A CARGA MÁX.	ERGUER OU ARRASTAR 5 X A CARGA MÁX.

IDIOMA

IDIOMA INICIAL = Comum + Idioma Racial + Bônus de Int.
CADA IDIOMA ADICIONAL (Falar Idioma) = 1 ponto de perícia

RECIPIENTES

RECIPIENTE	CAPACIDADE	PESO

DINHEIRO

DINHEIRO	GEMAS	ARTE	OUTROS
PC—			
PP—			
PO—			
PL—			

MAGIA	
TR DE MAGIA	MOD CD CHANCE DE FALHA ARCANICA %
MODIFICADORES CONDICIONAIS	

☆ TRM: TESTE DE RESISTÊNCIA A MAGIA

OBSERVAÇÃO

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

NECESSÁRIO PARA O PRÓXIMO NÍVEL

AJUSTE DE NÍVEL

NEP

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

TIPO

BONUS NA CA

DES MAX

PEN.ARMADURA

FALHA ÁRCANA

DESLOC

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ESCUDO/ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PEN.ARMADURA

FALHA ÁRCANA

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

TRAÇOS RACIAIS

OBSERVAÇÃO



FICHA DE PERSONAGEM

MONGE

NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

CLASSE E NÍVEL

RAÇA

TENDÊNCIA

DIVINDADE

TAMANHO

IDADE

SEXO

ALTURA

PESO

CAMPANHA

NOME DA HABILIDADE	VALOR DA HABILIDADE	MODIFICADOR HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MODIFICADOR TEMPORÁRIO
FOR FORÇA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUIÇÃO				
INT INTELIGÊNCIA				
SAB SABEDORIA				
CAR CARISMA				

TOTAL	BÔNUS DE ARMADURA	BÔNUS DE ESCUDO	MOD. DE DES	MOD. DE TAMANHO	ARMADURA NATURAL	MOD. DE DEFLEXÃO	OUTROS MOD.
CA CLASSE DE ARMADURA							

TOQUE
CLASSE DE ARMADURA

SURPRESA
CLASSE DE ARMADURA

TOTAL	DANO POR CONTUSÃO
HP PONTOS DE VIDA	

REDUÇÃO DE DANO

TOTAL	MOD. DE DESTREZA	OUTROS MOD.
INICIATIVA MODIFICADOR		

MODIFICADOR CONDICIONAL DA CA

TESTE DE RESISTÊNCIA	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE HABILIDADE	MOD. MÁGICO	OUTROS MOD.	MOD. TEMPORÁRIO	MODIFICADORES CONDICIONAIS
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)							
REFLEXOS (DESTREZA)							
VONTADE (SABEDORIA)							

BÔNUS BASE DE ATAQUE	RESISTÊNCIA À MAGIA

AGARRAR	MODIFICADOR	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE FORÇA	MOD. DE TAMANHO	OUTROS MOD.	DESLOC.

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO			
MUNIÇÃO			

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO			
MUNIÇÃO			

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO			
MUNIÇÃO			

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO			
MUNIÇÃO			

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO			
MUNIÇÃO			

PERÍCIAS DE CLASSE?	NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE HABILIDADE	GRAD.	OUTROS MOD.
☐	ABRIR FECHADURAS	DES				
☒	ACROBACIA ■	DES*				
☐	ADESTRAR ANIMAIS	CAR				
☒	ARTE DA FUGA ■	DES*				
☒	ATUAÇÃO ■ (	CAR				
☒	ATUAÇÃO ■ (	CAR				
☒	ATUAÇÃO ■ (	CAR				
☐	AVALIAÇÃO ■	INT				
☐	BLEFAR ■	CAR				
☐	CAVALGAR ■	DES				
☒	CONCENTRAÇÃO ■	CON				
☒	CONHECIMENTO (ARCANO)	INT				
☒	CONHECIMENTO (RELIGIÃO)	INT				
☐	CONHECIMENTO (	INT				
☐	CONHECIMENTO (	INT				
☐	CONHECIMENTO (	INT				
☐	CURA ■	SAB				
☐	DECIFRAR ESCRITA	INT				
☒	DIPLOMACIA ■	CAR				
☐	DISFARCE ■	CAR				
☒	EQUILÍBRIO ■	DES*				
☒	ESCALAR ■	FOR*				
☒	ESCONDER-SE ■	DES*				
☐	FALSIFICAÇÃO ■	INT				
☒	FURTIVIDADE ■	DES*				
☐	IDENTIFICAR MAGIAS	INT				
☐	INTIMIDAÇÃO ■	CAR				
☒	NATAÇÃO ■	FOR*				
☒	OBSERVAR ■	SAB				
☐	OBTER INFORMAÇÃO ■	CAR				
☐	OFÍCIOS ■ (	INT				
☒	OFÍCIOS ■ (	INT				
☒	OFÍCIOS ■ (	INT				
☐	OPERAR MECANISMO	INT				
☒	OUVIR ■	SAB				
☐	PRESTIDIGITAÇÃO	DES*				
☐	PROCURAR ■	INT				
☒	PROFISSÃO (	SAB				
☒	PROFISSÃO (	SAB				
☒	SALTAR ■	FOR*				
☒	SENTIR MOTIVAÇÃO ■	SAB				
☐	SOBREVIVÊNCIA ■	SAB				
☐	USAR CORDAS ■	DES				
☐	USAR INSTRUMENTO MÁGICO	CAR				
☐						
☐						

■ Indica uma perícia que pode ser usada sem graduação
*Sofre penalidade de Armadura, se houver (o dobro para Natação)

EQUIPAMENTOS

[illegible]

CAPACIDADE DE CARGA

CARGA LEVE	CARGA MÉDIA	CARGA PESADA	ERGUER SOBRE A CABEÇA IGUAL A CARGA MAX	ERGUER DO CHÃO 2 X A CARGA MAX	ERGUER OU ARRASTAR 5 X A CARGA MAX
					

IDIOMA

IDIOMA INICIAL = Comum + Idioma Racial + Bônus de Int.
CADA IDIOMA ADICIONAL (Falar Idioma) = 1 ponto de perícia

This image shows a single sheet of white paper designed for handwriting practice. It features ten sets of horizontal lines. Each set consists of three lines: a solid top blue line, a dashed middle blue line, and a solid bottom blue line. The sets are evenly spaced vertically across the page, providing ample room for practicing letter formation and alignment. There are no margins, text, or other markings on the paper.

RECIPIENTES

RECIPIENTE	CAPACIDADE	PESO

DINHEIRO

DINHEIRO	GEMAS	ARTE	OUTROS
PC—			
PP—			
PO—			
PL—			

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

NECESSÁRIO PARA O PRÓXIMO NÍVEL

AJUSTE DE NÍVEL

NEP

TRAÇOS RACIAIS

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

DISTÂNCIA DE QUEDA LENTA

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO



FICHA DE PERSONAGEM

PALADINO

NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

CLASSE E NÍVEL

RAÇA

TENDÊNCIA

DIVINDADE

TAMANHO

IDADE

SEXO

ALTURA

PESO

CAMPANHA

NOME DA HABILIDADE	VALOR DA HABILIDADE	MODIFICADOR HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MODIFICADOR TEMPORÁRIO
FOR FORÇA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUIÇÃO				
INT INTELIGÊNCIA				
SAB SABEDORIA				
CAR CARISMA				

TOTAL	BÔNUS DE ARMADURA	BÔNUS DE ESCUDO	MOD. DE DES	MOD. DE TAMANHO	ARMADURA NATURAL	MOD. DE DEFLEXÃO	OUTROS MOD.
CA CLASSE DE ARMADURA							

TOQUE
CLASSE DE ARMADURASURPRESA
CLASSE DE ARMADURA

TOTAL	DANO POR CONTUSÃO
HP PONTOS DE VIDA	
FERIMENTOS / PV ATUAL	

TOTAL	MOD. DE DESTREZA	OUTROS MOD.
INICIATIVA MODIFICADOR		

MODIFICADOR
CONDICIONAL DA CA

TESTE DE RESISTÊNCIA	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE HABILIDADE	MOD. MÁGICO	OUTROS MOD.	MOD. TEMPORÁRIO	MODIFICADORES CONDICIONAIS
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)							
REFLEXOS (DESTREZA)							
VONTADE (SABEDORIA)							

BÔNUS BASE DE ATAQUE

RESISTÊNCIA À MAGIA

AGARRAR
MODIFICADOR

TOTAL BÔNUS BASE MOD. DE FORÇA MOD. DE TAMANHO OUTROS MOD.

DESLOC.

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO			
MUNIÇÃO			

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO			
MUNIÇÃO			

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO			
MUNIÇÃO			

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO			
MUNIÇÃO			

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO			
MUNIÇÃO			

PERÍCIAS DE CLASSE*	NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	GRAD. MAX. (CLASSE/OUTRAS CLASSES)			
			MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE HABILIDADE	GRAD.	OUTROS MOD.
☐	ABRIR FECHADURAS	DES				
☐	ACROBACIA ■	DES*				
☒	ADESTRAR ANIMAIS	CAR				
☐	ARTE DA FUGA ■	DES*				
☐	ATUAÇÃO ■ ()	CAR				
☐	ATUAÇÃO ■ ()	CAR				
☐	ATUAÇÃO ■ ()	CAR				
☐	AValiação ■	INT				
☐	BLEFAR ■	CAR				
☒	CAVALGAR ■	DES				
☒	CONCENTRAÇÃO ■	CON				
☒	CONHECIMENTO (NOBREZA E REALEZA)	INT				
☒	CONHECIMENTO (RELIGIÃO)	INT				
☐	CONHECIMENTO ()	INT				
☐	CONHECIMENTO ()	INT				
☐	CONHECIMENTO ()	INT				
☒	CURA ■	SAB				
☐	DECIFRAR ESCRITA	INT				
☒	DIPLOMACIA ■	CAR				
☐	DISFARCE ■	CAR				
☐	EQUILÍBRIO ■	DES*				
☐	ESCALAR ■	FOR*				
☐	ESCONDER-SE ■	DES*				
☐	FALSIFICAÇÃO ■	INT				
☐	FURTIVIDADE ■	DES*				
☐	IDENTIFICAR MAGIAS	INT				
☐	INTIMIDAÇÃO ■	CAR				
☐	NATAÇÃO ■	FOR*				
☐	OBSERVAR ■	SAB				
☐	OBTER INFORMAÇÃO ■	CAR				
☒	OFÍCIOS ■ ()	INT				
☒	OFÍCIOS ■ ()	INT				
☒	OFÍCIOS ■ ()	INT				
☐	OPERAR MECANISMO	INT				
☐	OUVIR ■	SAB				
☐	PRESTIDIGITAÇÃO	DES*				
☐	PROCURAR ■	INT				
☒	PROFISSÃO ()	SAB				
☒	PROFISSÃO ()	SAB				
☐	SALTAR ■	FOR*				
☒	SENTIR MOTIVAÇÃO ■	SAB				
☐	SOBREVIVÊNCIA ■	SAB				
☐	USAR CORDAS ■	DES				
☐	USAR INSTRUMENTO MÁGICO	CAR				
☐						
☐						

■ Indica uma perícia que pode ser usada sem graduação
*Sofre penalidade de Armadura, se houver (o dobro para Natação)

MAGIA			
TR DE MAGIA	MOD CD	CHANCE DE FALHA ARCAN	%
MODIFICADORES CONDICIONAIS			

MAGIA CONHECIDAS	CD DO TRM*	NÍVEL	MAGIA/DAY POR DIA	MAGIAS ADICIONAIS
		0		
		1º		
		2º		
		3º		
		4º		

* TRM: TESTE DE RESISTÊNCIA A MAGIA

[illegible]

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

NECESSÁRIO PARA O PRÓXIMO NÍVEL

AJUSTE DE NÍVEL

NEP

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG. REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG. REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG. REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG. REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG. REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG. REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG. REF.

