

The background features abstract, overlapping green geometric shapes, primarily triangles and polygons, in various shades of green, creating a modern and dynamic visual effect.

Programa Auxiliar para Criação de Personagens para RPG Apresentação Final

Aluno: Matheus G. Souza
Matrícula: 85546

Janela Inicial

Criação

Nome

Fighter McWarrior

Abrir

Raça

Humano

FOR

CON

Classe

Guerreiro

Pontos

2

Força

-

16

+

+2

Perícias

4

Destreza

-

12

+

Talentos

4

Constituição

-

14

+

+2

Raça

Inteligência

-

10

+

Classe

Sabedoria

-

14

+

Traços

Carisma

-

10

+

Fim

Janela Principal

Nome: Fighter McWarrior

Salvar Personagem

Carregar Personagem

Classe: Guerreiro 1

Tendência: N

Raça: Humano

Classe: Guerreiro

Prestígio

Nível: 1

Habilidade

Valor

Modificador

Pontos

0

Força

18

+

+4

Pontos de Vida

23

Destreza

12

+

+1

Classe de Amadura

11

Constituição

16

+

+3

Fortitude

+5

Inteligência

10

+

+0

Reflexos

+1

Sabedoria

14

+

+2

Vontade

+2

Carisma

10

+

+0

Pontos de Magia

Resistências

Corpo-a-Corpo

5

Longa Distância

2

Ataques

Armas

Acerto

Dano

Crítico

Ad./Re.

Info

Ad./Re.

Info

Ad./Re.

Info

Ad./Re.

Info

Ad./Re.

Info

Ad./Re.

Info

Ad./Re.

Info

Amadura

CA

Max

Pen.

Habilidades de Classe

Talentos

Técnica de Combate

Perícias

Bônus

Adestrar Animais

0

Acrobacia

1

Atletismo

4

Atuação

0

Cavalgar

1

Conhecimento

0

Cura

2

Diplomacia

0

Enganação

0

Furtividade

1

Identificar Magia

0

Intimidação

0

Intuição

2

Iniciativa

1

Ladinação

1

Obter Informação

0

Ofício

0

Percepção

2

Sobrevivência

2

Perícias Treinadas

4

Classes

| Habilidades de Classe | Talentos |
|--|----------|
| Ataque Furtivo 2d6 Encontrar Armadilhas Evasão Técnica Ladina: Ataque Incapacitante Sentir Armadilhas +1 Esquiva Sobrenatural | |

```
// TABELA DO LADINO
else if (classe == 3)
{
    if ((nível % 2 == 1))
    {
        if (temhabilidade("Ataque Furtivo") >= 0)
            chara.hab[temhabilidade("Ataque Furtivo")].count++;
        else
        {
            chara.hab[chara.habpointer].nome = "Ataque Furtivo";
            chara.habpointer++;
            chara.hab[temhabilidade("Ataque Furtivo")].count++;
        }
    }
    if ((nível == 1))
    {
        chara.hab[chara.habpointer].nome = "Encontrar Armadilhas";
        chara.habpointer++;
        chara.hab[temhabilidade("Encontrar Armadilhas")].count++;
    }
    if ((nível == 2))
    {
        chara.hab[chara.habpointer].nome = "Evasão";
        chara.habpointer++;
        chara.hab[temhabilidade("Evasão")].count++;
    }
    if ((nível % 3 == 0))
    {
        if (temhabilidade("Sentir Armadilhas") >= 0)
            chara.hab[temhabilidade("Sentir Armadilhas")].count++;
        else
        {
            chara.hab[chara.habpointer].nome = "Sentir Armadilhas";
            chara.habpointer++;
            chara.hab[temhabilidade("Sentir Armadilhas")].count++;
        }
    }
}
```

Habilidades de Classe

Ataque Furtivo: você sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. Quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), você causa 1d6 pontos de dano adicional. A cada dois níveis seguintes, esse dano adicional aumenta em +1d6.

Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

Encontrar Armadilhas: você pode usar a perícia Percepção para encontrar armadilhas. Veja o Capítulo 4: Perícias para mais detalhes.

Evasão: a partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos.

Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado, ou usando armadura média ou pesada.

