

EdE

Conceito: _____ | Perfil: _____

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Conhecimentos: _____

Idealismo [+ _____]
Radicalismo [- _____]
Itens: _____

[] () []

EdE

Conceito: _____ | Perfil: _____

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Conhecimentos: _____

Idealismo [+ _____]
Radicalismo [- _____]
Itens: _____

[] () []

EdE

Conceito: _____ | Perfil: _____

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Conhecimentos: _____

Idealismo [+ _____]
Radicalismo [- _____]
Itens: _____

[] () []

EdE

Conceito: _____ | Perfil: _____

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Conhecimentos: _____

Idealismo [+ _____]
Radicalismo [- _____]
Itens: _____

[] () []

EdE

Conceito: _____ | Perfil: _____

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Conhecimentos: _____

Idealismo [+ _____]
Radicalismo [- _____]
Itens: _____

[] () []

EdE

Conceito: _____ | Perfil: _____


Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Conhecimentos: _____

Idealismo [+ _____]
Radicalismo [- _____]
Itens: _____

[] () []

 **D&E**


Forma Mística:

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar competência (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); comunicar-se com e controlar animais; não deixar rastros; mover-se sem ser percebido; desorientar a vítima; manifestar características de e transformar-se em um mamífero da fauna local que, uma vez escolhido, não pode ser mudado.

[] () []

 **D&E**


Forma Mística:

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar competência (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); dobrar deslocamento em incêndios; imune a fogo; controlar energias relativas a fogo; causar 3 pontos de dano manipulando fogo existente equivalente a uma tocha.

[] () []

 **D&E**


Forma Mística:

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: _____

[] () []

 **D&E**


Forma Mística:

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar competência (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); sonar imerso em água; triplicar capacidade pulmonar e natação; comunicar-se com e controlar vertebrados aquáticos; encantar, seduzir, aterrorizar; criar presas e garras +2 dano.

[] () []

 **D&E**


Forma Mística:

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar competência (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); aumentar percepção; perceber correntes de ar; comunicar-se com e controlar vertebrados voadores; manipular sentidos; criar deslocamento de ar equivalente a pé de vento que lhe permite dar um salto de 9 metros ou derrubar uma pessoa.

[] () []

 **D&E**



Forma Mística:

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: _____

[] () []

 **EdE** 



Forma Mística:

Nome: _____

INT: FIS: PS:
 SOC: MAG: PM:

Efeitos: Projeção Astral, Empatia e Psicocinese OU Transmutação.

[] () []

 **EdE** 



Forma Mística:

Nome: _____

INT: FIS: PS:
 SOC: MAG: PM:

Efeitos: Projeção Astral, Cognição e Sincronicidade.

[] () []

 **EdE** 



Forma Mística:

Nome: _____

INT: FIS: PS:
 SOC: MAG: PM:

Efeitos: _____

[] () []

 **EdE** 



Forma Mística:

Nome: _____

INT: FIS: PS:
 SOC: MAG: PM:

Efeitos: Projeção Astral, Esconjuração e Vitalidade.

[] () []

 **EdE** 



Forma Mística:

Nome: _____

INT: FIS: PS:
 SOC: MAG: PM:

Efeitos: Projeção Astral, Conjuração e Ilusão

[] () []

 **EdE** 

Forma Mística:

Nome: _____

INT: FIS: PS:
 SOC: MAG: PM:

Efeitos: _____

[] () []

D&E

Forma Mística:

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Efeitos:

[] () []

D&E

Forma Mística:

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Efeitos:

[] () []

D&E

Forma Mística:

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Efeitos:

[] () []

D&E

Forma Mística:

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Efeitos:

[] () []

D&E

Forma Mística:

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Efeitos:

[] () []

D&E



Forma Mística: KANAÏMA

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar FIS (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); não deixar rastros; mover-se sem ser percebido; manifestar características de e transformar-se em um felino de grande porte da fauna local que, uma vez escolhido, não pode ser mudado; garras +4 de dano.

[] () []

 **Ede** 



Forma Mística: SACI

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar INT (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); aumentar percepção; perceber correntes de ar; comunicar-se com e controlar vertebrados voadores; manipular sentidos; criar deslocamento de ar equivalente a pé de vento que lhe permite dar um salto de 9 metros ou derrubar uma pessoa.

[] () []

 **Ede** 



Forma Mística: BOITATÁ

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar FIS (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); dobrar deslocamento em incêndios; imune a fogo; controlar energias relativas a fogo; causar 3 pontos de dano manipulando fogo existente equivalente a uma tocha.

