

NOME DO PERSONAGEM

CLASSE & NÍVEL

ANTECEDENTES

NOME DO JOGADOR

RAÇA

TENDÊNCIA

EXPERIÊNCIA

BONUS DE PROFICIÊNCIA

INSPIRAÇÃO

FORÇA

- ◇ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- — ATLETISMO

DESTREZA

- ◇ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- — ACROBACIA
- — FURTIVIDADE
- — PRESTIDIGITAÇÃO

CONSTITUIÇÃO

- ◇ — TESTE DE RESISTÊNCIA

INTELIGÊNCIA

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

SABEDORIA

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

CARISMA

- ◇ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- — ATUAÇÃO
- — ENGANAÇÃO
- — INTIMIDAÇÃO
- — PERSUAÇÃO

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

CLASSE DE ARMADURA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

PONTOS DE VIDA MÁXIMO

PONTOS DE VIDA ATUAL

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

TESTE CONTRA MORTE

NOME

BONUS

DANO/TIPO

MUNIÇÃO

ATAQUES & MAGIAS

PC

PP

PE

PO

PP

EQUIPAMENTO

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

FRAQUEZAS

/BASE

LEVEL

ESTILO DE LUTA	○	1
RETOMAR O FÔLEGO	○	1
SURTO DE AÇÃO (UM USO)	○	2
ARQUÉTIPO MARCIAL	○	3
INCREMENTO NA HABILIDADE	○	4
ATAQUE EXTRA (1)	○	5
INCREMENTO NA HABILIDADE	○	6
INCREMENTO NA HABILIDADE	○	8
INDOMÁVEL (UM USO)	○	9
ATAQUE EXTRA (2)	○	11
INCREMENTO NA HABILIDADE	○	12
INDOMÁVEL (DOIS USOS)	○	13
INCREMENTO NA HABILIDADE	○	14
INCREMENTO NA HABILIDADE	○	16
SURTO DE AÇÃO (DOIS USOS)	○	17
INDOMÁVEL (TRÊS USOS)	○	17
INCREMENTO NA HABILIDADE	○	19
ATAQUE EXTRA (3)	○	20

CAMPEÃO

CRÍTICO APRIMORADO	○	3
ATLETISMO EXTRAORDINÁRIO	○	7
ESTILO DE LUTA ADICIONAL	○	10
CRÍTICO SUPERIOR	○	15
SOBREVIVENTE	○	18

MESTRE DE BATALHA

SUPERIORIDADE EM COMBATE	○	3
ESTUDIOSO DA GUERRA	○	3
CONHEÇA SEU INIMIGO	○	7
SUPERIORIDADE APRIMORADA	○	10
IMPLACÁVEL	○	15

CAVALEIRO ARCANO

VÍNCULO COM ARMA	○	3
MAGIA DE GUERRA	○	7
GOLPE MÍSTICO	○	10
INVESTIDA ARCANO	○	15
MAGIA DE GUERRA APRIMORADA	○	18

\*CAVALEIRO DRAGÃO PÚRPURA

*PRANTO [BRADO] DA UNIÃO	○	3
*ENVIADO REAL	○	7
*ONDA INSPIRADORA	○	10
*BASTIÃO	○	15

SURTO DE AÇÃO

INDOMÁVEL

DADOS DE SUPERIORIDADE [d ]

ATUAL / MÁXIMO

CARACTERÍSTICAS E TRAÇOS

# GUERREIRO - REFERÊNCIAS

## SURTO DE AÇÃO

A partir do **2º nível**, você pode forçar o seu limite para além do normal por um momento. Durante o seu turno, você pode realizar uma ação adicional juntamente com sua ação e possível ação bônus. Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo. A partir do **17º nível**, você pode usá-la duas vezes antes do descanso, porém somente uma vez por turno.

## INCREMENTO NA HABILIDADE

Quando você atinge o **4º nível** e novamente no **6º, 8º, 12º, 14º, 16º e 19º nível**, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

## ATAQUE EXTRA

A partir do **5º nível**, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação de Ataque durante seu turno. O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o **11º nível** de guerreiro e para quatro quando alcançar o **20º nível** de guerreiro.

## CARACTERÍSTICAS BASE

### ESTILO DE LUTA

Você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher de novo.

#### ARQUEARIA

Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque realizadas com uma arma de ataque à distância.

#### DEFESA

Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua CA.

