



Interator/a		Tipo de situação	superação	interação	introspecção
Personagem		Habilidade Magia	1	2	0
Perfil	altruista competitivo	Poderes específicos de cenário:			
Pontos de Poder Mágico					

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência.

Virtudes Ocultas	Poder Mágico	no. de Efeitos*
1	6	1
2	12	2
3	24	3

Nível	Dificuldade	Custo de Poder Mágico	Duração	Alvos	Tempo de preparo*
Habilitado	fácil e mediana	3 pontos	resultado em rodadas	1	imediate
Experiente	difícil e muito difícil	6 pontos	resultado em horas	resultado	1 hora
Perito	quase impossível	12 pontos	resultado em semanas	à escolha	24 horas

*No nível máximo de competência (habilidade magia x situação).

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilidade		Nível Habilidade	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilidade		Nível Habilidade	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilidade		Nível Habilidade	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilidade		Nível Habilidade	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	

Notas:



Interator/a		Tipo de situação	superação	interação	introspecção
Personagem		Habilidade Magia	0	3	0
Perfil	altruista cooperativo	Poderes específicos de cenário:			
Pontos de Poder Mágico					

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência

Virtudes Ocultas	Poder Mágico	no. de Efeitos*
1	6	1
2	12	2
3	24	3

Nível	Dificuldade	Custo de Poder Mágico	Duração	Alvos	Tempo de preparo*
Habilitado	fácil e mediana	3 pontos	resultado em rodadas	1	imediate
Experiente	difícil e muito difícil	6 pontos	resultado em horas	resultado	1 hora
Perito	quase impossível	12 pontos	resultado em semanas	à escolha	24 horas

*No nível máximo de competência (habilidade magia x situação).

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	

Notas:



Interator/a		Tipo de situação	superação	interação	introspecção
Personagem		Habilidade Magia	0	2	1
Perfil	altruista isolacionista	Poderes específicos de cenário:			
Pontos de Poder Mágico					

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência

Virtudes Ocultas	Poder Mágico	no. de Efeitos*
1	6	1
2	12	2
3	24	3

Nível	Dificuldade	Custo de Poder Mágico	Duração	Alvos	Tempo de preparo*
Habilitado	fácil e mediana	3 pontos	resultado em rodadas	1	imediate
Experiente	difícil e muito difícil	6 pontos	resultado em horas	resultado	1 hora
Perito	quase impossível	12 pontos	resultado em semanas	à escolha	24 horas

*No nível máximo de competência (habilidade magia x situação).

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	

Notas:



Interator/a		Tipo de situação	superação	interação	introspecção
Personagem		Habilidade Magia	1	2	0
Perfil	altruista rebelde	Poderes específicos de cenário:			
Pontos de Poder Mágico					

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência

Virtudes Ocultas	Poder Mágico	no. de Efeitos*
1	6	1
2	12	2
3	24	3

Nível	Dificuldade	Custo de Poder Mágico	Duração	Alvos	Tempo de preparo*
Habilitado	fácil e mediana	3 pontos	resultado em rodadas	1	imediate
Experiente	difícil e muito difícil	6 pontos	resultado em horas	resultado	1 hora
Perito	quase impossível	12 pontos	resultado em semanas	à escolha	24 horas

*No nível máximo de competência (habilidade magia x situação).

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	

Notas:



Interator/a		Tipo de situação	superação	interação	introspecção
Personagem		Habilidade Magia	2	1	0
Perfil	hedonista competitivo	Poderes específicos de cenário:			
Pontos de Poder Mágico					

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência

Virtudes Ocultas	Poder Mágico	no. de Efeitos*
1	6	1
2	12	2
3	24	3

Nível	Dificuldade	Custo de Poder Mágico	Duração	Alvos	Tempo de preparo*
Habilitado	fácil e mediana	3 pontos	resultado em rodadas	1	imediate
Experiente	difícil e muito difícil	6 pontos	resultado em horas	resultado	1 hora
Perito	quase impossível	12 pontos	resultado em semanas	à escolha	24 horas

*No nível máximo de competência (habilidade magia x situação).