OBSERVAÇÃO

DESTRUIR

DESTRUIR
POR DIA

BÔNUS DE
ATAQUE

BÔNUS
DE DANO

DESTRUIR
USADA

□ □ □ □ □

EXPULSAR OU FASCINAR MORTOS-VIVOS

EXPULSAR OU FASCINAR
MORTOS-VIVOS POR DIA

MODIFICADOR DE
TESTE DE EXPULSÃO

EXPULSÃO
USADA

□ □ □ □ □
□ □ □ □ □

SE VOCÊ TIVER 05 OU MAIS GRADUAÇÕES NO CONHECIMENTO (RELIGIÃO), VOCÊ GANHA UM BÔNUS DE +3 NO TESTE DE EXPULSÃO.

RESULTADO
DO TESTE DE
EXPULSÃO

MORTO-VIVO MAIS
PODEROSO AFETADO
(DV MÁX)

ATÉ 0	NÍVEL DO PALADINO - 7
1-3	NÍVEL DO PALADINO - 6
4-6	NÍVEL DO PALADINO - 5
7-9	NÍVEL DO PALADINO - 4
10-12	NÍVEL DO PALADINO - 3
13-15	NÍVEL DO PALADINO - 2
16-18	NÍVEL DO PALADINO - 1
19-21	NÍVEL DO PALADINO
22+	NÍVEL DO PALADINO + 1

QUANTIDADE DE DV EXPULSÃO

=

2d6

+

NÍVEL DO PALADINO - 3

+

MODIFICADOR DE CAR

QUANDO O NÍVEL DO PALADINO
EQUIVALE AO DOBRO DOS DV DO
MORTO-VIVO (OU MAIS), A CRIATURA
SERÁ DESTRUIDA/COMANDADA
EM VEZ DE EXPULSA/FASCINADA

TRAÇOS RACIAIS

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

TIPO

BÔNUS NA CA

DES MAX

PEN. ARMADURA

FALHA ARCANA

DESLOC.

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ESCUDO/ITEM DE PROTEÇÃO

BÔNUS NA CA

PESO

PEN. ARMADURA

FALHA ARCANA

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BÔNUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BÔNUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS



FICHA DE PERSONAGEM

RANGER

NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

CLASSE E NÍVEL

RAÇA

TENDÊNCIA

DIVINDADE

TAMANHO

IDADE

SEXO

ALTURA

PESO

CAMPANHA

NOME DA HABILIDADE	VALOR DA HABILIDADE	MODIFICADOR HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MODIFICADOR TEMPORÁRIO
FOR FORÇA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUIÇÃO				
INT INTELIGÊNCIA				
SAB SABEDORIA				
CAR CARISMA				

TOTAL	BÔNUS DE ARMADURA	BÔNUS DE ESCUDO	MOD. DE DES	MOD. DE TAMANHO	ARMADURA NATURAL	MOD. DE DEFLEXÃO	OUTROS MOD.
CA CLASSE DE ARMADURA	+10						

TOQUE
CLASSE DE ARMADURASURPRESA
CLASSE DE ARMADURA

TOTAL	DANO POR CONTUSÃO
HP PONTOS DE VIDA	
FERIMENTOS / PV ATUAL	

REDUÇÃO DE DANO

TOTAL	MOD. DE DESTREZA	OUTROS MOD.
INICIATIVA MODIFICADOR		

MODIFICADOR CONDICIONAL DA CA

TESTE DE RESISTÊNCIA	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE HABILIDADE	MOD. MÁGICO	OUTROS MOD.	MOD. TEMPORÁRIO	MODIFICADORES CONDICIONAIS
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)							
REFLEXOS (DESTREZA)							
VONTADE (SABEDORIA)							

BÔNUS BASE DE ATAQUE

RESISTÊNCIA À MAGIA

AGARRAR MODIFICADOR	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE FORÇA	MOD. DE TAMANHO	OUTROS MOD.	DESLOC.

ATAQUE

ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO

MUNIÇÃO

ATAQUE

ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO

MUNIÇÃO

ATAQUE

ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO

MUNIÇÃO

ATAQUE

ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO

MUNIÇÃO

ATAQUE

ALCANCE TIPO OBSERVAÇÃO

MUNIÇÃO

PERÍCIAS DE CLASSE	NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	GRAD. MAX. (CLASSE/OUTRAS CLASSES)			
			MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE HABILIDADE	GRAD.	OUTROS MOD.
☐	ABRIR FECHADURAS	DES				
☐	ACROBACIA ■	DES*				
☒	ADESTRAR ANIMAIS	CAR				
☐	ARTE DA FUGA ■	DES*				
☐	ATUAÇÃO ■ (	CAR				
☐	ATUAÇÃO ■ (	CAR				
☐	ATUAÇÃO ■ (	CAR				
☐	AVALIAÇÃO ■	INT				
☐	BLEFAR ■	CAR				
☒	CAVALGAR ■	DES				
☒	CONCENTRAÇÃO ■	CON				
☒	CONHECIMENTO (GEOGRAFIA)	INT				
☒	CONHECIMENTO (MASMORRAS)	INT				
☒	CONHECIMENTO (NATUREZA)	INT				
☐	CONHECIMENTO (	INT				
☐	CONHECIMENTO (	INT				
☒	CURA ■	SAB				
☐	DECIFRAR ESCRITA	INT				
☐	DIPLOMACIA ■	CAR				
☐	DISFARCE ■	CAR				
☐	EQUILÍBRIO ■	DES*				
☒	ESCALAR ■	FOR*				
☒	ESCONDER-SE ■	DES*				
☐	FALSIFICAÇÃO ■	INT				
☒	FURTIVIDADE ■	DES*				
☐	IDENTIFICAR MAGIAS	INT				
☐	INTIMIDAÇÃO ■	CAR				
☒	NATAÇÃO ■	FOR*				
☒	OBSERVAR ■	SAB				
☐	OBTER INFORMAÇÃO ■	CAR				
☒	OFÍCIOS ■ (	INT				
☒	OFÍCIOS ■ (	INT				
☒	OFÍCIOS ■ (	INT				
☐	OPERAR MECANISMO	INT				
☒	OUVIR ■	SAB				
☐	PRESTIDIGITAÇÃO	DES*				
☒	PROCURAR ■	INT				
☒	PROFISSÃO (	SAB				
☒	PROFISSÃO (	SAB				
☒	SALTAR ■	FOR*				
☐	SENTIR MOTIVAÇÃO ■	SAB				
☒	SOBREVIVÊNCIA ■	SAB				
☒	USAR CORDAS ■	DES				
☐	USAR INSTRUMENTO MÁGICO	CAR				
☐						
☐						

■ Indica uma perícia que pode ser usada sem graduação
* Sofre penalidade de Armadura, se houver (o dobro para Natação)

EQUIPAMENTOS

[illegible]

CAPACIDADE DE CARGA

IDIOMA

IDIOMA INICIAL = Comum + Idioma Racial + Bônus de Int.
CADA IDIOMA ADICIONAL (Falar Idioma) = 1 ponto de perícia

RECIPIENTES

1. The first step in the process of creating a new product is to identify a market need. This involves conducting market research to understand what consumers want and what problems they are facing. Once a need is identified, the next step is to develop a concept that addresses this need. This is often done through brainstorming sessions and the creation of a prototype. The third step is to conduct a feasibility study to determine if the concept is viable. This involves assessing the technical, financial, and market aspects of the idea. If the study is positive, the next step is to develop a business plan. This plan outlines the company's goals, strategies, and financial projections. Finally, the product is launched into the market, and the company monitors its performance and makes adjustments as needed.

DINHEIRO

DINHEIRO	GEMAS	ARTE	OUTROS
PC—			
PP—			
PO—			
PL—			

MAGIA			
TR DE MAGIA	MOD CD	CHANCE DE FALHA ARCANÁ	%
MODIFICADORES CONDICIONAIS			

MAGIA CONHECIDAS	CD DO TRM°	NÍVEL	MAGIA/DAY POR DIA	MAGIAS ADICIONAIS
		0		
		1º		
		2º		
		3º		
		4º		

MAGIAS DIÁRIAS

COMPANHEIRO ANIMAL												
TAMANHO		INICIATIVA		DESLOCAMENTO			DADOS DE VIDA					
PONTOS DE VIDA												
ITEM DE PROTEÇÃO				BÔNUS NA CA		PESO		PROPRIEDADES ESPECIAIS				
CLASSE DE ARMADURA		TOQUE CA		SUPRESA CA			AJ ARMADURA NATURAL					
BÔNUS BASE DE ATAQUE			AGARRAR			ATAQUE						
ATAQUE TOTAL												
ESPAÇO					ALCANÇE							
TR					HABILIDADE							
		FORT	REF	VON			FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
HABILIDADE OU QUALIDADES ESPECIAIS												
TRUQUES												
PERÍCIAS												
NOME DA PERÍCIA				HAB. CHAVE	MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE HABILIDADE	GRAD.	OUTROS MOD.				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=	+	+				
				—		=						

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

NECESSÁRIO PARA O PRÓXIMO NÍVEL

AJUSTE DE NÍVEL

NEP

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

TIPO

BÔNUS NA CA

DES MAX

PEN.ARMADURA

FALHA ARCANA

DESLOC.

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ESCUDO/ITEM DE PROTEÇÃO

BÔNUS NA CA

PESO

PEN.ARMADURA

FALHA ARCANA

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BÔNUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BÔNUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

TRAÇOS RACIAIS

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

INIMIGO PREDILETO

BÔNUS*

[+]

[+]

[+]

[+]

[+]

* Aplique o bônus de Inimigo Predileto para o dano com arma e nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO



FICHA DE PERSONAGEM

NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

CLASSE E NÍVEL

RAÇA

TENDÊNCIA

DIVINDADE

TAMANHO

IDADE

SEXO

ALTURA

PESO

CAMPANHA

NOME DA HABILIDADE	VALOR DA HABILIDADE	MODIFICADOR HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MODIFICADOR TEMPORÁRIO
FOR FORÇA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUIÇÃO				
INT INTELIGÊNCIA				
SAB SABEDORIA				
CAR CARISMA				

TOTAL	BÔNUS DE ARMADURA	BÔNUS DE ESCUDO	MOD. DE DES	MOD. DE TAMANHO	ARMADURA NATURAL	MOD. DE DEFLEXÃO	OUTROS MOD.
CA CLASSE DE ARMADURA	-10						

TOQUE
CLASSE DE ARMADURA

SURPRESA
CLASSE DE ARMADURA

TOTAL	DANO POR CONTUSÃO
HP PONTOS DE VIDA	

FERIMENTOS / PV ATUAL

REDUÇÃO DE DANO

TOTAL	MOD. DE DESTREZA	OUTROS MOD.
INICIATIVA MODIFICADOR		

MODIFICADOR CONDICIONAL DA CA

TESTE DE RESISTÊNCIA	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE HABILIDADE	MOD. MÁGICO	OUTROS MOD.	MOD. TEMPORÁRIO	MODIFICADORES CONDICIONAIS
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)							
REFLEXOS (DESTREZA)							
VONTADE (SABEDORIA)							

