

ATRIBUTOS SUGERIDOS

0 Agilidade, -1 Força, 0 Acuidade,
+2 Instinto, +1 Presença, +1 Conhecimento

ARMA PRIMÁRIA SUGERIDA

Adaga Conjuradora | Instinto Próximo | d6 mág | Uma Mão

Versátil: Também pode ser usada com estas estatísticas
- Instinto, Corpo a Corpo, d8.

ARMA SECUNDÁRIA SUGERIDA

Escudo Rúnico | Conhecimento CaC | d6+3 mág | Uma Mão

Armadura: +1 Ponto de Armadura.

ARMADURA SUGERIDA

Túnica de Mago | Limiars base 4/10 | Armadura base 2

Encantada: Ganhe um bônus nos seus limiars de dano igual ao seu atributo de conjuração.

INVENTÁRIO

ANOTE:

uma tocha, 15m de corda, suprimentos básicos e um punhado de ouro

ENTÃO ESCOLHA ENTRE:

uma Poção de Vida Menor **OU**
uma Poção de Vigor Menor

E ENTRE:

um pequeno animal inofensivo **OU**
uma pedra de vidência

ENTÃO, ESCOLHA O QUE VOCÊ
USA PARA SUAS PRÁTICAS:

um diário escrito à mão, runas, etc.

DESCRIÇÃO DE PERSONAGEM

Escolha um (ou mais) de cada linha, ou escreva sua própria descrição.

Roupas: translúcidas, fluidas, esfarrapadas, de aspecto ameaçador, imponentes, estampadas.

Olhos como: cravos, terra, oceano sem fim, fogo, hera, lilás, noite, espuma do mar, inverno.

Corpo: largo, esculpido, curvilíneo, esguio, rotundo, baixo, atarracado, alto, magro, pequeno, definido.

Pele na cor de: cinzas, trevo, neve, areia fina, obsidiana, rosas, safira, glicínia.

Postura de: chama de uma vela, gato, médico, árvore antiga, oráculo, aranha, dia ensolarado.

PERGUNTAS DE ORIGEM

Responda a quaisquer das perguntas a seguir.
Você também pode criar suas próprias perguntas.

Quem em sua comunidade temia suas práticas? Que rumor essa pessoa espalhou sobre você e que verdade havia nele?

Certa vez, você usou seu poder para ajudar alguém desesperado. Quem era essa pessoa e por que ela procurou você?

Sua magia certa vez abriu uma porta que deveria ter permanecido fechada. Quem ou o que estava do outro lado?

Então trabalhe com o mestre para criar duas Experiências.

VÍNCULOS

Faça uma das perguntas a seguir ou invente as suas, para personagens dos outros jogadores responderem

Que ritual ou prática singular eu ensinei a você e que agora realizamos juntos?

Certa vez, apareci em um sonho seu e compartilhei uma visão do futuro. O que eu disse a você?

Sobre o que você costuma me pedir conselhos?

2º PATAMAR: NÍVEIS 2 A 4

No nível 2, crie uma nova Experiência com +2 e aumente sua Proficiência em +1.

Escolha duas opções da lista abaixo e as marque.

☐ ☐ ☐ Escolha dois atributos desmarcados, marque-os e receba um bônus de +1 em cada.

☐ ☐ Aumente seus PV em 1 permanentemente.

☐ ☐ Aumente seus PF em 1 permanentemente.

☐ Receba +1 em duas Experiências permanentemente.

☐ Escolha uma nova carta de domínio de um domínio ao qual você tem acesso e de um nível igual ou menor que o seu (nível máx.:4).

☐ Aumente sua Evasão em +1 permanentemente.

Atualize seu nível e ajuste seus limiars de dano de acordo. Escolha uma nova carta de domínio de nível igual ou inferior ao seu e que pertença a um domínio ao qual você tem acesso.

3º PATAMAR: NÍVEIS 5 A 7

No nível 5, crie uma nova Experiência com +2 e remova todas as marcações nos atributos. Então, aumente sua Proficiência em +1.

Escolha duas opções da lista abaixo, ou qualquer opção do patamar anterior, e as marque.

☐ ☐ ☐ Escolha dois atributos desmarcados, marque-os e receba um bônus de +1 em cada.

☐ ☐ Aumente seus PV em 1 permanentemente.

☐ ☐ Aumente seus PF em 1 permanentemente.

☐ Receba +1 em duas Experiências permanentemente.

☐ Escolha uma nova carta de domínio de um domínio ao qual você tem acesso e de um nível igual ou menor que o seu (nível máx.:7).

☐ Aumente sua Evasão em +1 permanentemente.

☐ Pegue uma carta de subclasse aprimorada. Então, corte a opção de multiclasse deste patamar.

☒ ☒ Aumente sua Proficiência em +1.

☒ ☒ Multiclasse: escolha uma classe adicional para o seu personagem. Em seguida, corte "Pegue uma carta de subclasse aprimorada" e a outra opção de multiclasse nesta ficha.

Atualize seu nível e ajuste seus limiars de dano de acordo. Escolha uma nova carta de domínio de nível igual ou inferior ao seu e que pertença a um domínio ao qual você tem acesso.

4º PATAMAR: NÍVEIS 8 A 10

No nível 8, crie uma nova Experiência com +2 e remova todas as marcações nos atributos. Então, aumente sua Proficiência em +1.

Escolha duas opções da lista abaixo, ou qualquer opção do patamar anterior, e as marque.

☐ ☐ ☐ Escolha dois atributos desmarcados, marque-os e receba um bônus de +1 em cada.

☐ ☐ Aumente seus PV em 1 permanentemente.

☐ ☐ Aumente seus PF em 1 permanentemente.

☐ Receba +1 em duas Experiências permanentemente.

☐ Escolha uma nova carta de domínio de um domínio ao qual você tem acesso e de um nível igual ou menor que o seu (nível máx.:7).

☐ Aumente sua Evasão em +1 permanentemente.

☐ Pegue uma carta de subclasse aprimorada. Então, corte a opção de multiclasse deste patamar.

☒ ☒ Aumente sua Proficiência em +1.

☒ ☒ Multiclasse: escolha uma classe adicional para o seu personagem. Em seguida, corte "Pegue uma carta de subclasse aprimorada" e a outra opção de multiclasse nesta ficha.

Atualize seu nível e ajuste seus limiars de dano de acordo. Escolha uma nova carta de domínio de nível igual ou inferior ao seu e que pertença a um domínio ao qual você tem acesso.