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	

Notas:



Interator/a		Tipo de situação	superação	interação	introspecção
Personagem		Habilidade Magia	1	2	0
Perfil	hedonista cooperativo	Poderes específicos de cenário:			
Pontos de Poder Mágico					

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência

Virtudes Ocultas	Poder Mágico	no. de Efeitos*
1	6	1
2	12	2
3	24	3

Nível	Dificuldade	Custo de Poder Mágico	Duração	Alvos	Tempo de preparo*
Habilitado	fácil e mediana	3 pontos	resultado em rodadas	1	imediate
Experiente	difícil e muito difícil	6 pontos	resultado em horas	resultado	1 hora
Perito	quase impossível	12 pontos	resultado em semanas	à escolha	24 horas

*No nível máximo de competência (habilidade magia x situação).

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	

Notas:



Interator/a		Tipo de situação	superação	interação	introspecção
Personagem		Habilidade Magia	1	0	2
Perfil	hedonista isolacionista	Poderes específicos de cenário:			
Pontos de Poder Mágico					

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência

Virtudes Ocultas	Poder Mágico	no. de Efeitos*
1	6	1
2	12	2
3	24	3

Nível	Dificuldade	Custo de Poder Mágico	Duração	Alvos	Tempo de preparo*
Habilitado	fácil e mediana	3 pontos	resultado em rodadas	1	imediate
Experiente	difícil e muito difícil	6 pontos	resultado em horas	resultado	1 hora
Perito	quase impossível	12 pontos	resultado em semanas	à escolha	24 horas

*No nível máximo de competência (habilidade magia x situação).

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	

Notas:



Interator/a		Tipo de situação	superação	interação	introspecção
Personagem		Habilidade Magia	2	0	1
Perfil	hedonista rebelde	Poderes específicos de cenário:			
Pontos de Poder Mágico					

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência

Virtudes Ocultas	Poder Mágico	no. de Efeitos*
1	6	1
2	12	2
3	24	3

Nível	Dificuldade	Custo de Poder Mágico	Duração	Alvos	Tempo de preparo*
Habilitado	fácil e mediana	3 pontos	resultado em rodadas	1	imediate
Experiente	difícil e muito difícil	6 pontos	resultado em horas	resultado	1 hora
Perito	quase impossível	12 pontos	resultado em semanas	à escolha	24 horas

*No nível máximo de competência (habilidade magia x situação).

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	

Notas:



Interator/a		Tipo de situação	superação	interação	introspecção
Personagem		Habilidade Magia	1	0	2
Perfil	investigativo competitivo	Poderes específicos de cenário:			
Pontos de Poder Mágico					

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência

Virtudes Ocultas	Poder Mágico	no. de Efeitos*
1	6	1
2	12	2
3	24	3

Nível	Dificuldade	Custo de Poder Mágico	Duração	Alvos	Tempo de preparo*
Habilitado	fácil e mediana	3 pontos	resultado em rodadas	1	imediate
Experiente	difícil e muito difícil	6 pontos	resultado em horas	resultado	1 hora
Perito	quase impossível	12 pontos	resultado em semanas	à escolha	24 horas

*No nível máximo de competência (habilidade magia x situação).

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	

Notas:



Interator/a		Tipo de situação	superação	interação	introspecção
Personagem		Habilidade Magia	0	1	2
Perfil	investigativo cooperativo	Poderes específicos de cenário:			
Pontos de Poder Mágico					

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência

Virtudes Ocultas	Poder Mágico	no. de Efeitos*
1	6	1
2	12	2
3	24	3

Nível	Dificuldade	Custo de Poder Mágico	Duração	Alvos	Tempo de preparo*
Habilitado	fácil e mediana	3 pontos	resultado em rodadas	1	imediate
Experiente	difícil e muito difícil	6 pontos	resultado em horas	resultado	1 hora
Perito	quase impossível	12 pontos	resultado em semanas	à escolha	24 horas

*No nível máximo de competência (habilidade magia x situação).

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	

Notas:



Interator/a		Tipo de situação	superação	interação	introspecção
Personagem		Habilidade Magia	0	0	3
Perfil	investigativo isolacionista	Poderes específicos de cenário:			
Pontos de Poder Mágico					

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência

Virtudes Ocultas	Poder Mágico	no. de Efeitos*
1	6	1
2	12	2
3	24	3

Nível	Dificuldade	Custo de Poder Mágico	Duração	Alvos	Tempo de preparo*
Habilitado	fácil e mediana	3 pontos	resultado em rodadas	1	imediate
Experiente	difícil e muito difícil	6 pontos	resultado em horas	resultado	1 hora
Perito	quase impossível	12 pontos	resultado em semanas	à escolha	24 horas

*No nível máximo de competência (habilidade magia x situação).