BÔNUS BASE DE ATAQUE	RESISTÊNCIA À MAGIA

AGARRAR	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE FORÇA	MOD. DE TAMANHO	OUTROS MOD.	DESLOC.
MODIFICADOR						

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

MUNIÇÃO

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

MUNIÇÃO

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

MUNIÇÃO

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO

MUNIÇÃO

PERÍCIAS

PERÍCIAS DE CLASSE	NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE HABILIDADE	GRAD.	GRAD. MAX. (CLASSE/OUTRAS CLASSES)	OUTROS MOD.
☐	ABRIR FECHADURAS	DES					
☐	ACROBACIA ■	DES*					
☐	ADESTRAR ANIMAIS	CAR					
☐	ARTE DA FUGA ■	DES*					
☐	ATUAÇÃO ■ (	CAR					
☐	ATUAÇÃO ■ (	CAR					
☐	ATUAÇÃO ■ (	CAR					
☐	AVALIAÇÃO ■	INT					
☐	BLEFAR ■	CAR					
☐	CAVALGAR ■	DES					
☐	CONCENTRAÇÃO ■	CON					
☐	CONHECIMENTO (	INT					
☐	CONHECIMENTO (	INT					
☐	CONHECIMENTO (	INT					
☐	CONHECIMENTO (	INT					
☐	CONHECIMENTO (	INT					
☐	CURA ■	SAB					
☐	DECIFRAR ESCRITA	INT					
☐	DIPLOMACIA ■	CAR					
☐	DISFARCE ■	CAR					
☐	EQUILÍBRIO ■	DES*					
☐	ESCALAR ■	FOR*					
☐	ESCONDER-SE ■	DES*					
☐	FALSIFICAÇÃO ■	INT					
☐	FURTIVIDADE ■	DES*					
☐	IDENTIFICAR MAGIAS	INT					
☐	INTIMIDAÇÃO ■	CAR					
☐	NATAÇÃO ■	FOR*					
☐	OBSERVAR ■	SAB					
☐	OBTER INFORMAÇÃO ■	CAR					
☐	OFÍCIOS ■ (	INT					
☐	OFÍCIOS ■ (	INT					
☐	OFÍCIOS ■ (	INT					
☐	OPERAR MECANISMO	INT					
☐	OUVIR ■	SAB					
☐	PRESTIDIGITAÇÃO	DES*					
☐	PROCURAR ■	INT					
☐	PROFISSÃO (	SAB					
☐	PROFISSÃO (	SAB					
☐	SALTAR ■	FOR*					
☐	SENTIR MOTIVAÇÃO ■	SAB					
☐	SOBREVIVÊNCIA ■	SAB					
☐	USAR CORDAS ■	DES					
☐	USAR INSTRUMENTO MÁGICO	CAR					
☐							
☐							

■ Indica uma perícia que pode ser usada sem graduação
* Sofre penalidade de Armadura, se houver (o dobro para Natação)

EQUIPAMENTOS

ITEM	LOCALIZAÇÃO	PÁG. REF.	PESO

ITEM	LOCALIZAÇÃO	PÁG. REF.	PESO
TOTAL DE PESO CARREGADO			

CAPACIDADE DE CARGA

CARGA LEVE	CARGA MÉDIA	CARGA PESADA	ERGUER SOBRE A CABEÇA IGUAL A CARGA MAX.	ERGUER DO CHÃO 2 X A CARGA MAX.	ERGUER OU ARRASTAR 5 X A CARGA MAX.

IDIOMA

IDIOMA INICIAL = Comum + Idioma Racial + Bônus de Int.
CADA IDIOMA ADICIONAL (Falar Idioma) = 1 ponto de perícia

RECIPIENTES

RECIPIENTE	CAPACIDADE	PESO

DINHEIRO

DINHEIRO	GEMAS	ARTE	OUTROS
PC—			
PP—			
PO—			
PL—			

TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	

TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	
TALENTO	PÁG.REF.
OBS.	

OBSERVAÇÃO

MAGIA				
TR DE MAGIA	MOD CD	CHANCE DE FALHA ARCANA	%	
MODIFICADORES CONDICIONAIS				
MAGIA CONHECIDAS	CD DO TRM*	NÍVEL	MAGIA POR DIA	MAGIAS ADICIONAIS
☐	☐	0	☐	
☐	☐	1º	☐	☐
☐	☐	2º	☐	☐
☐	☐	3º	☐	☐
☐	☐	4º	☐	☐
☐	☐	5º	☐	☐
☐	☐	6º	☐	☐
☐	☐	7º	☐	☐
☐	☐	8º	☐	☐
☐	☐	9º	☐	☐
* TRM: TESTE DE RESISTÊNCIA A MAGIA				
ESPECIALIZAÇÃO EM ESCOLA				
ESCOLAS PROIBIDAS				

EXPERIÊNCIA

EXPERIÊNCIA

NECESSÁRIO PARA O PRÓXIMO NÍVEL

AJUSTE DE NÍVEL

NEP

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

TIPO

BONUS NA CA

DES MAX

PEN.ARMADURA

FALHA ARCANA

DESLOC

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ESCUDO/ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PEN.ARMADURA

FALHA ARCANA

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO

BONUS NA CA

PESO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

TRAÇOS RACIAIS

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

OBSERVAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PÁG.REF.

ALGOZ

MAGIAS

MAGIAS DE 1º NÍVEL DE ALGOZ

MAGIAS/DIA _____ MAGIAS CONHECIDAS _____ CD DO TR _____

MAGIAS CONJURADAS _____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

QTD. PREPARADA

- ☐ ARMA MÁGICA _____
- ☐ CAUSAR MEDO _____
- ☐ CORROMPER A ARMA _____
- ☐ CURAR FERIMENTOS LEVES _____
- ☐ DESESPERO _____
- ☐ INFLIGIR FERIMENTOS LEVES _____
- ☐ INVOCAR CRIATURAS I¹ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE ALGOZ

MAGIAS/DIA _____ MAGIAS CONHECIDAS _____ CD DO TR _____

MAGIAS CONJURADAS _____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

QTD. PREPARADA

- ☐ CURAR FERIMENTOS MODERADOS _____
- ☐ DESPEDAÇAR _____
- ☐ DRENAR FORÇA VITAL _____
- ☐ ESCLURIDÃO _____
- ☐ ESPLendor DA ÁGUA _____
- ☐ FORÇA DO TOURO _____
- ☐ INFLIGIR FERIMENTOS MODERADOS _____
- ☐ INVOCAR CRIATURAS II¹ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE ALGOZ

MAGIAS/DIA _____ MAGIAS CONHECIDAS _____ CD DO TR _____

MAGIAS CONJURADAS _____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

QTD. PREPARADA

- ☐ CURAR FERIMENTOS GRAVES _____
- ☐ ESCLURIDÃO PROFUNDA _____
- ☐ INFLIGIR FERIMENTOS GRAVES _____
- ☐ INVOCAR CRIATURAS III¹ _____
- ☐ PRAGA _____
- ☐ PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE ALGOZ

MAGIAS/DIA _____ MAGIAS CONHECIDAS _____ CD DO TR _____

MAGIAS CONJURADAS _____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

QTD. PREPARADA

- ☐ CURAR FERIMENTOS CRÍTICOS _____
- ☐ ENVENENAMENTO _____
- ☐ INFLIGIR FERIMENTOS CRÍTICOS _____
- ☐ INVOCAR CRIATURA IV¹ _____
- ☐ MOVIMENTAÇÃO LIVRE _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

¹ Somente criaturas malignas

ASSASSINO

MAGIAS

MAGIAS DE 1º NÍVEL DE ASSASSINO

MAGIAS/DIA _____ MAGIAS CONHECIDAS _____ CD DO TR _____

MAGIAS CONJURADAS _____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CONHECIDA?

- ☐ ATAQUE CERTEIRO _____
- ☐ DETECTAR VENENO _____
- ☐ NÉVOA OBSCURECENTE _____
- ☐ QUEDA SUAVE _____
- ☐ SALTO _____
- ☐ SOM FANTASMA _____
- ☐ SONO _____
- ☐ TRANSFORMAÇÃO MOMENTÂNEA _____
- ☐ _____
- ☐ _____

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE ASSASSINO

MAGIAS/DIA _____ MAGIAS CONHECIDAS _____ CD DO TR _____

MAGIAS CONJURADAS _____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CONHECIDA?

- ☐ AGILIDADE DO GATO _____
- ☐ ALTERAR-SE _____
- ☐ ASTÚCIA DA RAPOSA _____
- ☐ DISSIMULAR TENDÊNCIA _____
- ☐ ESCRITA ILUSÓRIA _____
- ☐ ESCLURIDÃO _____
- ☐ INVISIBILIDADE _____
- ☐ PASSOS SEM PEGADAS _____
- ☐ PATAS DE ARANHA _____
- ☐ _____
- ☐ _____

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE ASSASSINO

MAGIAS/DIA _____ MAGIAS CONHECIDAS _____ CD DO TR _____

MAGIAS CONJURADAS _____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CONHECIDA?

- ☐ CÍRCULO MÁGICO CONTRA O BEM _____
- ☐ CONFUNDIR DETECÇÃO _____
- ☐ DIFICULTAR DETECÇÃO _____
- ☐ ESCLURIDÃO PROFUNDA _____
- ☐ SONO PROFUNDO _____
- ☐ VITALIDADE ILUSÓRIA _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE ASSASSINO

MAGIAS/DIA _____ MAGIAS CONHECIDAS _____ CD DO TR _____

MAGIAS CONJURADAS _____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CONHECIDA?

- ☐ CLARIAUDIÊNCIA/CLARIVIDÊNCIA _____
- ☐ ENVENENAMENTO _____
- ☐ INVISIBILIDADE MAIOR _____
- ☐ LOCALIZAR CRIATURA _____
- ☐ LOQUACIDADE _____
- ☐ MODIFICAR MEMÓRIA _____
- ☐ MOVIMENTAÇÃO LIVRE _____
- ☐ PORTA DIMENSIONAL _____
- ☐ _____
- ☐ _____



MAGIAS DE NÍVEL 0 (TRUQUES) DE BARDO

MAGIAS/DIA _____ MAGIAS CONHECIDAS _____ CD DO TR _____

MAGIAS CONJURADAS _____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CONHECIDAS

- ☐ ABRIR/FECHAR _____
- ☐ BRILHO _____
- ☐ CANÇÃO DE NINAR _____
- ☐ CONSERTAR _____
- ☐ DETECTAR MAGIA _____
- ☐ GLOBOS DE LUZ _____
- ☐ INTUIR DIREÇÃO _____
- ☐ INVOCAR INSTRUMENTO _____
- ☐ LER MAGIA _____
- ☐ LUZ _____
- ☐ MÃOS MÁGICAS _____
- ☐ MENSAGEM _____
- ☐ PASMAR _____
- ☐ PRESTIDIGITAÇÃO _____
- ☐ RESISTÊNCIA _____
- ☐ SOM FANTASMA _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

MAGIAS DE 1º NÍVEL DE BARDO

MAGIAS/DIA _____ MAGIAS CONHECIDAS _____ CD DO TR _____

MAGIAS CONJURADAS _____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CONHECIDAS

- ☐ ALARME _____
- ☐ ANIMAR CORDAS _____
- ☐ APAGAR _____
- ☐ ÁREA ESCORREGADIA _____
- ☐ AURA MÁGICA DE NYSTUL _____
- ☐ BOCA ENCANTADA _____
- ☐ CAUSAR MEDO _____
- ☐ COMPREENDER IDIOMAS _____
- ☐ CONFUSÃO MENOR _____
- ☐ CURAR FERIMENTOS LEVES _____
- ☐ DETECTAR PORTAS SECRETAS _____
- ☐ DISSIMULAR TENDÊNCIA _____
- ☐ ENFEITIÇAR PESSOA _____
- ☐ HIPNOTISMO _____
- ☐ IDENTIFICAÇÃO _____
- ☐ IMAGEM SILENCIOSA _____
- ☐ INVOCAR CRIATURAS I _____
- ☐ OBSCURECER OBJETO _____
- ☐ QUEDA SUAVE _____
- ☐ RECUO ACELERADO _____
- ☐ REMOVER MEDO _____
- ☐ RISO HISTÉRICO DE TASHA _____
- ☐ SERVO INVISÍVEL _____
- ☐ SONO _____
- ☐ TRANSFORMAÇÃO MOMENTÂNEA _____
- ☐ VENTRILOQUISMO _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE BARDO

MAGIAS/DIA _____ MAGIAS CONHECIDAS _____ CD DO TR _____

MAGIAS CONJURADAS _____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CONHECIDAS