Técnica Ladina: no 2º nível, e a cada três níveis seguintes, você recebe uma habilidade da lista a seguir, à sua escolha. Você não pode escolher a mesma habilidade mais de uma vez, a menos que sua descrição diga o contrário.

| Ladino | | |
|--------|-----|---|
| Nível | BBA | Habilidades de Classe |
| 1º | +0 | Ataque furtivo +1d6, encontrar armadilhas |
| 2º | +1 | Evasão, técnica ladina |
| 3º | +2 | Ataque furtivo +2d6, sentir armadilhas +1 |
| 4º | +3 | Esquiva sobrenatural |
| 5º | +3 | Ataque furtivo +3d6, técnica ladina |
| 6º | +4 | Sentir armadilhas +2 |
| 7º | +5 | Ataque furtivo +4d6 |
| 8º | +6 | Esquiva sobrenatural aprimorada, técnica ladina |
| 9º | +6 | Ataque furtivo +5d6, sentir armadilhas +3 |
| 10º | +7 | Evasão aprimorada |
| 11º | +8 | Ataque furtivo +6d6, técnica ladina |
| 12º | +9 | Sentir armadilhas +4 |

Raças

Traços Raciais

- +2 Destreza, +2 em outra habilidade à escolha do jogador (exceto Constituição).

- Visão na Penumbra. Um meio-elfo ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Meio-elfos podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.

- 1 talento bônus à escolha do jogador.
- 1 perícia treinada extra, que não precisa ser escolhida entre suas perícias de classe.
- +2 em testes de Vontade contra encantamentos.
- +2 em testes de Identificar Magia e Percepção.

A screenshot of a character creation window titled "Criação". The window contains the following fields and options:

- Nome:** Half MAN
- Raça:** Meio-Elfo (with a dropdown menu open showing options: FOR, INT, SAB, CAR)
- Classe:** Mago
- Força:** 10
- Destreza:** 10 (+2 bonus)
- Constituição:** 10
- Inteligência:** 14
- Sabedoria:** 10
- Carisma:** 10
- Perícias:** 5
- Talentos:** 3
- Buttons:** Abrir, Raça, Classe, Traços, Fim

Perícias

| Perícia | Habilidade-Chave |
|-------------------|------------------|
| Acrobacia | Destreza |
| Adestrar Animais | Carisma |
| Atletismo | Força |
| Atuação | Carisma |
| Cavalgar | Destreza |
| Conhecimento | Inteligência |
| Cura | Sabedoria |
| Diplomacia | Carisma |
| Enganação | Carisma |
| Furtividade | Destreza |
| Identificar Magia | Inteligência |
| Iniciativa | Destreza |
| Intimidação | Carisma |
| Intuição | Sabedoria |
| Ladinagem | Destreza |
| Obter Informação | Carisma |
| Ofício | Inteligência |
| Percepção | Sabedoria |
| Sobrevivência | Sabedoria |

| Habilidade | Valor | Modificador |
|--------------|-------|-------------|
| Força | 12 | +1 |
| Destreza | 18 | +4 |
| Constituição | 14 | +2 |
| Inteligência | 16 | +3 |
| Sabedoria | 14 | +2 |
| Carisma | 8 | -1 |

| | |
|--|----|
| <input type="checkbox"/> Adestrar Animais | -1 |
| <input type="checkbox"/> Acrobacia | 4 |
| <input type="checkbox"/> Atletismo | 1 |
| <input type="checkbox"/> Atuação | -1 |
| <input type="checkbox"/> Cavalgar | 4 |
| <input type="checkbox"/> Conhecimento | 3 |
| <input type="checkbox"/> Cura | 2 |
| <input type="checkbox"/> Diplomacia | -1 |
| <input type="checkbox"/> Enganação | -1 |
| <input type="checkbox"/> Furtividade | 8 |
| <input type="checkbox"/> Identificar Magia | 3 |
| <input type="checkbox"/> Intimidação | -1 |
| <input type="checkbox"/> Intuição | 2 |
| <input type="checkbox"/> Iniciativa | 4 |
| <input type="checkbox"/> Ladinagem | 8 |
| <input type="checkbox"/> Obter Informação | -1 |
| <input type="checkbox"/> Ofício | 7 |
| <input type="checkbox"/> Percepção | 2 |
| <input type="checkbox"/> Sobrevivência | 2 |
| Perícias Treinadas: | 5 |

Talentos

gaz

er barbaridades sobre seu adversário, deixando-o judica seu desempenho em combate.

s: Car 13, Fintar Aprimorado.

