

NOME DO PERSONAGEM

ANTECEDENTE

ESPÉCIE

CLASSE

SUBCLASSE

NÍVEL

XP

CLASSE DE ARMADURA

ESCUDO

PONTOS DE VIDA

ATUAL

TEMP

MÁX.

DADOS DE VIDA

GASTO

MÁX.

SALVAG. CONTRA MORTE

SUCESSOS

FALHAS

DUNGEONS & DRAGONS

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

INTELIGÊNCIA

MODIFICADOR

VALOR

☐ Salvação

☐ Arcanismo

☐ História

☐ Investigação

☐ Natureza

☐ Religião

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

TAMANHO

PERCEPÇÃO PASSIVA

FORÇA

MODIFICADOR

VALOR

☐ Salvação

☐ Atletismo

SABEDORIA

MODIFICADOR

VALOR

☐ Salvação

☐ Lidar com Animais

☐ Intuição

☐ Medicina

☐ Percepção

☐ Sobrevivência

ARMAS E TRUQUES DE DANO

Nome	Bôn. de Atq/CD	Dano & Tipo	Observações

DESTREZA

MODIFICADOR

VALOR

☐ Salvação

☐ Acrobacia

☐ Furtividade

☐ Prestidigitação

CARISMA

MODIFICADOR

VALOR

☐ Salvação

☐ Atuação

☐ Enganação

☐ Intimidação

☐ Persuasão

CONSTITUIÇÃO

MODIFICADOR

VALOR

☐ Salvação

CHARACTERÍSTICAS DE CLASSE

--	--

INSPIRAÇÃO HEROICA

TRAÇO DE ESPÉCIES

TALENTOS

TREINAMENTO E PROFICIÊNCIA EM EQUIPAMENTOS

TREINAMENTO COM ARMADURA

Leve

Média

Pesada

Escudos

ARMAS

FERRAMENTAS