- ☐ ACALMAR EMOÇÕES _____
- ☐ AGILIDADE DO GATO _____
- ☐ ALTERAR-SE _____
- ☐ ASTÚCIA DA RAPOSA _____
- ☐ ATERRORIZAR _____
- ☐ CATIVAR _____
- ☐ CEGUEIRA/SURDEZ _____
- ☐ CONFUNDIR DETECÇÃO _____
- ☐ CURAR FERIMENTOS MODERADOS _____
- ☐ DESPEDAÇAR _____
- ☐ DETECTAR PENSAMENTOS _____
- ☐ ESCLURIDÃO _____
- ☐ ESPLENDOR DA ÁGUA _____
- ☐ EXPLOÇÃO SONORA _____
- ☐ FÚRIA _____
- ☐ HEROÍSMO _____
- ☐ IDIOMAS _____
- ☐ IMAGEM MENOR _____
- ☐ IMOBILIZAR PESSOA _____
- ☐ INVISIBILIDADE _____
- ☐ INVOCAR CRIATURAS II _____
- ☐ INVOCAR ENXAMES _____
- ☐ LOCALIZAR OBJETOS _____
- ☐ MENSAGEIRO ANIMAL _____
- ☐ NUBLAR _____
- ☐ PADRÃO HIPNÓTICO _____
- ☐ PASMAR MONSTRO _____
- ☐ PIROTECNIA _____
- ☐ POEIRA OFUSCANTE _____
- ☐ REFLEXOS _____
- ☐ RETARDAR ENVENENAMENTO _____
- ☐ SILÊNCIO _____
- ☐ SUGESTÃO _____
- ☐ TRANSE ANIMAL _____
- ☐ VENTO SUSSURRANTE _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE BARDO

MAGIAS/DIA _____ MAGIAS CONHECIDAS _____ CD DO TR _____

MAGIAS CONJURADAS _____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CONHECIDAS

- ☐ BOA ESPERANÇA _____
- ☐ CLARIVIDÊNCIA/CLARIAUDIÊNCIA _____
- ☐ CONFUSÃO _____
- ☐ CURAR FERIMENTOS GRAVES _____
- ☐ DESESPERO ESMAGADOR _____
- ☐ DESLOCAMENTO _____
- ☐ DISSIPAR MAGIA _____
- ☐ ENFEITIÇAR MONSTRO _____
- ☐ ESCRITA ILUSÓRIA _____
- ☐ ESCULPIR SOM _____
- ☐ ESFERA DE INVISIBILIDADE _____
- ☐ FALAR COM ANIMAIS _____
- ☐ FORMA GASOSA _____
- ☐ IMAGEM MAIOR _____
- ☐ INVOCAR CRIATURAS III _____
- ☐ LENTIDÃO _____
- ☐ LOQUACIDADE _____

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE BARDO

☐	LUZ DO DIA _____
☐	MEDO _____
☐	MISSÃO MENOR _____
☐	MONTARIA FANTASMAGÓRICA _____
☐	PÁGINA SECRETA _____
☐	PEQUENO REFÚGIO DE LEOMUND _____
☐	PISCAR _____
☐	REMOVER MALDIÇÃO _____
☐	SELO DA SERPENTE SÉPIA _____
☐	SONO PROFUNDO _____
☐	VELOCIDADE _____
☐	VER O INVISÍVEL _____
☐	VIDÊNCIA _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE BARDO

MAGIAS/DIA _____	MAGIAS CONHECIDAS _____	CD DO TR _____
MAGIAS CONJURADAS _____	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
CONHECIDAS		
☐	CANCELAR ENCANTAMENTO _____	
☐	CONJURAÇÃO DE SOMBRAS _____	
☐	CURAR FERIMENTOS CRÍTICOS _____	
☐	DETECTAR VIDÊNCIA _____	
☐	DOMINAR PESSOA _____	
☐	FALAR COM PLANTAS _____	
☐	GRITO _____	
☐	IMOBILIZAR MONSTRO _____	
☐	INVISIBILIDADE MAIOR _____	
☐	INVOCAR CRIATURAS IV _____	
☐	LENDAS E HISTÓRIAS _____	
☐	LOCALIZAR CRIATURA _____	
☐	MODIFICAR MEMÓRIA _____	
☐	MOVIMENTAÇÃO LIVRE _____	
☐	NEUTRALIZAR VENENOS _____	

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE BARDO

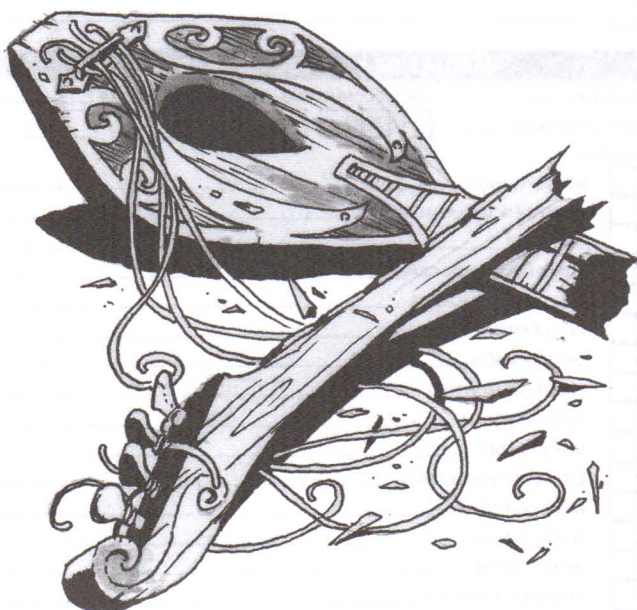
☐	PADRÃO PRISMÁTICO _____
☐	PORTA DIMENSIONAL _____
☐	REFÚGIO SEGURO DE LEOMUND _____
☐	REPELIR INSETOS _____
☐	TERRENO ILUSÓRIO _____
☐	ZONA DE SILÊNCIO _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 5º NÍVEL DE BARDO

MAGIAS/DIA _____	MAGIAS CONHECIDAS _____	CD DO TR _____
MAGIAS CONJURADAS _____	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
CONHECIDAS		
☐	ANDAR NAS SOMBRAS _____	
☐	CANÇÃO DA DISCÓRDIA _____	
☐	CURAR FERIMENTOS LEVES EM MASSA _____	
☐	DESPISTAR _____	
☐	DISSIPAR MAGIA MAIOR _____	
☐	EVOCAÇÃO DE SOMBRAS _____	
☐	HEROÍSMO MAIOR _____	
☐	IMAGEM PERSISTENTE _____	
☐	INVOCAR CRIATURAS V _____	
☐	MIRAGEM ARCANIA _____	
☐	NÉVOA MENTAL _____	
☐	PESADELO _____	
☐	SIMILARIDADE _____	
☐	SONHO _____	
☐	SUGESTÃO EM MASSA _____	
☐	VISÃO FALSA _____	
☐	_____	
☐	_____	
☐	_____	

MAGIAS DE 6º NÍVEL DE BARDO

MAGIAS/DIA _____	MAGIAS CONHECIDAS _____	CD DO TR _____
MAGIAS CONJURADAS _____	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
CONHECIDAS		
☐	AGILIDADE DO GATO EM MASSA _____	
☐	ANALISAR ENCANTAMENTO _____	
☐	ANIMAR OBJETOS _____	
☐	ASTÚCIA DA RAPOSA EM MASSA _____	
☐	ATAQUE VISUAL _____	
☐	BANQUETE DE HERÓIS _____	
☐	CURAR FERIMENTOS MODERADOS EM MASSA _____	
☐	DANÇA IRRESISTÍVEL DE OTTO _____	
☐	ENCONTRAR O CAMINHO _____	
☐	ENFEITIÇAR MONSTRO EM MASSA _____	
☐	ESPLendor DA ÁGUA EM MASSA _____	
☐	GRITO MAIOR _____	
☐	IMAGEM PERMANENTE _____	
☐	IMAGEM PROGRAMADA _____	
☐	INVOCAR CRIATURAS VI _____	
☐	PROJETAR IMAGEM _____	
☐	TAREFA/MISSÃO _____	
☐	VEU _____	
☐	VIBRAÇÃO SÔNICA _____	
☐	VIDÊNCIA MAIOR _____	
☐	_____	
☐	_____	
☐	_____	



CLÉRIGO

MAGIAS

MAGIAS DE NÍVEL 0 (PRECES) DE CLÉRIGO

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	CONSERTAR _____
☐	CRIAR ÁGUA _____
☐	CURAR FERIMENTOS MÍNIMOS _____
☐	DETECTAR MAGIA _____
☐	DETECTAR VENENOS _____
☐	INFLIGIR FERIMENTOS MÍNIMOS _____
☐	LER MAGIAS _____
☐	LUZ _____
☐	ORIENTAÇÃO _____
☐	PURIFICAR ALIMENTOS _____
☐	RESISTÊNCIA _____
☐	VIRTUDE _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 1º NÍVEL DE CLÉRIGO

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	ABENÇOAR ÁGUA _____
☐	AMALDIÇOAR ÁGUA _____
☐	ARMA MÁGICA _____
☐	AUXÍLIO DIVINO _____
☐	BÊNÇÃO _____
☐	CAUSAR MEDO _____
☐	COMANDO _____
☐	COMPREENDER IDIOMAS _____
☐	CURAR FERIMENTOS LEVES _____
☐	DESESPERO _____
☐	DETECTAR BEM _____
☐	DETECTAR CAOS _____
☐	DETECTAR MAL _____
☐	DETECTAR ORDEM _____
☐	DETECTAR MORTOS-VIVOS _____
☐	ESCUDO DA FÉ _____
☐	ESCUDO ENTRÓPICO _____
☐	INFLIGIR FERIMENTOS LEVES _____
☐	INVISIBILIDADE CONTRA MORTOS-VIVOS _____
☐	INVOCAR CRIATURAS I _____
☐	MALDIÇÃO MENOR _____
☐	NÉVOA OBSCURECENTE _____
☐	PEDRA ENCANTADA _____
☐	PROTEÇÃO CONTRA O BEM _____
☐	PROTEÇÃO CONTRA O CAOS _____
☐	PROTEÇÃO CONTRA O MAL _____
☐	PROTEÇÃO CONTRA O ORDEM _____
☐	REMOVER MEDO _____
☐	SANTUÁRIO _____
☐	SUPORTAR ELEMENTOS _____
☐	VISÃO DA MORTE _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE CLÉRIGO

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	ACALMAR EMOÇÕES _____
☐	AJUDA _____
☐	ARMA ESPIRITUAL _____
☐	AUGÚRIO _____
☐	CATIVAR _____
☐	CONDIÇÃO _____
☐	CONSAGRAR _____
☐	CURAR FERIMENTOS MODERADOS _____
☐	DESCANSO TRANQUÍLO _____
☐	DESPEDAÇAR _____
☐	DISSIMULAR TENDÊNCIA _____
☐	DRENAR FORÇA VITAL _____
☐	ENCONTRAR ARMADILHAS _____
☐	ESCURIDÃO _____
☐	ESPLendor DA ÁGUA _____
☐	EXPLOÇÃO SONORA _____
☐	FORÇA DO TOURO _____
☐	IMOBILIZAR PESSOA _____
☐	INFLIGIR FERIMENTOS MODERADOS _____
☐	INVOCAR CRIATURAS II _____
☐	PROFANAR _____
☐	PROTEGER OUTRO _____
☐	REMOVER PARALISIA _____
☐	RESISTÊNCIA À ELEMENTOS _____
☐	RESTAURAÇÃO MENOR _____
☐	RETARDAR ENVENENAMENTO _____
☐	SABEDORIA DA CORUJA _____
☐	SILÊNCIO _____
☐	TENDÊNCIA EM ARMA _____
☐	TORNAR INTEIRO _____
☐	VIGOR DO URSO _____
☐	ZONA DA VERDADE _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE CLÉRIGO