ça uma finta em combate. Se for bem-sucedido, nfurecido e sofre uma penalidade de -2 na CA ate.

Implacável

taques devastadores cavalcando em investida.

s: treinado em Cavalgar, Combate Montado, i.

ando está montado e faz uma investida, você lo com uma arma comum, ou triplicado com

Montada

eficiente fazendo ataques de investida quando

s: treinado em Cavalgar, Combate Montado.

ando está montado e faz uma investida, você movendo depois do ataque. Você deve continuar nha reta, e seu movimento total na rodada não io dobro do deslocamento da montaria.

'edac

Mira Apurada

Seus tiros têm precisão mortal.

Pré-requisitos: Sab 13, Tiro Certeiro, Tiro Longo.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento para mirar um alvo. Se fizer isso, recebe +1 em jogadas de ataque à distância realizadas contra ele na mesma rodada.

Mira Mortal

Entre os olhos. No coração. São lugares onde seus tiros costumam acertar!

Pré-requisitos: Des 17, Sab 13, Mira Apurada, Tiro Certeiro, Tiro Longo, bônus base de ataque +11.

Benefício: sua margem de ameaça com armas de projéteis aumenta em 1. Por exemplo, a margem de ameaça da pistola é 19-20; para um personagem com este talento, será 18-20.

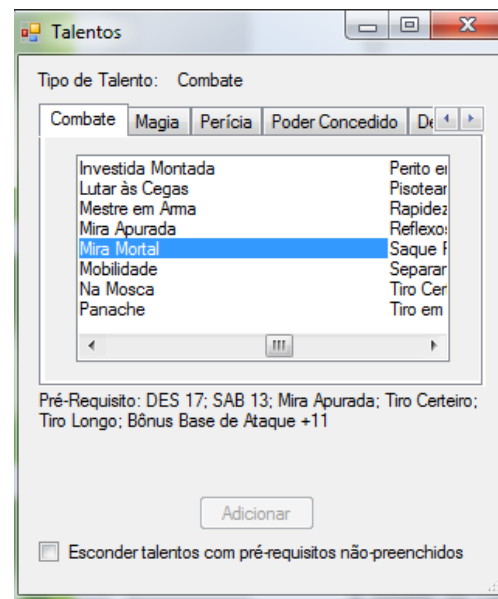
Especial: este talento se acumula com quaisquer outros efeitos que aumentem a margem de ameaça de uma arma, mas é o último efeito a ser considerado. Assim, um personagem com Mira Mortal e Acerto Crítico Aprimorado (pistola) tem margem de ameaça 16-20.

Mobilidade

Você é hábil em esquivar-se enquanto se movimenta.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva.

Benefício: você recebe +2 na CA sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.



```
talento[0][44].nome = "Mira Apurada";
talento[0][44].requisito = new string[6];
talento[0][44].requisito[0] = "SAB";
talento[0][44].requisito[1] = "13";
talento[0][44].requisito[2] = "Talento";
talento[0][44].requisito[3] = "0,55";
talento[0][44].requisito[4] = "Talento";
talento[0][44].requisito[5] = "0,57";
```

```
talento[0][45].nome = "Mira Mortal";
talento[0][45].requisito = new string[12];
talento[0][45].requisito[0] = "DES";
talento[0][45].requisito[1] = "17";
talento[0][45].requisito[2] = "SAB";
talento[0][45].requisito[3] = "13";
talento[0][45].requisito[4] = "Talento";
talento[0][45].requisito[5] = "0,44";
talento[0][45].requisito[6] = "Talento";
talento[0][45].requisito[7] = "0,55";
talento[0][45].requisito[8] = "Talento";
talento[0][45].requisito[9] = "0,57";
talento[0][45].requisito[10] = "BBA";
talento[0][45].requisito[11] = "11";
```

```
talento[0][46].nome = "Mobilidade";
talento[0][46].requisito = new string[4];
talento[0][46].requisito[0] = "DES";
talento[0][46].requisito[1] = "13";
talento[0][46].requisito[2] = "Talento";
talento[0][46].requisito[3] = "0,31";
```

```
talento[0][47].nome = "Na Mosca";
talento[0][47].requisito = new string[6];
```