#### DUELISMO

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo a corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

#### COMBATE COM ARMAS GRANDES

Quando você rolar um 1 ou um 2 num dado de dano de um ataque com arma corpo-a-corpo que você esteja empunhando com duas mãos, você pode rolar o dado novamente e usar a nova rolagem, mesmo que resulte em 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade duas mãos ou versátil para ganhar esse benefício.

#### PROTEÇÃO

Quando uma criatura que você possa ver atacar um alvo que esteja a até 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para impor desvantagem nas jogadas de ataque da criatura. Você deve estar empunhando um escudo.

#### COMBATE COM DUAS ARMAS

Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de habilidade de dano na jogada de dano de seu segundo ataque.

### RETOMAR O FÔLEGO

Você possui uma reserva de estamina e pode usá-la para proteger a si mesmo contra danos. No seu turno, você pode usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida igual a 1d10 + seu nível de guerreiro. Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo.

### ARQUÉTIPO MARCIAL

No **3º nível**, você escolhe um arquétipo o qual se esforçará para seguir as técnicas e estilos de combate dele. Escolha Campeão, Cavaleiro Arcano ou Mestre de Batalha, todos detalhados no final da descrição da classe. O arquétipo confere a você características especiais no **3º nível** e de novo no **7º, 10º, 15º e 18º nível**.

### INDOMÁVEL

A partir do 9º nível, você pode jogar de novo um teste de resistência que falhou. Se o fizer, você deve usar o novo valor e não pode usar essa característica de novo antes de terminar um descanso longo. Você pode usar esta característica **duas vezes entre descansos longos quando chegar no 13º nível e três vezes entre descansos longos quando chegar no 17º nível**.

### CAMPEÃO

### CRÍTICO APRIMORADO

A partir do **3º nível**, seus ataques com armas adquirem uma margem de acerto crítico de 19 a 20 nas jogadas de ataque.

### ATLETISMO EXTRAORDINÁRIO

A partir do **7º nível**, você adiciona metade de seu bônus de proficiência (arredondado para cima) em qualquer teste de Força, Destreza ou Constituição que você já não aplique seu bônus de proficiência. Além disso, quando você fizer um salto longo com corrida, o alcance em metros que poderá saltar aumenta em 0,3 vezes o seu modificador de Força.

### ESTILO DE LUTA ADICIONAL

No **10º nível**, você pode escolher um segundo Estilo de Combate da sua característica de classe.

### CRÍTICO SUPERIOR

A partir do **15º nível**, seus ataques com armas adquirem uma margem de acerto crítico de 18 a 20 nas jogadas de ataque.

### SOBREVIVENTE

No **18º nível**, você alcança o topo da resiliência em batalha. No começo de cada um de seus turnos, você recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 5 + seu modificador de Constituição se não estiver com mais que metade de seus pontos de vida. Você não recebe esse benefício se estiver com 0 pontos de vida.

### MESTRE DE BATALHA

### SUPERIORIDADE EM COMBATE

Quando você escolhe esse arquétipo, no **3º nível**, você aprende manobras que são abastecidas com dados especiais chamados dados de superioridade.

**Manobras.** Você aprende três manobras, à sua escolha, que são detalhadas em "Manobras", a seguir. Muitas manobras aprimoram um ataque de várias formas. Você só pode usar uma manobra por ataque. Você aprende duas manobras adicionais, à sua escolha, no **7º, 10º e 15º nível**. A cada vez que você aprende uma nova manobra, você pode substituir uma manobra conhecida por uma diferente.

**Dados de Superioridade.** Você tem quatro dados de superioridade, que são d8s. Um dado de superioridade é gasto quando você o usa. Você recupera todos os dados de superioridade gastos quando terminar um descanso curto ou longo. Você adquire outro dado de superioridade no **7º nível** e mais um no **15º nível**.

**Teste de Resistência.** Algumas das suas manobras exigem que o alvo realize um teste de resistência contra o efeito da manobra. A CD do teste de resistência é calculada a seguir:

**CD para suas manobras** = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (à sua escolha)

### ESTUDIOSO DA GUERRA

No **3º nível**, você ganha proficiência com um tipo de ferramenta de artesão, à sua escolha.

### CONHEÇA SEU INIMIGO

A partir do **7º nível**, se você gastar, pelo menos, 1 minuto observando ou interagindo com outra criatura fora de combate, você pode aprender certas informações sobre as capacidades dela comparadas às suas. O Mestre conta a você se a criatura é igual, superior ou inferior a você a respeito de duas das seguintes características, à sua escolha:

- Valor de Força
- Valor de Destreza
- Valor de Constituição
- Classe de Armadura
- Pontos de Vida atuais
- Nível total de classe (se possuir)
- Níveis da classe guerreiro (se possuir)

### SUPERIORIDADE EM COMBATE APRIMORADA

No **10º nível**, seus dados de superioridade se tornam **d10s**. No **18º nível**, eles se tornam **d12s**.