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA _____

☐	CAMINHAR NA ÁGUA _____
☐	CEGUEIRA/SURDEZ _____
☐	CHAMA CONTÍNUA _____
☐	CÍRCULO MÁGICO CONTRA O BEM _____
☐	CÍRCULO MÁGICO CONTRA O CAOS _____
☐	CÍRCULO MÁGICO CONTRA O MAL _____
☐	CÍRCULO MÁGICO CONTRA O ORDEM _____
☐	CRIAR ALIMENTOS _____
☐	CRIAR MORTOS-VIVOS MENOR _____
☐	CURAR FERIMENTOS GRAVES _____
☐	DISSIPAR MAGIA _____
☐	ESCURIDÃO PROFUNDA _____
☐	FALAR COM OS MORTOS _____
☐	INFLIGIR FERIMENTOS GRAVES _____
☐	INVOCAR CRIATURAS III _____
☐	LOCALIZAR OBJETOS _____
☐	LUZ CEGANTE _____
☐	LUZ DO DIA _____
☐	MÃO OPÍFERA _____
☐	MESCLAR-SE ÀS ROCHAS _____
☐	MOLDAR ROCHAS _____
☐	MURALHA DE VENTO _____
☐	OBSCURECER OBJETO _____
☐	ORAÇÃO _____
☐	PRAGA _____
☐	PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS _____
☐	PURGAR INVISIBILIDADE _____
☐	REMOVER CEGUEIRA/SURDEZ _____
☐	REMOVER DOENÇAS _____
☐	REMOVER MALDIÇÃO _____
☐	RESPIRAR NA ÁGUA _____
☐	ROGAR MALDIÇÃO _____
☐	ROUPA ENCANTADA _____
☐	SÍMBOLO DE PROTEÇÃO _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE CLÉRIGO

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA _____

☐	ADIVINHAÇÃO _____
☐	ALIADO EXTRA-PLANAR MENOR _____
☐	ÂNCORA DIMENSIONAL _____
☐	ANDAR NO AR _____
☐	ARMA MÁGICA MAIOR _____
☐	CONTROLAR A ÁGUA _____
☐	CURAR FERIMENTOS CRÍTICOS _____
☐	DISCERNIR MENTIRAS _____
☐	ENVENENAMENTO _____
☐	ENVIAR MENSAGEM _____
☐	EXPULSÃO _____
☐	IDIOMAS _____
☐	IMUNIDADE À MAGIA _____
☐	INFLIGIR FERIMENTOS CRÍTICOS _____
☐	INSETO GIGANTE _____
☐	INVOCAR CRIATURAS IV _____
☐	MOVIMENTAÇÃO LIVRE _____
☐	NEUTRALIZAR VENENOS _____
☐	PODER DIVINO _____
☐	PROTEÇÃO CONTRA A MORTE _____
☐	REPELIR INSETOS _____
☐	RESTAURAÇÃO _____
☐	TRANSFERÊNCIA DE PODER DIVINO _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 5º NÍVEL DE CLÉRIGO

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA _____

☐	ARMA DO ROMPIMENTO _____
☐	CANCELAR ENCANTAMENTO _____
☐	COLUNA DE CHAMAS _____
☐	COMANDO MAIOR _____
☐	COMUNHÃO _____
☐	CONSPURCAR _____
☐	CURAR FERIMENTOS LEVES EM MASSA _____
☐	DISSIPAR O BEM _____
☐	DISSIPAR O CAOS _____
☐	DISSIPAR O MAL _____
☐	DISSIPAR O ORDEM _____
☐	FORÇA DOS JUSTOS _____
☐	INFLIGIR FERIMENTOS LEVES EM MASSA _____
☐	INVOCAR CRIATURAS V _____
☐	MARCA DA JUSTIÇA _____
☐	MATAR _____
☐	MURALHA DE PEDRA _____
☐	PENITÊNCIA _____
☐	PRAGA DE INSETOS _____
☐	RESISTÊNCIA À MAGIA _____
☐	REVIVER OS MORTOS _____
☐	SANTIFICAR _____
☐	SÍMBOLO DA DOR _____
☐	SÍMBOLO DO SONO _____
☐	VIAGEM PLANAR _____
☐	VIDÊNCIA _____
☐	VISÃO DA VERDADE _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 6º NÍVEL DE CLÉRIGO

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	ALIADO EXTRA-PLANAR	_____
☐	ANIMAR OBJETOS	_____
☐	BANIMENTO	_____
☐	BANQUETE DE HERÓIS	_____
☐	BARREIRA DE LÂMINAS	_____
☐	CAMINHAR NO VENTO	_____
☐	CRIAR MORTOS-VIVOS	_____
☐	CÚPULA DE PROTEÇÃO CONTRA A VIDA	_____
☐	CURA COMPLETA	_____
☐	CURAR FERIMENTOS MODERADOS EM MASSA	_____
☐	DESTRUIR MORTOS-VIVOS	_____
☐	DISSIPAR MAGIA MAIOR	_____
☐	DOENÇA PLENA	_____
☐	ENCONTRAR O CAMINHO	_____
☐	ESPLENDOR DA ÁGUA EM MASSA	_____
☐	FORÇA DO TOURO EM MASSA	_____
☐	INFLIGIR FERIMENTOS MODERADOS EM MASSA	_____
☐	INVOCAR CRIATURAS VI	_____
☐	PALAVRA DE RECORDAÇÃO	_____
☐	PROIBIÇÃO	_____
☐	SABEDORIA DA CORUJA EM MASSA	_____
☐	SÍMBOLO DA PERSUAÇÃO	_____
☐	SÍMBOLO DE PROTEÇÃO MAIOR	_____
☐	SÍMBOLO DO MEDO	_____
☐	TAREFA/MISSÃO	_____
☐	VIGOR DO URSO EM MASSA	_____
☐	_____	_____
☐	_____	_____
☐	_____	_____

MAGIAS DE 7º NÍVEL DE CLÉRIGO

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	BLASFÊMIA	_____
☐	CONTROLAR O CLIMA	_____
☐	CURAR FERIMENTOS GRAVES EM MASSA	_____
☐	DESTRUIÇÃO	_____
☐	DITADO	_____
☐	INFLIGIR FERIMENTOS GRAVES EM MASSA	_____
☐	INVOCAR CRIATURAS VII	_____
☐	PALAVRA DO CAOS	_____
☐	PALAVRA SAGRADA	_____
☐	PASSEIO ETÉREO	_____
☐	REFÚGIO	_____
☐	REGENERAÇÃO	_____
☐	REPULSÃO	_____
☐	RESSURREIÇÃO	_____
☐	RESTAURAÇÃO MAIOR	_____
☐	SÍMBOLO DA FRAQUEZA	_____
☐	SÍMBOLO DO ATORDOAMENTO	_____
☐	VIDÊNCIA MAIOR	_____
☐	_____	_____
☐	_____	_____
☐	_____	_____

MAGIAS DE 8º NÍVEL DE CLÉRIGO

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

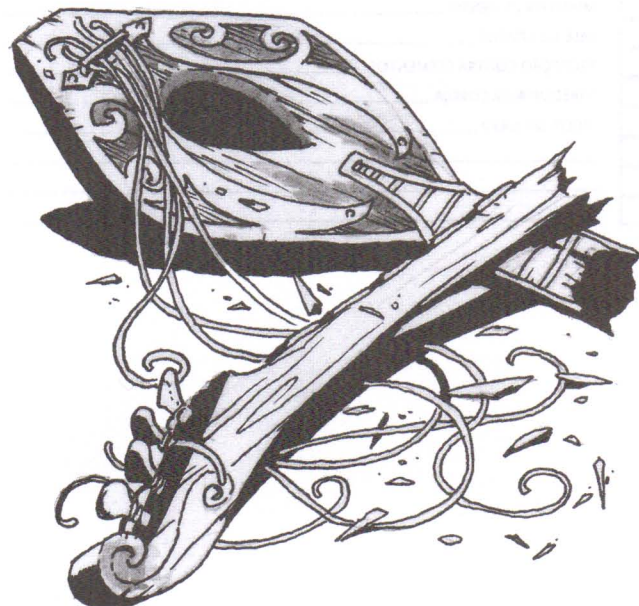
☐	ALIADO EXTRA-PLANAR MAIOR	_____
☐	AURA PROFANA	_____
☐	AURA SAGRADA	_____
☐	CAMPO ANTIMAGIA	_____
☐	CRIAR MORTOS-VIVOS MAIOR	_____
☐	CURAR FERIMENTOS CRÍTICOS EM MASSA	_____
☐	DISCERNIR LOCALIZAÇÃO	_____
☐	ESCUDO DA ORDEM	_____
☐	IMUNIDADE À MAGIA MAIOR	_____
☐	INFLIGIR FERIMENTOS CRÍTICOS EM MASSA	_____
☐	INVOCAR CRIATURAS VIII	_____
☐	MANTO DO CAOS	_____
☐	SÍMBOLO DA INSANIDADE	_____
☐	SÍMBOLO DA MORTE	_____
☐	TEMPESTADE DE FOGO	_____
☐	TERREMOTO	_____
☐	TRANCA DIMENSIONAL	_____
☐	_____	_____
☐	_____	_____
☐	_____	_____

MAGIAS DE 9º NÍVEL DE CLÉRIGO

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	CURA COMPLETA EM MASSA	_____
☐	DRENAR ENERGIA	_____
☐	FORMA ETÉREA	_____
☐	IMPLOÇÃO	_____
☐	INVOCAR CRIATURAS IX	_____
☐	MILAGRE	_____
☐	PORTAL	_____
☐	PRENDER A ALMA	_____
☐	PROJEÇÃO ASTRAL	_____
☐	RESSURREIÇÃO VERDADEIRA	_____
☐	TEMPESTADE DA VINGANÇA	_____
☐	_____	_____
☐	_____	_____
☐	_____	_____





MAGIAS DE NÍVEL 0 (PRECES) DE DRUIDA

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	BRILHO _____
☐	CONSELTAR _____
☐	CRIAR ÁGUA _____
☐	CURAR FERIMENTOS MÍNIMOS _____
☐	DETECTAR MAGIA _____
☐	DETECTAR VENENOS _____
☐	INTUIR DIREÇÃO _____
☐	LER MAGIAS _____
☐	LUZ _____
☐	ORIENTAÇÃO _____
☐	PURIFICAR ALIMENTOS _____
☐	RESISTÊNCIA _____
☐	VIRTUDE _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 1º NÍVEL DE DRUIDA

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	ACALMAR ANIMAIS _____
☐	ARMA ABENÇOADA _____
☐	BOM FRUTO _____
☐	CONSTRIÇÃO _____
☐	CRIAR CHAMAS _____
☐	CURAR FERIMENTOS LEVES _____
☐	DETECTAR ANIMAIS OU PLANTAS _____
☐	DETECTAR ARMADILHAS _____
☐	ENFEITIÇAR ANIMAL _____
☐	FALAR COM ANIMAIS _____
☐	FOGO DAS FADAS _____
☐	INVISIBILIDADE CONTRA ANIMAIS _____
☐	INVOCAR ALIADO DA NATUREZA I _____
☐	NÉVOA OBSCURECENTE _____
☐	PASSOS LONGOS _____
☐	PASSOS SEM PEGADAS _____
☐	PEDRA ENCANTADA _____
☐	PRESA MÁGICA _____
☐	SALTO _____
☐	SUPORTAR ELEMENTOS _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE DRUIDA

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	AGILIDADE DO GATO _____
☐	AMOLECER TERRA E PEDRA _____
☐	ARMADILHA DE FOGO _____
☐	ESFERA FLAMEJANTE _____
☐	ESFRIAR METAL _____
☐	ESQUENTAR METAL _____
☐	FORÇA DO TOURO _____

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE DRUIDA

☐	FORMA DE ÁRVORE _____
☐	IMOBILIZAR ANIMAL _____
☐	INVOCAR ALIADO DA NATUREZA II _____
☐	INVOCAR ENXAMES _____
☐	LÂMINA FLAMEJANTE _____
☐	LUFADA DE VENTO _____
☐	MENSAGEIRO ANIMAL _____
☐	MOLDAR MADEIRA _____
☐	NÉVOA _____
☐	PATAS DE ARANHA _____
☐	PELE DE ÁRVORE _____
☐	REDUZIR ANIMAL _____
☐	RESISTÊNCIA À ELEMENTOS _____
☐	RESTAURAÇÃO MENOR _____
☐	RETARDAR ENVENENAMENTO _____
☐	SABEDORIA DA CORUJA _____
☐	TORCER MADEIRA _____
☐	TRANSE ANIMAL _____
☐	VIGOR DO URSO _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE DRUIDA

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	AMPLIAR PLANTAS _____
☐	ARMADILHA _____
☐	CONVOCAR RELÂMPAGOS _____
☐	CRESCER ESPINHOS _____
☐	CURAR FERIMENTOS MODERADOS _____
☐	DOMINAR ANIMAIS _____
☐	ENFRAQUECER PLANTAS _____
☐	ENVENENAMENTO _____
☐	EXTINGUIR FOGO _____
☐	FALAR COM PLANTAS _____
☐	INVOCAR ALIADO DA NATUREZA III _____
☐	LUZ DO DIA _____
☐	MESCLAR-SE ÀS ROCHAS _____
☐	MOLDAR ROCHAS _____
☐	MURALHA DE VENTO _____
☐	NEUTRALIZAR VENENOS _____
☐	NEVASCA _____
☐	PRAGA _____
☐	PRESA MÁGICA MAIOR _____
☐	PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS _____
☐	REMOVER DOENÇAS _____
☐	RESPIRAR NA ÁGUA _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE DRUIDA

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	ANDAR NO AR _____
☐	COLUNA DE CHAMAS _____
☐	COMANDAR PLANTAS _____
☐	CONTROLAR ÁGUA _____
☐	CÚPULA DE PROTEÇÃO CONTRA VEGETAIS _____
☐	CURAR FERIMENTOS GRAVES _____
☐	DISSIPAR MAGIA _____
☐	INSETO GIGANTE _____

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE DRUIDA

☐	INVOCAR ALIADO DA NATUREZA IV	_____
☐	MALOGRO	_____
☐	MOVIMENTAÇÃO LIVRE	_____
☐	PEDRAS AFIADAS	_____
☐	REENCARNAÇÃO	_____
☐	REPELIR INSETOS	_____
☐	TEMPESTADE GLACIAL	_____
☐	TOQUE ENFERRUJANTE	_____
☐	VIDÊNCIA	_____
☐		_____
☐		_____
☐		_____

MAGIAS DE 5º NÍVEL DE DRUIDA

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	AMPLIAR ANIMAIS	_____
☐	CAMINHAR EM ÁRVORES	_____
☐	COMUNHÃO COM A NATUREZA	_____
☐	CONSPURCAR	_____
☐	CONTROLAR OS VENTOS	_____
☐	CONVOCAR TEMPESTADE DE RELÂMPAGOS	_____
☐	CURAR FERIMENTOS CRÍTICOS	_____
☐	DESPERTAR	_____
☐	INVOCAR ALIADO DA NATUREZA V	_____
☐	LAMA EM PEDRA	_____
☐	METAMORFOSE TÓRRIDA	_____
☐	MURALHA DE ESPINHOS	_____
☐	MURALHA DE FOGO	_____
☐	PEDRA EM LAMA	_____
☐	PELE ROCHOSA	_____
☐	PENITÊNCIA	_____
☐	PRAGA DE INSETOS	_____
☐	PROTEÇÃO CONTRA A MORTE	_____
☐	SANTIFICAR	_____
☐		_____
☐		_____
☐		_____

MAGIAS DE 6º NÍVEL DE DRUIDA

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	AGILIDADE DO GATO EM MASSA	_____
☐	BORDÃO DE MAGIA	_____
☐	CARVALHO VIVO	_____
☐	CONTO DAS ROCHAS	_____
☐	CÚPULA DE PROTEÇÃO CONTRA A VIDA	_____
☐	CURAR FERIMENTOS LEVES EM MASSA	_____
☐	DISSIPAR MAGIA MAIOR	_____
☐	ENCONTRAR O CAMINHO	_____
☐	FORÇA DO TOURO EM MASSA	_____
☐	INVOCAR ALIADO DA NATUREZA VI	_____
☐	MADEIRA-FERRO	_____
☐	MOVER TERRA	_____
☐	MURALHA DE PEDRA	_____
☐	REPELIR MADEIRA	_____
☐	SABEDORIA DA CORUJA EM MASSA	_____
☐	SEMENTE DE FOGO	_____

☐	TELETRANSPORTE POR ÁRVORES	_____
☐	VIGOR DO URSO EM MASSA	_____
☐		_____
☐		_____

MAGIAS DE 7º NÍVEL DE DRUIDA

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	ANIMAR PLANTAS	_____
☐	CAJADO VIVO	_____
☐	CAMINHAR NO VENTO	_____
☐	CONTROLAR O CLIMA	_____
☐	CURA COMPLETA	_____
☐	CURAR FERIMENTOS MODERADOS EM MASSA	_____
☐	DESTRUIÇÃO RASTEJANTE	_____
☐	INVOCAR ALIADO DA NATUREZA VII	_____
☐	METAL EM MADEIRA	_____
☐	RAIO DE SOL	_____
☐	TEMPESTADE DE FOGO	_____
☐	VIDÊNCIA MAIOR	_____
☐	VISÃO DA VERDADE	_____
☐		_____
☐		_____

MAGIAS DE 8º NÍVEL DE DRUIDA

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	CICLONE	_____
☐	CONTROLAR PLANTAS	_____
☐	CURAR FERIMENTOS GRAVES EM MASSA	_____
☐	DEDO DA MORTE	_____
☐	EXPLOÇÃO SOLAR	_____
☐	FORMA ANIMAL	_____
☐	INVERTER A GRAVIDADE	_____
☐	INVOCAR ALIADO DA NATUREZA VIII	_____
☐	PALAVRA DE RECORDAÇÃO	_____
☐	REPELIR METAL OU PEDRA	_____
☐	TERREMOTO	_____
☐		_____
☐		_____

MAGIAS DE 9º NÍVEL DE DRUIDA

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	ALTERAR FORMA	_____
☐	ANTIPATIA	_____
☐	CURAR FERIMENTOS CRÍTICOS EM MASSA	_____
☐	GRUPO DE ELEMENTAIS	_____
☐	HOMENS VEGETAIS	_____
☐	INVOCAR ALIADO DA NATUREZA IX	_____
☐	REGENERAÇÃO	_____
☐	SEXTO SENTIDO	_____
☐	SIMPATIA	_____
☐	TEMPESTADE DA VINGANÇA	_____
☐		_____
☐		_____

FEITICEIRO/MAGO

MAGIAS

MAGIAS DE NÍVEL 0 (TRUQUES) DE FEITICEIRO E MAGO

MAGIAS/DIA _____ MAGIAS CONHECIDAS _____ CD DO TR _____

MAGIAS CONJURADAS _____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

QTD. PREPARADA

(MAGO) CONHECIDA

☐	☐	ABRIR/FECHAR _____
☐	☐	BRILHO _____
☐	☐	CONCERTAR _____
☐	☐	DETECTAR MAGIA _____
☐	☐	DETECTAR VENENOS _____
☐	☐	GLOBOS DE LUZ _____
☐	☐	LER MAGIAS _____
☐	☐	LUZ _____
☐	☐	MÃOS MÁGICAS _____
☐	☐	MARCA ARCANA _____
☐	☐	MENSAGEM _____
☐	☐	PASMAR _____
☐	☐	PRESTIDIGITAÇÃO _____
☐	☐	RAIO DE ÁCIDO _____
☐	☐	RAIO DE GELO _____
☐	☐	RESISTÊNCIA _____
☐	☐	ROMPER MORTO-VIVO _____
☐	☐	SOM FANTASMA _____
☐	☐	TOQUE DA FADIGA _____
☐	☐	_____
☐	☐	_____
☐	☐	_____

MAGIAS DE 1º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

MAGIAS/DIA _____ MAGIAS CONHECIDAS _____ CD DO TR _____

MAGIAS CONJURADAS _____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

QTD. PREPARADA

(MAGO) CONHECIDA

☐	☐	ALARME _____
☐	☐	ANIMAR CORDAS _____
☐	☐	APAGAR _____
☐	☐	ÁREA ESCORREGADIA _____
☐	☐	ARMA MÁGICA _____
☐	☐	ARMADURA ARCANA _____
☐	☐	ATAQUE CERTEIRO _____
☐	☐	AUMENTAR PESSOA _____
☐	☐	AURA MÁGICA DE NYSTUL _____
☐	☐	CAUSAR MEDO _____
☐	☐	CERRAR PORTAS _____
☐	☐	COMPREENDER IDIOMAS _____
☐	☐	DETECTAR MORTOS-VIVOS _____
☐	☐	DETECTAR PORTAS SECRETAS _____
☐	☐	DISCO FLUTUANTE DE TENSER _____
☐	☐	ENFEITIÇAR PESSOA _____
☐	☐	ESCUDO ARCANO _____
☐	☐	HIPNOTISMO _____
☐	☐	IDENTIFICAÇÃO _____
☐	☐	IMAGEM SILENCIOSA _____
☐	☐	INVOCAR CRIATURAS I _____
☐	☐	LEQUE CROMÁTICO _____
☐	☐	MÃOS FLAMEJANTES _____
☐	☐	MÍSSEIS MÁGICOS _____

MAGIAS DE 1º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

☐	☐	MONTARIA ARCANA _____
☐	☐	NÉVOA OBSCURECENTE _____
☐	☐	PROTEÇÃO CONTRA O BEM _____
☐	☐	PROTEÇÃO CONTRA O CAOS _____
☐	☐	PROTEÇÃO CONTRA O MAL _____
☐	☐	PROTEÇÃO CONTRA O ORDEM _____
☐	☐	QUEDA SUAVE _____
☐	☐	RAIO DO ENFRAQUECIMENTO _____
☐	☐	RECUO ACELERADO _____
☐	☐	REDUZIR PESSOA _____
☐	☐	SALTO _____
☐	☐	SERVO INVISÍVEL _____
☐	☐	SONO _____
☐	☐	SUPORTAR ELEMENTOS _____
☐	☐	TOQUE CHOCANTE _____
☐	☐	TOQUE MACABRO _____
☐	☐	TRANSFORMAÇÃO MOMENTÂNEA _____
☐	☐	VENTRILOQUISMO _____
☐	☐	_____
☐	☐	_____
☐	☐	_____

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

MAGIAS/DIA _____ MAGIAS CONHECIDAS _____ CD DO TR _____

MAGIAS CONJURADAS _____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

QTD. PREPARADA

(MAGO) CONHECIDA

☐	☐	AGILIDADE DO GATO _____
☐	☐	ALTERAR-SE _____
☐	☐	ARMADILHA DE LEOMUND _____
☐	☐	ARROMBAR _____
☐	☐	ASTÚCIA DA RAPOSA _____
☐	☐	ATERORIZAR _____
☐	☐	BOCA ENCANTADA _____
☐	☐	CEGUEIRA/SURDEZ _____
☐	☐	CHAMA CONTÍNUA _____
☐	☐	COMANDAR MORTOS-VIVOS _____
☐	☐	CONFUNDIR DETECÇÃO _____
☐	☐	DESPEDAÇAR _____
☐	☐	DETECTAR PENSAMENTOS _____
☐	☐	ESCURIDÃO _____
☐	☐	ESFERA FLAMEJANTE _____
☐	☐	ESPLENDOR DA ÁGUA _____
☐	☐	FORÇA DO TOURO _____
☐	☐	FLECHA ÁCIDA DE Melf _____
☐	☐	IMAGEM MENOR _____
☐	☐	INVISIBILIDADE _____
☐	☐	INVOCAR CRIATURAS II _____
☐	☐	INVOCAR ENXAMES _____
☐	☐	LEVITAÇÃO _____
☐	☐	LOCALIZAR OBJETOS _____
☐	☐	LUFADA DE VENTO _____
☐	☐	MÃO ESPECTRAL _____
☐	☐	NÉVOA _____
☐	☐	NUBLAR _____
☐	☐	OBSCURECER OBJETO _____
☐	☐	PADRÃO HIPNÓTICO _____
☐	☐	PASMAR MONSTRO _____
☐	☐	PATAS DE ARANHA _____
☐	☐	PIROTECNIA _____
☐	☐	POEIRA OFUSCANTE _____
☐	☐	PROTEÇÃO CONTRA FLECHAS _____