Armas

Arma Cimitarra de adamantite

Uma mão

Adamante

Clava

Lança

Maça

Cimitarra

Escudo pesado

Espada longa

Florete

+0

Corte

1d8

—

18-20

Selecionar

Finalizar

| Dano de Armas por Tamanho | | |
|---------------------------|------------|-------------|
| Arma Pequena | Arma Média | Arma Grande |
| 1d2 | 1d3 | 1d4 |
| 1d3 | 1d4 | 1d6 |
| 1d4 | 1d6 | 1d8 |

| Armas Marciais | Preço | Dano | Critico | Distância | Peso | Tipo |
|----------------------------------|--------|------|---------|-----------|-------|-------------|
| <i>Corpo-a-Corpo – Leves</i> | | | | | | |
| Escudo leve | 5 TO | 1d4 | x2 | — | 3kg | Esmagamento |
| Machadinha | 6 TO | 1d6 | x3 | 3m | 2kg | Corte |
| Martelo | 1 TO | 1d6 | x2 | 6m | 1kg | Esmagamento |
| <i>Corpo-a-Corpo – Uma Mão</i> | | | | | | |
| Cimitarra | 15 TO | 1d6 | 18-20 | — | 2kg | Corte |
| Escudo pesado | 15 TO | 1d6 | x2 | — | 7kg | Esmagamento |
| Espada longa | 15 TO | 1d8 | 19-20 | — | 2kg | Corte |
| Florete | 20 TO | 1d6 | 18-20 | — | 1kg | Perfuração |
| Machado de batalha | 10 TO | 1d8 | x3 | — | 3kg | Corte |
| Mangual | 8 TO | 1d8 | x2 | — | 2,5kg | Esmagamento |
| Martelo de guerra | 12 TO | 1d8 | x3 | — | 2,5kg | Esmagamento |
| Picareta | 8 TO | 1d6 | x4 | — | 3kg | Perfuração |
| Tridente | 15 TO | 1d8 | x2 | — | 2kg | Perfuração |
| <i>Corpo-a-Corpo – Duas Mãos</i> | | | | | | |
| Alabarda | 10 TO | 1d10 | x3 | — | 6kg | Corte |
| Alfange | 75 TO | 2d4 | 18-20 | — | 4kg | Corte |
| Espada grande | 50 TO | 2d6 | 19-20 | — | 4kg | Corte |
| Foice | 18 TO | 2d4 | x4 | — | 5kg | Corte |
| Lança montada | 10 TO | 1d8 | x3 | — | 5kg | Perfuração |
| Machado grande | 20 TO | 1d12 | x3 | — | 6kg | Corte |
| <i>Ataque à Distância</i> | | | | | | |
| Arco composto | 75 TO | 1d6 | x3 | 18m | 1kg | Perfuração |
| Flechas (20) | 1 TO | — | — | — | 1,5kg | — |
| Arco longo | 100 TO | 1d8 | x3 | 24m | 1,5kg | Perfuração |
| Flechas (20) | 1 TO | — | — | — | 1,5kg | — |
| Besta pesada | 50 TO | 1d12 | 19-20 | 27m | 4kg | Perfuração |
| Virotes (10) | 1 TO | — | — | — | 0,5kg | — |

Adamante: metal extremamente raro, o adamantite é encontrado apenas em meteoritos (e por isso também é chamado de “ferro-meteorítico”). O adamantite é escuro, fosco, e mais denso e resistente que o aço.

Armas de adamantite causam dano como se fossem uma categoria de tamanho maior (por exemplo, um machado de batalha de adamantite causa 2d6 pontos de dano).

Armaduras

Armadura Amadura completa

Pesada CA Des. Pen. Mitral

+8 +3 -3 - 0 +

Cota de talas
Loriga segmentada
Meia armadura
Amaradura completa
Camuflagem
Escomegadia
Fortificação leve
Sombria

Selecionar

Adicionar / Remover

Em

Mitral: metal muito raro, encontrado em veios profundos e tipicamente minerado apenas por anões. O mitral é prateado e brilhante, e tem metade do peso do aço.

Armas de mitral aumentam sua margem de ameaça em 1. Por exemplo, uma espada longa de mitral tem margem de ameaça 18-20.

