

# FEITICEIRO

ORIGEM DE FEITIÇARIA

NOME DO PERSONAGEM

RAÇA

ANTECEDENTE

TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA



- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- — ATLETISMO



- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- — ACROBACIA
- — FURTIVIDADE
- — PRESTIGITAÇÃO



- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA



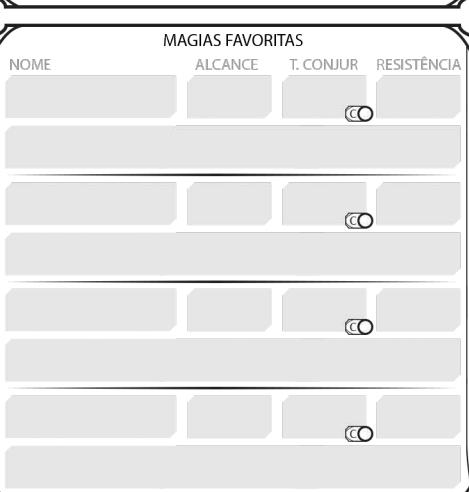
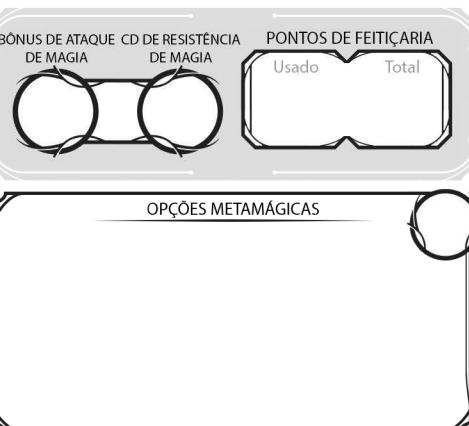
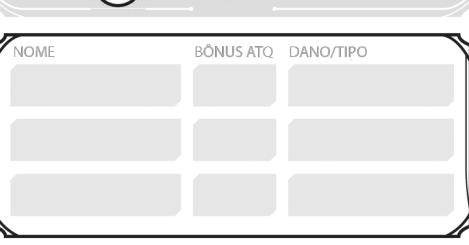
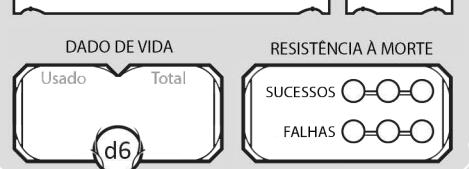
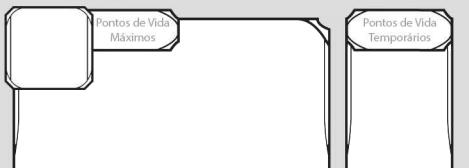
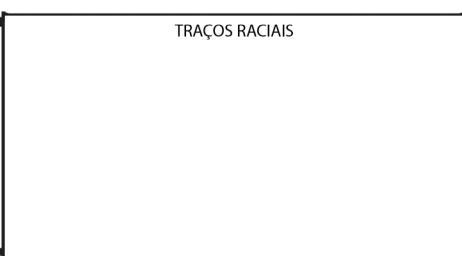
- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- — ARCANISMO
- — HISTÓRIA
- — INVESTIGAÇÃO
- — NATUREZA
- — RELIGIÃO



- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- — ADESTRAR ANIMAIS
- — INTUIÇÃO
- — MEDICINA
- — PERCEPÇÃO
- — SOBREVIVÊNCIA



- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- — ATUAÇÃO
- — ENGANAÇÃO
- — INTIMIDAÇÃO
- — PERSUASÃO



CARACTERÍSTICAS DE ORIGEM DE FEITIÇARIA

NÍVEL 1

## FONTE DE MAGIA

Convertendo um Espaço de Magia em Pontos de Feitiçaria. Com uma ação bônus, no seu turno, você pode gastar um espaço de magia disponível e ganhar uma quantidade de pontos de feitiçaria igual ao nível do espaço.

### Criando Espaços de Magia.

Você pode transformar pontos de feitiçaria disponíveis em um espaço de magia, com uma ação bônus, no seu turno.

Nível de Espaço de Magia	Custo em Pontos de Feitiçaria
1º	2
2º	3
3º	5
4º	6
5º	7

## METAMÁGICA

Você adquire a habilidade de distorcer suas magias para se adequarem às suas necessidades. Você ganha duas das seguintes opções de Metamágica, à sua escolha. Você adquire outra no 10º e 17º nível.

Você pode usar apenas uma opção de Metamágica em uma magia quando a conjura, a não ser que esteja descrito o contrário.

CARACTERÍSTICAS DE ORIGEM DE FEITIÇARIA

NÍVEL 2

CARACTERÍSTICAS DE ORIGEM DE FEITIÇARIA

NÍVEL 3

CARACTERÍSTICAS DE ORIGEM DE FEITIÇARIA

NÍVEL 6

CARACTERÍSTICAS DE ORIGEM DE FEITIÇARIA

NÍVEL 14

CARACTERÍSTICAS DE ORIGEM DE FEITIÇARIA

NÍVEL 18

RESTAURAÇÃO MÍSTICA

Você recupera 4 pontos de feitiçaria gastos sempre que você terminar um descanso curto.

TRUQUES & MAGIAS CONHECIDAS

NÍVEL 20

## PROFICIÊNCIAS

ARMADURAS LEVES  
ARMAS SIMPLES

ARMADURAS MÉDIAS  
ARMAS MARCIAIS

ARMADURAS PESADAS  
ESCUDOS

## IDIOMAS

FERRAMENTAS & OUTRAS PROFICIÊNCIAS



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

MARCA DE DISTINÇÃO

OLHOS

PELE

CABOLO

CICATRIZ

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

DEFEITOS

ANTECEDENTE

ALIADOS

INIMIGOS

TRAÇOS E CARACTERÍSTICAS ADICIONAIS

EQUIPAMENTOS

Sintonizado

CABEÇA	_____	<input type="radio"/>
AMULETO	_____	<input type="radio"/>
CAPA	_____	<input type="radio"/>
ARMADURA	_____	<input type="radio"/>
MÃOS/BRAÇOS	_____	<input type="radio"/>
ANEL	_____	<input type="radio"/>
ANEL	_____	<input type="radio"/>
CINTO	_____	<input type="radio"/>
BOTAS	_____	<input type="radio"/>

PC PP PE PO PL

MOCHILA/ARMAZENAMENTO

ITENS MÁGICOS

Sintonizado

Nome _____	<input type="radio"/>
Nome _____	<input type="radio"/>