### IMPLACÁVEL

A partir do **15º nível**, quando você rolar iniciativa e não tiver nenhum dado de superioridade restante, você recupera um dado de superioridade.

### MANOBRAS

As manobras são apresentadas em ordem alfabética:

**Aparar.** Quando outra criatura causar dano a você com um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação e gastar um dado de superioridade para reduzir o dano pelo número rolando no dado de superioridade + seu modificador de Destreza;

**Ataque Ameaçador.** Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar amedrontar o alvo. Você adiciona seu dado de superioridade à jogada de dano do ataque e o alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, ele ficará com medo de você até o final do seu próximo turno;

**Ataque de Encontro.** Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar empurrar o alvo para trás. Você adiciona seu dado de superioridade à jogada de dano do ataque e, se o alvo for Grande ou menor, ele deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, você empurra o alvo para até 4,5 metros de você;

**Ataque de Finta.** Você pode gastar um dado de superioridade e usar uma ação bônus, no seu turno, para fingir, escolhendo uma criatura a 1,5 metro de você como alvo. Você tem vantagem na sua próxima jogada de ataque contra essa criatura, nesse turno. Se o ataque atingir, você adiciona seu dado de superioridade ao dano do ataque;

**Ataque de Manobra.** Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar manobrar um de seus companheiros para uma posição mais vantajosa. Você adiciona seu dado de superioridade à jogada de dano do ataque e escolhe uma criatura amigável que possa ver ou ouvir você. Aquela criatura pode usar sua reação para se mover até metade do seu deslocamento, sem provocar ataques de oportunidade do alvo do seu ataque;

**Ataque de Precisão.** Quando você realizar uma jogada de ataque com arma contra uma criatura, você pode gastar um dado de superioridade para adicioná-lo à jogada. Você pode usar essa manobra antes ou depois de realizar a jogada de ataque, mas deve usá-la antes de qualquer efeito do ataque ser aplicado;

**Ataque Desarmante.** Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar desarmar o alvo, forçando-o a derrubar um item, à sua escolha, que ele esteja empunhando. Você adiciona o dado de superioridade à jogada de dano do ataque e o alvo deve realizar um teste de resistência de Força. Se fracassar, ele derrubará o objeto escolhido. O objeto cai aos pés dele;

**Ataque Estendido.** Quando você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode gastar um dado de superioridade para aumentar o alcance do seu ataque em 1,5 metro. Se você atingir, você adiciona o seu dado de superioridade ao dano causado pelo ataque;

**Ataque Provocante.** Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar incitar o alvo a atacar você. Você adiciona seu dado de superioridade à jogada de dano do ataque e o alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, o alvo terá desvantagem em todas as jogadas de ataque contra alvos diferentes de você, até o fim do seu próximo turno;

**Ataque Trespasseante.** Quando você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar causar dano a outra criatura com o mesmo ataque. Escolha uma criatura a 1,5 metro do alvo original e que esteja no seu alcance. Se a jogada de ataque original atingiria a segunda criatura, ela sofre dano igual ao número rolando no dado de superioridade. O dano é do mesmo tipo que o causado pelo ataque original;

**Contra-Atacar.** Quando uma criatura atacar você com um ataque corpo-a-corpo e errar, você pode usar sua reação e gastar um dado de superioridade para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra essa criatura. Se você atingir, você adiciona seu dado de superioridade à jogada de dano do ataque;

**Derrubar.** Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar derrubar o alvo no chão. Você adiciona seu dado de superioridade à jogada de dano do ataque e, se o alvo for Grande ou menor, ele deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, o alvo ficará caído no chão;

**Golpe Distrativo.** Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar distrair a criatura, abrindo uma brecha para um de seus aliados. Você adiciona seu dado de superioridade à jogada de dano do ataque. A próxima jogada de ataque realizada contra o alvo por uma criatura diferente de você, tem vantagem, se o ataque for realizado antes do começo do seu próximo turno;

