

Construir um Personagem

1 Conceito

- Come up with a cool idea for your character. Figure out where they come from, how their background shaped them and why they've chosen to be an adventurer. Use extra pages if necessary.
- Outline how you'd like the character to develop in the future. This plan may change once the adventure starts.

2 Atributos Básicos

- Ask your GM how to create your basis scores. He might give you a fixed array, ask you to roll dice, or use a point buy system.
- Aloque estas pontuações para seus seis atributos: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma

- Adicione qualquer bônus ou penalidade da sua raça

| | For | Des | Con | Int | Sab | CAR |
|-----------|-----------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| Anão | - | - | +2 | - | +2 | -2 |
| Elfo | - | +2 | -2 | +2 | - | - |
| Gnomo | -2 | - | +2 | - | - | +2 |
| Meio-elfo | +2 para qualquer habilidade | | | | | |
| Meio-Orc | +2 para qualquer habilidade | | | | | |
| Halfling | -2 | +2 | - | - | - | +2 |
| Humano | +2 para qualquer habilidade | | | | | |

- Calcular seus seis mod. de habilidade

$$\text{Modificador de Habilidade} = \left(\frac{\text{Pontos de Habilidade} - 10}{2} \right)$$

Always round down. If you have odd numbers in your ability scores, there will be a chance to adjust the scores at later levels.

3 Peculiaridades do Personagem

Traits are aspects of your background that can add depth to a character. Ask your GM if you get to pick any traits, and if so how many. A common allocation is:

- One background trait, connected to your character's origin
- One story trait, connecting them into the campaign

Lembre-se de interpretar os traços do seu personagem.

4 Habilidades raciais

Consulte o livro para descobrir:

- Seu tamanho e modificador de tamanho
- Sua velocidade base (medida em metros por 6 segundos)
- Seus idiomas de partida
- Suas proficiências em armas e armaduras
- Quaisquer outras habilidades raciais

5 Pegue seu primeiro nível

Veja abaixo.

6 Compre equipamento inicial

Use the starting wealth for your class, or a value supplied by your GM.

ESCOLHA UM NÍVEL DE CLASSE

1 Escolha uma Classe

- If this is your character's your first level, or the first level you're taking in a new class, think carefully about choosing an archetype, as well as any irrevocable choices such as "path", "combat style" etc..
- Fill in the class's hit die, skill ranks per level, and class skills
- Depending on your race, you typically get to pick one favoured class, which provides you a slight bonus at each level. Your favoured class does not have to be the first class you take.

2 Melhorias nas habilidades

Nos níveis 4, 8, 12 e 16 você pode adicionar 1 a uma habilidade.

Se essa pontuação for um número ímpar, significa um aumento no modificador de habilidade.

3 Base attack bonus and saving throws

Consulte o livro para ver que incremento você recebe em seu Bônus Base de Ataque e Resistência neste nível.

If multiclassing, remember to add up the values from all your classes.

4 Roll hit points and allocate skill ranks

- Roll a hit die (unless this is your first level, in which case you get the maximum you could have rolled) and add your constitution modifier.
- You get a number of skill ranks from your class, to which you add your intelligence modifier. Allocate these ranks to skills. Remember that class skill get +3 only if you have at least one rank.
- If taking a level of a favoured class, pick a bonus hit point or skill rank. Some classes may make available other options, such as an extra spell.

5 Habilidades da Classe

Make a note of any other abilities your character gains at this level. This may include extra spells, combat feats or feat-like choices, increases to the power of previous abilities, etc.

6 Talentos

At odd-numbered levels, you get to pick a feat.

Make sure your character qualifies for the feat's preconditions.

Nome do Personagem

Raça (incluindo subtipos ou personalizações)



Lugar de origem, nacionalidade, cultura

Ponto inicial

Intended progression



ATRIBUTOS

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|-------|----------|--------------|--------------|-----------|---------|---|---|
| Força | Destreza | Constituição | Inteligência | Sabedoria | Carisma | | |
| + | + | + | + | + | + | | |
| II | II | II | II | II | II | | |
| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR | | |

Bônus Racial

Pontuação de atributo

Modificador de Atributos

PECULIARIDADE

1

2

HABILIDADES RACIAIS

Tamanho Modificador de Tamanho m m²

Idiomas

Proficiência em arma e armadura

Habilidades raciais

☐ Nadar ☐ Escalar

☐ Voar ☐ Cavar

CLASSE

CLASSE > ARCHTIPO > ESCOLHAS

Graduações em Perícia Total de pontos de vida d

☐ Esta é uma classe predileta? ☐

+ INT por nível + CON por nível

Perícias da Classe

ATAQUE BASE & RESISTÊNCIAS

BÔNUS BASE DE ATAQUE

TESTES DE RESISTÊNCIA

Fortitude Reflexo Vontade

PONTOS DE VIDA & GRADUAÇÕES EM PERÍCIAS

PONTOS DE VIDA Dado de Vida + CON + 1? = Total de pontos de vida pv

PERÍCIA GRADUAÇÕES Perícias da Classe + INT + 1? = Total de graduações em perícia grad

BÔNUS DE CLASSE Um ponto de vida ou uma graduação de perícia ou

PREDILETA

HABILIDADES DA CLASSE

HABILIDADES DA CLASSE

TALENTO