

NOME DO PERSONAGEM

ANTECEDENTE

ESPÉCIE

CLASSE

SUBCLASSE

NÍVEL

XP

CLASSE DE ARMADURA

ESCUDO

PONTOS DE VIDA

ATUAL

TEMP

MAX

DADO DE VIDA

GASTO

MAX

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

SUCESSOS

FALHAS

DUNGEONS & DRAGONS

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

INTELIGÊNCIA

MODIFICADOR

VALOR

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

TAMANHO

PERCEPÇÃO PASSIVA

FORÇA

MODIFICADOR

VALOR

Salvaguarda

Atletismo

SABEDORIA

MODIFICADOR

VALOR

Salvaguarda

Arcanismo

História

Investigação

Natureza

Religião

ARMAS E TRUQUES DE DANO

| Nome | Bônus Atq / CD | Dano e Tipo | Notas |
|------|----------------|-------------|-------|
|      |                |             |       |
|      |                |             |       |
|      |                |             |       |
|      |                |             |       |
|      |                |             |       |
|      |                |             |       |
|      |                |             |       |
|      |                |             |       |
|      |                |             |       |

DESTREZA

MODIFICADOR

VALOR

Salvaguarda

Acrobacia

Furtividade

Prestidigitação

CARISMA

MODIFICADOR

VALOR

Salvaguarda

Atuação

Enganação

Intimidação

Persuasão

CONSTITUIÇÃO

MODIFICADOR

VALOR

Salvaguarda

INSPIRAÇÃO HEROICA

CHARACTERÍSTICAS DE CLASSE

TRÊS DE ESPÉCIES

TALENTOS

TREINAMENTO EM EQUIPAMENTOS E PROFICIÊNCIAS

TREINAMENTO ARMADURAS

Leve

Média

Pesada

Escudos

ARMAS

FERRAMENTAS