[] () []

 **Ede** 



Forma Mística: MULA SEM CABEÇA

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar FIS (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); dobrar deslocamento em incêndios; imune a fogo; controlar energias relativas a fogo; lançar fogo pelas narinas causando 4 pontos de dano.

[] () []

 **Ede** 



Forma Mística: IARA/BOTO

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar SOC (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); sonar imerso em água; triplicar capacidade pulmonar e natação; comunicar-se com e controlar vertebrados aquáticos; encantar, seduzir, aterrorizar; criar presas e garras +2 dano.

[] () []

 **Ede** 



Forma Mística: CURUPIRA/FLOR DO MATO

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar FIS (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); comunicar-se com e controlar animais; não deixar rastros; mover-se sem ser percebido; desorientar a vítima; manifestar características de e transformar-se em um mamífero da fauna local que, uma vez escolhido, não pode ser mudado.

[] () []

 **Ede** 



Forma Mística: CAIPORA/CAAPORA

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar FIS (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); não deixar rastros; mover-se sem ser percebido; desorientar a vítima; manifestar características de e transformar-se em um mamífero de grande porte da fauna local que, uma vez escolhido, não pode ser mudado; presas e garras +3 de dano.

[] () []

 **D&D** 



Forma Mística: LOBISOMEM

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar FIS (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); não deixar rastros; mover-se sem ser percebido; manifestar características de e transformar-se em um canídeo da fauna local que, uma vez escolhido, não pode ser mudado; presas +4 de dano.

[] () []

 **D&D** 


Forma Mística: NÁIADE/TRITÃO

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar INT (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); triplicar capacidade pulmonar e natação; induzir sono ou alucinações na vítima, se esta falhar em teste de INT ou MAG, e emanar odor capaz de afugentar seres mágicos da terra ou do fogo; criar presas e garras +2 dano.

[] () []

 **D&D** 



Forma Mística: KAPPA

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar FIS (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); pode evocar uma fúria que lhe dá absorção de dano (nível MAG) durante um combate, porém, sempre atacará o inimigo mais forte e após o combate ficará com -1 em FIS pelo resto da história; criar presas e garras +3 dano.

[] () []

 **D&D** 



Forma Mística: MINOTAURO

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar FIS (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); pode dar uma carga de corrida capaz de derrubar ou arremessar objetos e pessoas num total de 3x o seu peso; manifestar características de e transformar-se em um bovino da fauna local que, uma vez escolhido, não pode ser mudado; chifres e cascos +3 de dano.

[] () []

 **D&D** 



Forma Mística: SELKIE

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar INT (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); tornar-se quase impossível de perceber se parada/o nas sombras e muito difícil se estiver se movendo devagar; transforma-se em uma ariranha.

[] () []

 **D&D** 



Forma Mística: NOKKEN

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Poderes: aumentar SOC (nível MAG); recuperar PS por rodada (nível MAG); induzir obediência na vítima se esta falhar em teste de INT ou MAG.

[] () []

 **EdE** 



Forma Mística: FILHO/A DE ARES

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Efeitos: Projeção Astral, Psicocinese (+2 ataques na rodada) e Empatia (provoca medo no oponente).

[] () []

 **EdE** 

Forma Mística: FILHO/A DE ATENA

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Efeitos: Projeção Astral, Cognição (+2 para resolver enigmas) e Sincronicidade (localizar o ponto fraco tendo bônus de +2 para um ataque).

[] () []

 **EdE** 



Forma Mística: FILHO/A DE HEFESTO

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Efeitos: Projeção Astral, Transmutação (+3 de absorção de dano em qualquer vestuário) e Empatia (provoca medo no oponente).

[] () []

 **EdE** 


Forma Mística: FILHO/A DE APOLO

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Efeitos: Projeção Astral, Esconjuração (detectar e banir espíritos) e Vitalidade (+3 pontos de saúde).

[] () []

 **EdE** 



Forma Mística: FILHO/A DE HERMES

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Efeitos: Projeção Astral, Conjuração (+2 para negociar com espíritos) e Ilusão (+3 em furtividade).

[] () []

 **EdE** 

Forma Mística: FILHO/A DE POSEIDON

Nome: _____

INT:	FIS:	PS:
SOC:	MAG:	PM:

Efeitos: Projeção Astral, Psicocinese (mover 1 litro de água fazendo 3 de dano) e Empatia (provoca obediência no oponente).

[] () []