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	

Notas:



Interator/a		Tipo de situação	superação	interação	introspecção
Personagem		Habilidade Magia	1	0	2
Perfil	investigativo rebelde	Poderes específicos de cenário:			
Pontos de Poder Mágico					

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência

Virtudes Ocultas	Poder Mágico	no. de Efeitos*
1	6	1
2	12	2
3	24	3

Nível	Dificuldade	Custo de Poder Mágico	Duração	Alvos	Tempo de preparo*
Habilitado	fácil e mediana	3 pontos	resultado em rodadas	1	imediate
Experiente	difícil e muito difícil	6 pontos	resultado em horas	resultado	1 hora
Perito	quase impossível	12 pontos	resultado em semanas	à escolha	24 horas

*No nível máximo de competência (habilidade magia x situação).

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	

Notas:



Interator/a		Tipo de situação	superação	interação	introspecção
Personagem		Habilidade Magia	3	0	0
Perfil	marcial competitivo	Poderes específicos de cenário:			
Pontos de Poder Mágico					

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência

Virtudes Ocultas	Poder Mágico	no. de Efeitos*
1	6	1
2	12	2
3	24	3

Nível	Dificuldade	Custo de Poder Mágico	Duração	Alvos	Tempo de preparo*
Habilitado	fácil e mediana	3 pontos	resultado em rodadas	1	imediate
Experiente	difícil e muito difícil	6 pontos	resultado em horas	resultado	1 hora
Perito	quase impossível	12 pontos	resultado em semanas	à escolha	24 horas

*No nível máximo de competência (habilidade magia x situação).

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	

Notas:



Interator/a		Tipo de situação	superação	interação	introspecção
Personagem		Habilidade Magia	2	1	0
Perfil	marcial cooperativo	Poderes específicos de cenário:			
Pontos de Poder Mágico					

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência

Virtudes Ocultas	Poder Mágico	no. de Efeitos*
1	6	1
2	12	2
3	24	3

Nível	Dificuldade	Custo de Poder Mágico	Duração	Alvos	Tempo de preparo*
Habilitado	fácil e mediana	3 pontos	resultado em rodadas	1	imediate
Experiente	difícil e muito difícil	6 pontos	resultado em horas	resultado	1 hora
Perito	quase impossível	12 pontos	resultado em semanas	à escolha	24 horas

*No nível máximo de competência (habilidade magia x situação).

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	

Notas:



Interator/a		Tipo de situação	superação	interação	introspecção
Personagem		Habilidade Magia	2	0	1
Perfil	marcial isolacionista	Poderes específicos de cenário:			
Pontos de Poder Mágico					

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência

Virtudes Ocultas	Poder Mágico	no. de Efeitos*
1	6	1
2	12	2
3	24	3

Nível	Dificuldade	Custo de Poder Mágico	Duração	Alvos	Tempo de preparo*
Habilitado	fácil e mediana	3 pontos	resultado em rodadas	1	imediate
Experiente	difícil e muito difícil	6 pontos	resultado em horas	resultado	1 hora
Perito	quase impossível	12 pontos	resultado em semanas	à escolha	24 horas

*No nível máximo de competência (habilidade magia x situação).

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	

Notas:



Interator/a		Tipo de situação	superação	interação	introspecção
Personagem		Habilidade Magia	2	1	0
Perfil	marcial rebelde	Poderes específicos de cenário:			
Pontos de Poder Mágico					

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste de competência

Virtudes Ocultas	Poder Mágico	no. de Efeitos*
1	6	1
2	12	2
3	24	3

Nível	Dificuldade	Custo de Poder Mágico	Duração	Alvos	Tempo de preparo*
Habilitado	fácil e mediana	3 pontos	resultado em rodadas	1	imediate
Experiente	difícil e muito difícil	6 pontos	resultado em horas	resultado	1 hora
Perito	quase impossível	12 pontos	resultado em semanas	à escolha	24 horas

*No nível máximo de competência (habilidade magia x situação).

*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de poder mágico do usuário.

Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	
Efeito		Efeito	
Preparo		Preparo	
Nível Habilitado		Nível Habilitado	
Experiente		Experiente	
Perito		Perito	

Notas: