

GRIMÓRIO

Nível de Magia

Escola

Casting timeDuração

Alcance:CloseMédioLongArea / Target

Saving throw

ComponentsFocusLivroPagina

Escola

Casting timeDuração

Alcance:CloseMédioLongArea / Target

Saving throw

ComponentsFocusLivroPagina

Escola

Casting timeDuração

Alcance:CloseMédioLongArea / Target

Saving throw

ComponentsFocusLivroPagina

Escola

Casting timeDuração

Alcance:CloseMédioLongArea / Target

Saving throw

ComponentsFocusLivroPagina

Escola

Casting timeDuração

Alcance:CloseMédioLongArea / Target

Saving throw

ComponentsFocusLivroPagina

Escola

Casting timeDuração

Alcance:CloseMédioLongArea / Target

Saving throw

ComponentsFocusLivroPagina

Nível de Magia

Escola

Casting timeDuração

Alcance:CloseMédioLongArea / Target

Saving throw

ComponentsFocusLivroPagina

Escola

Casting timeDuração

Alcance:CloseMédioLongArea / Target

Saving throw

ComponentsFocusLivroPagina

Escola

Casting timeDuração

Alcance:CloseMédioLongArea / Target

Saving throw

ComponentsFocusLivroPagina

Escola

Casting timeDuração

Alcance:CloseMédioLongArea / Target

Saving throw

ComponentsFocusLivroPagina

Escola

Casting timeDuração

Alcance:CloseMédioLongArea / Target

Saving throw

ComponentsFocusLivroPagina

Escola

Casting timeDuração

Alcance:CloseMédioLongArea / Target

Saving throw

ComponentsFocusLivroPagina

SAVING THROW

0123456789

Saving throw = 10 + Casting Stat + Spell Level

SPELL RANGE

CLOSE RANGE25' + 5' × (Nível ÷ 2)

MEDIUM RANGE100' + 10' × Nível

LONG RANGE400' + 40' × Nível

m m²m m²m m²

Concentração

=

+

CastingNível do ConjuradorStat

INT

SAB

CAR

Níveis de conjuração