MAGIAS DE 7º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

☐	☐	MÃO PODEROSA DE BIGBY, A	_____
☐	☐	ONDAS DA EXAUSTÃO	_____
☐	☐	PALAVRA DE PODER, CEGAR	_____
☐	☐	PASSAGEM INVISÍVEL	_____
☐	☐	PASSEIO ETÉREO	_____
☐	☐	PROJETAR IMAGEM	_____
☐	☐	RAJADA PRISMÁTICA	_____
☐	☐	REFUGIAR ITENS	_____
☐	☐	REVERTER MAGIA	_____
☐	☐	SÍMBOLO DA FRAQUEZA	_____
☐	☐	SÍMBOLO DO ATORDOAMENTO	_____
☐	☐	SIMULACRO	_____
☐	☐	TELETRANSPORTAR OBJETO	_____
☐	☐	TELETRANSPORTE MAIOR	_____
☐	☐	VIAGEM PLANAR	_____
☐	☐	VIDÊNCIA MAIOR	_____
☐	☐	VISÃO	_____
☐	☐	VISÃO ARCANA MAIOR	_____
☐	☐	_____	_____
☐	☐	_____	_____

MAGIAS DE 8º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

MAGIAS/DIA	_____	MAGIAS CONHECIDAS	_____	CD DO TR	_____				
MAGIAS CONJURADAS	_____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
QTD. PREPARADA	(MAGO) CONHECIDA								
☐	☐	ÂNCORA PLANAR MAIOR	_____						
☐	☐	ANIMAÇÃO ILUSÓRIA	_____						
☐	☐	ANTIPATIA	_____						
☐	☐	APRISIONAR A ALMA	_____						
☐	☐	CLONE	_____						
☐	☐	CORPO DE FERRO	_____						
☐	☐	CRIAR MORTOS-VIVOS MAIOR	_____						
☐	☐	DANÇA IRRESISTÍVEL DE OTTO	_____						
☐	☐	DISCERNIR LOCALIZAÇÃO	_____						
☐	☐	ENFEITIÇAR MONSTRO EM MASSA	_____						
☐	☐	ESFERA TELECINÉTICA DE OTILUKE	_____						
☐	☐	ESTASE TEMPORAL	_____						
☐	☐	EVAPORAÇÃO	_____						
☐	☐	EVOCÇÃO DE SOMBRAS MAIOR	_____						
☐	☐	EXPLOÇÃO SOLAR	_____						
☐	☐	GRITO MAIOR	_____						
☐	☐	INSTANTE DE PRESCIÊNCIA	_____						
☐	☐	INVOCAR CRIATURAS VIII	_____						
☐	☐	LABIRINTO	_____						
☐	☐	LIMPAR A MENTE	_____						
☐	☐	METAMORFOSEAR OBJETOS	_____						
☐	☐	MURALHA PRISMÁTICA	_____						

MAGIAS DE 8º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

☐	☐	NUVEM INCENDIÁRIA	_____
☐	☐	OLHOS OBSERVADORES MAIOR	_____
☐	☐	ORDEM	_____
☐	☐	PADRÃO CINTILANTE	_____
☐	☐	PALAVRA DE PODER, ATORDOAR	_____
☐	☐	PRISÃO	_____
☐	☐	PROTEÇÃO CONTRA MAGIAS	_____
☐	☐	PUNHO CERRADO DE BIGBY	_____
☐	☐	RAIO POLAR	_____
☐	☐	SÍMBOLO DA INSANIDADE	_____
☐	☐	SÍMBOLO DA MORTE	_____
☐	☐	SIMPATIA	_____
☐	☐	TRANCA DIMENSIONAL	_____
☐	☐	_____	_____
☐	☐	_____	_____

MAGIAS DE 9º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

MAGIAS/DIA	_____	MAGIAS CONHECIDAS	_____	CD DO TR	_____				
MAGIAS CONJURADAS	_____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
QTD. PREPARADA	(MAGO) CONHECIDA								
☐	☐	ALTERAR FORMA	_____						
☐	☐	APRISIONAMENTO	_____						
☐	☐	CHUVA DE METEOROS	_____						
☐	☐	CÍRCULO DE TELETRANSPORTE	_____						
☐	☐	DESEJO	_____						
☐	☐	DISJUNÇÃO DE MORDENKAINEN	_____						
☐	☐	DOMINAR MONSTRO	_____						
☐	☐	DRENAR ENERGIA	_____						
☐	☐	ENCARNAÇÃO FANTASMAGÓRICA	_____						
☐	☐	ESFERA PRISMÁTICA	_____						
☐	☐	FORMA ETÉREA	_____						
☐	☐	GRITO DA BANSHEE	_____						
☐	☐	IMOBILIZAR MONSTRO EM MASSA	_____						
☐	☐	INVOCAR CRIATURAS IX	_____						
☐	☐	LIBERTAÇÃO	_____						
☐	☐	MÃO ESMAGADORA DE BIGBY	_____						
☐	☐	PALAVRA DE PODER, MATAR	_____						
☐	☐	PARAR O TEMPO	_____						
☐	☐	PORTAL	_____						
☐	☐	PRENDER A ALMA	_____						
☐	☐	PROJEÇÃO ASTRAL	_____						
☐	☐	REFÚGIO	_____						
☐	☐	SEXTO SENTIDO	_____						
☐	☐	SOMBRAS	_____						
☐	☐	_____	_____						
☐	☐	_____	_____						



PALADINO

MAGIAS

MAGIAS DE 1º NÍVEL DE PALADINO

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	ABENÇOAR ÁGUA _____
☐	ABENÇOAR ARMA _____
☐	ARMA MÁGICA _____
☐	AUXÍLIO DIVINO _____
☐	BÊNÇÃO _____
☐	CRIAR ÁGUA _____
☐	CURAR FERIMENTOS LEVES _____
☐	DETECTAR MORTOS-VIVOS _____
☐	DETECTAR VENENOS _____
☐	LER MAGIAS _____
☐	PROTEÇÃO CONTRA O CAOS _____
☐	PROTEÇÃO CONTRA O MAL _____
☐	RESISTÊNCIA _____
☐	RESTAURAÇÃO MENOR _____
☐	SUPORTAR ELEMENTOS _____
☐	VIRTUDE _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE PALADINO

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	DISSIMULAR TENDÊNCIA _____
☐	ESPLendor DA ÁGUA _____
☐	FORÇA DO TOURO _____
☐	PROTEGER OUTRO _____
☐	REMOVER PARALISIA _____
☐	RESISTÊNCIA À ELEMENTOS _____
☐	RETARDAR ENVENENAMENTO _____
☐	SABEDORIA DA CORUJA _____
☐	ZONA DA VERDADE _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE PALADINO

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	ARMA MÁGICA MAIOR _____
☐	CÍRCULO MÁGICO CONTRA O CAOS _____
☐	CÍRCULO MÁGICO CONTRA O MAL _____
☐	CURAR FERIMENTOS MODERADOS _____
☐	CURAR MONTARIA _____
☐	DISCERNIR MENTIRAS _____
☐	DISSIPAR MAGIA _____
☐	LUZ DO DIA _____
☐	ORAÇÃO _____
☐	REMOVER CEGUEIRA/SURDEZ _____
☐	REMOVER MALDIÇÃO _____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE PALADINO

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	CANCELAR ENCANTAMENTO _____
☐	CURAR FERIMENTOS GRAVES _____
☐	DISSIPAR O CAOS _____
☐	DISSIPAR O MAL _____
☐	ESPADA SAGRADA _____
☐	MARCA DA JUSTIÇA _____
☐	NEUTRALIZAR VENENOS _____
☐	PROTEÇÃO CONTRA A MORTE _____
☐	RESTAURAÇÃO _____
☐	_____
☐	_____



RANGER

MAGIAS

MAGIAS DE 1º NÍVEL DE RANGER

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	ACALMAR ANIMAIS _____
☐	ALARME _____
☐	CONSTRIÇÃO _____
☐	DETECTAR ANIMAIS OU PLANTAS _____
☐	DETECTAR ARMADILHAS _____
☐	DETECTAR VENENOS _____
☐	ENFEITIÇAR ANIMAL _____
☐	FALAR COM ANIMAIS _____
☐	INVISIBILIDADE CONTRA ANIMAIS _____
☐	INVOCAR ALIADO DA NATUREZA I _____
☐	LER MAGIAS _____
☐	MENSAGEIRO ANIMAL _____
☐	PASSOS LONGOS _____
☐	PASSOS SEM PEGADAS _____
☐	PRESA MÁGICA _____
☐	RESISTÊNCIA À ELEMENTOS _____
☐	RETARDAR ENVENENAMENTO _____
☐	SALTO _____
☐	SUPORTAR ELEMENTOS _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE RANGER

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	AGILIDADE DO GATO _____
☐	ARMADILHA _____
☐	CRESCER ESPINHOS _____
☐	CURAR FERIMENTOS LEVES _____
☐	FALAR COM PLANTAS _____
☐	IMOBILIZAR ANIMAL _____
☐	INVOCAR ALIADO DA NATUREZA II _____
☐	MURALHA DE VENTO _____
☐	PELE DE ÁRVORE _____
☐	PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS _____
☐	SABEDORIA DA CORUJA _____
☐	VIGOR DO URSO _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE RANGER

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	AMPLIAR PLANTAS _____
☐	CAMINHAR NA ÁGUA _____
☐	COMANDAR PLANTAS _____
☐	CURAR FERIMENTOS MODERADOS _____
☐	ENFRAQUECER PLANTAS _____
☐	FORMA DE ÁRVORE _____
☐	INVOCAR ALIADO DA NATUREZA III _____
☐	NEUTRALIZAR VENENOS _____
☐	PRESA MÁGICA MAIOR _____
☐	REDUZIR ANIMAL _____
☐	REMOVER DOENÇAS _____
☐	REPELIR INSETOS _____
☐	VISÃO NO ESCURO _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE RANGER

MAGIAS/DIA _____ CD DO TR _____

QTD. PREPARADA

☐	AMPLIAR ANIMAIS _____
☐	CAMINHAR EM ÁRVORES _____
☐	COMUNHÃO COM A NATUREZA _____
☐	CURAR FERIMENTOS GRAVES _____
☐	DIFICULTAR DETECÇÃO _____
☐	INVOCAR ALIADO DA NATUREZA IV _____
☐	MOVIMENTAÇÃO LIVRE _____
☐	_____
☐	_____
☐	_____



CLÉRIGO

DOMÍNIOS DA MAGIA

DOMÍNIO DA ÁGUA

- ☐ 1 NÉVOA OBSCURECENTE _____
- ☐ 2 NÉVOA _____
- ☐ 3 RESPIRAR NA ÁGUA _____
- ☐ 4 CONTROLAR ÁGUA _____
- ☐ 5 TEMPESTADE GLACIAL _____
- ☐ 6 CONE GLACIAL _____
- ☐ 7 NÉVOA ÁCIDA _____
- ☐ 8 EVAPORAÇÃO _____
- ☐ 9 GRUPO DE ELEMENTAIS (SOMENTE COMO MAGIA DA ÁGUA.) _____

DOMÍNIO DOS ANIMAIS

- ☐ 1 ACALMAR ANIMAIS _____
- ☐ 2 IMOBILIZAR ANIMAL _____
- ☐ 3 DOMINAR ANIMAL _____
- ☐ 4 INVOCAR ALIADO DA NATUREZA IV (PODE INVOCAR APENAS ANIMAIS) _____
- ☐ 5 COMUNHÃO COM A NATUREZA _____
- ☐ 6 CÚPULA DE PROTEÇÃO CONTRA A VIDA _____
- ☐ 7 FORMA ANIMAL _____
- ☐ 8 INVOCAR ALIADO DA NATUREZA VIII (PODE INVOCAR APENAS ANIMAIS) _____
- ☐ 9 ALTERAR FORMA _____