**Golpe do Comandante.** Quando você realiza a ação de Ataque, no seu turno, você pode desistir de um dos seus ataques e usar uma ação bônus para direcionar o ataque de um dos seus companheiros. Quando você faz isso, escolha uma criatura amigável que possa ver ou ouvir você e gaste um dado de superioridade. Essa criatura pode, imediatamente, usar sua reação para realizar um ataque com arma, adicionando seu dado de superioridade à jogada de dano do ataque;

**Inspirar.** No seu turno, você pode usar uma ação bônus e gastar um dado de superioridade para reforçar a determinação dos seus companheiros. Quando o fizer, escolha uma criatura amigável que possa ver ou ouvir você. Essa criatura ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual a sua rolagem de dado de superioridade + seu modificador de Carisma;

**Passo Evasivo.** Quando você se mover, você pode gastar um dado de superioridade, role o dado e adicione o número rolando a sua CA até você terminar seu deslocamento.

\* INCLUSO NO SUPLEMENTO "COSTA DA ESPADA - GUIA DO AVENTUREIRO"

## CAVALEIRO ARCANO

### CONJURAÇÃO

Quando você alcançar o **3º nível**, você amplia o seu poderio marcial com a habilidade de conjurar magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de mago.

**Truques.** Você aprende dois truques, à sua escolha, da lista de magias de mago. Você aprende um truque de mago adicional, à sua escolha, no **10º nível**; **Espaços de Magia.** A tabela Conjuração de Cavaleiro Arcano mostra quantos espaços de magia de 1º nível e superiores você possui disponíveis para conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar um espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo. Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1º nível escudo arcano e você tiver um espaço de magia de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você poderá conjurar escudo arcano usando qualquer dos dois espaços; **Magias Conhecidas de 1º Nível e Superiores.** Você conhece três magias de 1º nível, à sua escolha, as quais duas delas você deve escolher das magias de abjuração e evocação da lista de magias de mago. A coluna Magias Conhecidas na tabela Conjuração do Cavaleiro Arcano mostra quando você aprende mais magias de magia, de 1º nível ou superior. Cada uma dessas magias deve ser uma magia de abjuração ou evocação, à sua escolha, de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando você alcança o 7º nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível. As magias que você aprende no 8º, 14º e 20º nível podem vir de qualquer escola de magia. Além disso, quando você adquirir um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de mago que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de mago, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia e deve ser uma magia de abjuração ou evocação, exceto as magias substituídas no 8º, 14º e 20º nível. **Habilidade de Conjuração.** Sua habilidade de conjuração é Inteligência para suas magias de mago, portanto, você usa sua Inteligência sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de mago que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia:

**CD para suas magias** = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

**Modificador de ataque de magia** = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

### VÍNCULO COM ARMA

No **3º nível**, você aprende um ritual que cria um vínculo mágico entre você e uma arma. Você realiza esse ritual no curso de 1 hora, que pode ser realizada durante um descanso curto. A arma deve estar ao seu alcance ao decorrer do ritual, ao concluí-lo, você toca a arma e forja o elo. Uma vez que você tenha vinculado uma arma a você, você não pode ser desarmado dessa arma, a menos que você esteja incapacitado. Se ela estiver no mesmo plano de existência, você pode invocar essa arma com uma ação bônus, no seu turno, fazendo-a se teletransportar instantaneamente para a sua mão. Você pode ter até duas armas vinculadas, mas só pode invocar uma por vez com sua ação bônus. Se você quiser criar um elo com uma terceira arma, você deve quebrar o vínculo com um das outras duas.

### MAGIA DE GUERRA

A partir do **7º nível**, quando você usar sua ação para conjurar um truque, você pode realizar um ataque com arma, com uma ação bônus.

### GOLPE MÍSTICO

No **10º nível**, você aprende como fazer com os seus golpes com arma penetrem a resistência de uma criatura às suas magias.

Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, aquela criatura terá desvantagem no próximo teste de resistência que ela fizer contra uma magia que você conjurar antes do final do seu próximo turno.

### INVESTIDA ARCANICA

No **15º nível**, você ganha a capacidade de se teletransportar até 9 metros para um espaço desocupado que você possa ver, quando você usar seu Surto de Ação. Você pode se teletransportar antes ou depois da ação adicional.

### MAGIA DE GUERRA APRIMORADA

A partir do **18º nível**, quando você usar sua ação para conjurar uma magia, você pode realizar um ataque com arma, com uma ação bônus.