DOMÍNIO DO AR

- ☐ 1 NÉVOA OBSCURECENTE _____
- ☐ 2 MURALHA DE VENTO _____
- ☐ 3 FORMA GASOSA _____
- ☐ 4 ANDAR NO AR _____
- ☐ 5 CONTROLAR OS VENTOS _____
- ☐ 6 CORRENTE DE RELÂMPAGOS _____
- ☐ 7 CONTROLAR O CLIMA _____
- ☐ 8 CICLONE _____
- ☐ 9 GRUPO DE ELEMENTAIS (SOMENTE COMO MAGIA DO AR) _____

DOMÍNIO DO BEM

- ☐ 1 PROTEÇÃO CONTRA O MAL _____
- ☐ 2 AJUDA _____
- ☐ 3 CÍRCULO MÁGICO CONTRA O MAL _____
- ☐ 4 DESTRUIÇÃO SAGRADA _____
- ☐ 5 DISSIPAR O MAL _____
- ☐ 6 BARREIRA DE LÂMINAS _____
- ☐ 7 PALAVRA SAGRADA _____
- ☐ 8 AURA SAGRADA _____
- ☐ 9 INVOCAR CRIATURAS IX (SOMENTE COMO MAGIA DO BEM) _____

DOMÍNIO DO CAOS

- ☐ 1 PROTEÇÃO CONTRA A ORDEM _____
- ☐ 2 DESPEDAÇAR _____
- ☐ 3 CÍRCULO MÁGICO CONTRA A ORDEM _____
- ☐ 4 MARTELO DO CAOS _____
- ☐ 5 DISSIPAR A ORDEM _____
- ☐ 6 ANIMAR OBJETOS _____
- ☐ 7 PALAVRA DO CAOS _____
- ☐ 8 MANTO DO CAOS _____
- ☐ 9 INVOCAR CRIATURAS IX (SOMENTE COMO MAGIA DO CAOS) _____

DOMÍNIO DO CONHECIMENTO

- ☐ 1 DETECTAR PORTAS SECRETAS _____
- ☐ 2 DETECTAR PENSAMENTOS _____
- ☐ 3 CLARIVIDÊNCIA/CLARIAUDIÊNCIA _____
- ☐ 4 ADIVINHAÇÃO _____
- ☐ 5 VISÃO DA VERDADE _____
- ☐ 6 ENCONTRAR O CAMINHO _____
- ☐ 7 LENDAS E HISTÓRIAS _____
- ☐ 8 DISCERNIR LOCALIZAÇÃO _____
- ☐ 9 SEXTO SENTIDO _____

DOMÍNIO DA CURA

- ☐ 1 CURAR FERIMENTOS LEVES _____
- ☐ 2 CURAR FERIMENTOS MODERADOS _____
- ☐ 3 CURAR FERIMENTOS GRAVES _____
- ☐ 4 CURAR FERIMENTOS CRÍTICOS _____
- ☐ 5 CURAR FERIMENTOS LEVES EM MASSA _____
- ☐ 6 CURA COMPLETA _____
- ☐ 7 REGENERAÇÃO _____
- ☐ 8 CURAR FERIMENTOS CRÍTICOS EM MASSA _____
- ☐ 9 CURA COMPLETA EM MASSA _____

DOMÍNIO DA DESTRUIÇÃO

- ☐ 1 INFLIGIR FERIMENTOS LEVES _____
- ☐ 2 DESPEDAÇAR _____
- ☐ 3 PRAGA _____
- ☐ 4 INFLIGIR FERIMENTOS CRÍTICOS _____
- ☐ 5 INFLIGIR FERIMENTOS LEVES EM MASSA _____
- ☐ 6 DOENÇA PLENA _____
- ☐ 7 DESINTEGRAR _____
- ☐ 8 TERREMOTO _____
- ☐ 9 IMPLOÇÃO _____

DOMÍNIO DA ENGANAÇÃO

- ☐ 1 TRANSFORMAÇÃO MOMENTÂNEA _____
- ☐ 2 INVISIBILIDADE _____
- ☐ 3 DIFICULTAR DETECÇÃO _____
- ☐ 4 CONFUSÃO _____
- ☐ 5 VISÃO FALSA _____
- ☐ 6 DESPISTAR _____
- ☐ 7 ANIMAÇÃO ILUSÓRIA _____
- ☐ 8 METAMORFOSEAR OBJETOS _____
- ☐ 9 PARAR O TEMPO _____

DOMÍNIO DO FOGO

- ☐ 1 MÃOS FLAMEJANTES _____
- ☐ 2 CRIAR CHAMAS _____
- ☐ 3 RESISTÊNCIA À ELEMENTOS (SOMENTE PARA RESISTIR AO FRIO OU AO FOGO) _____
- ☐ 4 MURALHA DE FOGO _____
- ☐ 5 ESCUDO DO FOGO _____
- ☐ 6 SEMENTE DE FOGO _____
- ☐ 7 TEMPESTADE DE FOGO _____
- ☐ 8 NUVEM INCENDIÁRIA _____
- ☐ 9 GRUPO DE ELEMENTAIS (SOMENTE COMO MAGIA DO FOGO) _____

DOMÍNIO DA FORÇA

- ☐ 1 AUMENTAR PESSOA _____
- ☐ 2 FORÇA DO TOURO _____
- ☐ 3 ROUPA ENCANTADA _____
- ☐ 4 IMUNIDADE À MAGIA _____
- ☐ 5 FORÇA DOS JUSTOS _____
- ☐ 6 PELE ROCHOSA _____
- ☐ 7 MÃO PODEROSA DE BIGBY _____

DOMÍNIO DA FORÇA

- ☐ 8 PUNHO CERRADO DE BIGBY _____
- ☐ 9 MÃO ESMAGADORA DE BIGBY _____

DOMÍNIO DA GUERRA

- ☐ 1 ARMA MÁGICA _____
- ☐ 2 ARMA ESPIRITUAL _____
- ☐ 3 ROUPA ENCANTADA _____
- ☐ 4 PODER DIVINO _____
- ☐ 5 COLUNA DE CHAMAS _____
- ☐ 6 BARREIRA DE LÂMINAS _____
- ☐ 7 PALAVRA DE PODER, CEGAR _____
- ☐ 8 PALAVRA DE PODER, ATORDOAR _____
- ☐ 9 PALAVRA DE PODER, MATAR _____

DOMÍNIO DA MAGIA

- ☐ 1 AURA MÁGICA DE NYSTUL _____
- ☐ 2 IDENTIFICAÇÃO _____
- ☐ 3 DISSIPAR MAGIA _____
- ☐ 4 TRANSFERÊNCIA DE PODER DIVINO _____
- ☐ 5 RESISTÊNCIA À MAGIA _____
- ☐ 6 CAMPO ANTIMAGIA _____
- ☐ 7 REVERTER MAGIA _____
- ☐ 8 PROTEÇÃO CONTRA MAGIAS _____
- ☐ 9 DISJUNÇÃO DE MORDENKAINEN _____

DOMÍNIO DO MAL

- ☐ 1 PROTEÇÃO CONTRA O BEM _____
- ☐ 2 PROFANAR _____
- ☐ 3 CÍRCULO MÁGICO CONTRA O BEM _____
- ☐ 4 NUVEM PROFANA _____
- ☐ 5 DISSIPAR O BEM _____
- ☐ 6 CRIAR MORTOS-VIVOS _____
- ☐ 7 BLASFÊMIA _____
- ☐ 8 AURA PROFANA _____
- ☐ 9 INVOCAR CRIATURAS IX(SOMENTE COMO MAGIA DO MAL) _____

DOMÍNIO DA MORTE

- ☐ 1 CAUSAR MEDO _____
- ☐ 2 DRENAR FORÇA VITAL _____
- ☐ 3 CRIAR MORTOS-VIVOS MENOR _____
- ☐ 4 PROTEÇÃO CONTRA A MORTE _____
- ☐ 5 MATAR _____
- ☐ 6 CRIAR MORTOS-VIVOS _____
- ☐ 7 DESTRUIÇÃO _____
- ☐ 8 CRIAR MORTOS-VIVOS MAIOR _____
- ☐ 9 GRITO DA BANSHEE _____

DOMÍNIO DA ORDEM

- ☐ 1 PROTEÇÃO CONTRA O CAOS _____
- ☐ 2 ACALMAR EMOÇÕES _____
- ☐ 3 CÍRCULO MÁGICO CONTRA O CAOS _____
- ☐ 4 CÓLERA DA ORDEM _____
- ☐ 5 DISSIPAR O CAOS _____
- ☐ 6 IMOBILIZAR MONSTRO _____
- ☐ 7 DITADO _____
- ☐ 8 ESCUDO DA ORDEM _____
- ☐ 9 INVOCAR CRIATURAS IX(SOMENTE COMO MAGIA DA ORDEM) _____

DOMÍNIO DAS PLANTAS

- ☐ 1 CONSTRIÇÃO _____
- ☐ 2 PELE DE ÁRVORE _____
- ☐ 3 AMPLIAR PLANTAS _____

DOMÍNIO DAS PLANTAS

- ☐ 4 COMANDAR PLANTAS _____
- ☐ 5 MURALHA DE ESPINHOS _____
- ☐ 6 REPELIR MADEIRA _____
- ☐ 7 ANIMAR PLANTAS _____
- ☐ 8 CONTROLAR PLANTAS _____
- ☐ 9 HOMENS VEGETAIS _____

DOMÍNIO DA PROTEÇÃO

- ☐ 1 SANTUÁRIO _____
- ☐ 2 PROTEGER OUTRO _____
- ☐ 3 PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS _____
- ☐ 4 IMUNIDADE À MAGIA _____
- ☐ 5 RESISTÊNCIA À MAGIA _____
- ☐ 6 CAMPO ANTIMAGIA _____
- ☐ 7 REPULSÃO _____
- ☐ 8 LIMPAR A MENTE _____
- ☐ 9 ESFERA PRISMÁTICA _____

DOMÍNIO DO SOL

- ☐ 1 SUPORTAR ELEMENTOS _____
- ☐ 2 ESQUENTAR METAL _____
- ☐ 3 LUZ CEGANTE _____
- ☐ 4 ESCUDO DO FOGO _____
- ☐ 5 COLUNA DE CHAMAS _____
- ☐ 6 SEMENTE DE FOGO _____
- ☐ 7 RAIOS DE SOL _____
- ☐ 8 EXPLOÇÃO SOLAR _____
- ☐ 9 ESFERA PRISMÁTICA _____

DOMÍNIO DA SORTE

- ☐ 1 ESCUDO ENTRÓPICO _____
- ☐ 2 AJUDA _____
- ☐ 3 PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS _____
- ☐ 4 MOVIMENTAÇÃO LIVRE _____
- ☐ 5 CANCELAR ENCANTAMENTO _____
- ☐ 6 DESPISTAR _____
- ☐ 7 REVERTER MAGIA _____
- ☐ 8 INSTANTE DE PRESCIÊNCIA _____
- ☐ 9 MILAGRE _____

DOMÍNIO DA TERRA

- ☐ 1 PEDRA ENCANTADA _____
- ☐ 2 AMOLECER TERRA E PEDRA _____
- ☐ 3 MOLDAR ROCHAS _____
- ☐ 4 PEDRAS AFIADAS _____
- ☐ 5 MURALHA DE PEDRA _____
- ☐ 6 PELE ROCHOSA _____
- ☐ 7 TERREMOTO _____
- ☐ 8 CORPO DE FERRO _____
- ☐ 9 GRUPO DE ELEMENTAIS(SOMENTE COMO MAGIA DA TERRA) _____

DOMÍNIO DA VIAGEM

- ☐ 1 PASSOS LONGOS _____
- ☐ 2 LOCALIZAR OBJETOS _____
- ☐ 3 VÔO _____
- ☐ 4 PORTA DIMENSIONAL _____
- ☐ 5 TELETRANSPORTE _____
- ☐ 6 ENCONTRAR O CAMINHO _____
- ☐ 7 TELETRANSPORTE MAIOR _____
- ☐ 8 PASSAGEM INVISÍVEL _____
- ☐ 9 PROJEÇÃO ASTRAL _____