### \*CAVALEIRO DRAGÃO PÚRPURA

#### \*PRANTO [BRADO] DA UNIÃO

Quando você escolhe esse arquétipo, no **3º nível** você aprende como inspirar seu aliados para a luta, ignorando seus ferimentos. Quando você usa sua característica de Retomar o Fôlego, você pode escolher até três criaturas a até 18 metros de você que sejam aliadas. Cada uma recupera pontos de vida iguais ao seu nível de guerreiro, desde que a criatura possa ver e ouvir você.

#### \*ENVIADO REAL

Um cavaleiro Dragão Púrpura serve como um enviado da coroa Cormyriana. É esperado de cavaleiros de alto posto uma conduta graciosa.

No **7º nível** você ganha proficiência na perícia Persuasão. Se você já for proficiente nisto, você ganha proficiência em um das seguintes perícias à sua escolha: Adestrar Animais, Intuição, Intimidação, ou Atuação. Seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de habilidade que você faça que use Persuasão. Você recebe este benefício independente da proficiência em perícia que você tenha desta característica.

#### \*ONDA INSPIRADORA

A partir do **10º nível** quando você usa sua característica de Pulso de Ação, você pode escolher uma criatura aliada a até 18 metros de você. Esta criatura pode fazer um ataque corpo a corpo ou à distância com uma reação, desde que ela possa ver e ouvir você. A partir do **17º nível**, você pode escolher até dois aliados a 18 metros de você, ao invés de um.

#### \*BASTIAO

A partir do **15º nível**, você pode ampliar os benefícios de sua característica de Indomado para um aliado. Quando você decide usar o Indomado para jogar novamente um teste de resistência de Sabedoria, Inteligência ou Carisma, e você não está incapacitado, você pode escolher um aliado a até 18 metros de você que também tenha falhado no TR contra este mesmo efeito. Se essa criatura puder ver e ouvir você, ela pode jogar novamente o TR e deve usar o novo resultado.



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

OLHOS

PELE

CABELO

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

ALIADOS & ORGANIZAÇÕES

FACÇÃO

SÍMBOLO DA FACÇÃO

CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS ADICIONAIS

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

TESOURO



# MAGIAS DE CAVALEIRO ARCANO

HABILIDADE DE  
CONJURAÇÃO

CD DA MAGIA

BONUS DE ATAQUE  
DE MAGIA

0

## TRUQUES

- ☐ Amizade (encantamento)
- ☐ Ataque Certeiro (adivinhação)
- ☐ Consertar (transmutação)
- ☐ Espirro Ácido (conjuração)
- ☐ Globos de Luz (evocação)
- ☐ Ilusão Menor (ilusão)
- ☐ Luz (evocação)
- ☐ Mãos Mágicas (conjuração)
- ☐ Mensagem (transmutação)
- ☐ Prestidigitação (transmutação)
- ☐ Proteção contra Lâminas (abjuração)
- ☐ Raio de Fogo (evocação)
- ☐ Raio de Gelo (evocação)
- ☐ Rajada de Veneno (conjuração)
- ☐ Toque Arrepiante (necromancia)
- ☐ Toque Chocante (evocação)

NÍVEL DA  
MAGIA

ESPAÇOS TOTAIS

ESPAÇOS GASTOS

1

NOME DA MAGIA

- ☐ Alarme (abjuração, ritual)
- ☐ Armadura Arcana (abjuração)
- ☐ Escudo Arcano (abjuração)
- ☐ Mãos Flamejantes (evocação)
- ☐ Misseis Mágicos (evocação)
- ☐ Onda Trovejante (evocação)
- ☐ Orbe Cromática (evocação)
- ☐ Proteção contra o Bem e Mal (abjuração)
- ☐ Raio de Bruxa (evocação)

2

- ☐ Chama Continua (evocação)
- ☐ Despedaçar (evocação)
- ☐ Escuridão (evocação)
- ☐ Flecha Ácida de Melf (evocação)
- ☐ Lufada de Vento (evocação)
- ☐ Raio Ardente (evocação)
- ☐ Tranca Arcana (abjuração)

3

- ☐ Bola de Fogo (evocação)
- ☐ Círculo Mágico (abjuração)
- ☐ Contramágica (abjuração)
- ☐ Dificultar Detecção (abjuração)
- ☐ Dissipar Magia (abjuração)
- ☐ Enviar Mensagem (evocação)
- ☐ Glifo de Vigilância (abjuração)
- ☐ Pequena Cabana de Leomund (evocação, ritual)
- ☐ Proteção contra Energia (abjuração)
- ☐ Relâmpago (evocação)
- ☐ Remover Maldição (abjuração)

4

!

## OUTRAS MAGIAS / ITENS MÁGICOS