Armaduras de mitral são consideradas uma categoria mais leve que o normal (por exemplo, uma cota de malha de mitral é considerada uma armadura leve). Além disso, seu bônus máximo de Destreza aumenta em 2 e sua penalidade de armadura diminui em 2. Escudos de mitral não têm nenhuma penalidade de armadura.

| Armaduras e Escudos | Preço | Bônus na CA | Bônus Máximo de Destreza | Penalidade de Armadura | Peso |
|--------------------------|----------|-------------|--------------------------|------------------------|------|
| <i>Armaduras Leves</i> | | | | | |
| Armadura acolchoada | 5 TO | +1 | +8 | 0 | 5kg |
| Corselete de couro | 10 TO | +2 | +6 | 0 | 7kg |
| Couro batido | 25 TO | +3 | +5 | -1 | 10kg |
| Camisa de cota de malha | 100 TO | +4 | +4 | -2 | 12kg |
| <i>Armaduras Médias</i> | | | | | |
| Gibão de peles | 15 TO | +3 | +4 | -2 | 12kg |
| Brunea | 50 TO | +4 | +3 | -3 | 15kg |
| Cota de malha | 150 TO | +5 | +2 | -3 | 20kg |
| Couraça | 200 TO | +5 | +3 | -4 | 15kg |
| <i>Armaduras Pesadas</i> | | | | | |
| Cota de talas | 200 TO | +6 | +0 | -4 | 20kg |
| Loriga segmentada | 250 TO | +6 | +1 | -5 | 17kg |
| Meia armadura | 600 TO | +7 | +1 | -4 | 22kg |
| Armadura completa | 1.500 TO | +8 | +1 | -5 | 25kg |

Poderees Mágicos de Armas e Armaduras

Nome

A Elementalista

Arma

Espada longa Afiada Congelante Elétrica Flamejante

Uma mão

—

—

0

+

—

Clava

Lança

Maça

Cimitarra

Escudo pesado

Espada longa

Florete

+1

Corte

1d8+3d6

17-20

Afiada

Anti-animais

Anti-construtos

Anti-espíritos

Anti-humanoides

Anti-monstros

Anti-mortos-vivos

Armazenar magia

Arremesso

Congelante

Selecionar

Finalizar

| | | | | |
|------|-------|-------|--------------|----|
| 1-55 | 33-37 | 13-15 | Dissonante | +1 |
| 6-65 | 38-44 | 16-18 | Elétrica | +1 |
| 6-75 | 45-51 | 19-21 | Flamejante | +1 |
| 6-80 | 52-56 | — | Misericórdia | +1 |

Poderees Especiais de Armas

Afiada: a margem de ameaça da arma duplica. Por exemplo, uma espada longa (margem de ameaça 19-20) *afiada* tem margem de ameaça 17-20.

Anárquica: uma arma *anárquica* é imbuída com o poder do



Invulnerabilidade: o usuário desta armadura recebe redução de dano 5/mágica.

Nova Armadura

Nome

Invulnerável

Armadura

Camisa de cota de malha da Invulnerabilidade +5

Leve

CA

Des.

Pen.

—

Armadura acolchoada

Corselete de couro

Couro batido

Camisa de cota de malha

+9

+4

-1

5

+

+3

Escorregadia maior

Fortificação moderada

Invulnerabilidade

Resistência a magia aprimorada

Resistência a ácido aprimorada

Resistência a eletricidade aprimorada

Resistência a fogo aprimorada

Selecionar

Adicionar / Remover

Fim

☒ Obra-prima

☐ Sob medida

Redução de dano 5/mágico

Janela Principal

Nome: Duffus the Waffle Salvar Personagem Carrregar Personagem

Classe: Mago 4 Tendência N

Raça: Elfo Classe: Mago Prestígio Nível 4

| Habilidade | Valor | Modificador | Pontos | 1 |
|--------------|-------|-------------|-------------------|----|
| Força | 10 | +0 | Pontos de Vida | 18 |
| Destreza | 18 | +4 | Classe de Amadure | 16 |
| Constituição | 12 | +1 | Fortitude | +3 |
| Inteligência | 19 | +4 | Reflexos | +6 |
| Sabedoria | 14 | +2 | Vontade | +6 |
| Carisma | 10 | +0 | Pontos de Magia | 14 |

Resistências

Ataques

Corpo-a-Corpo: 2 Longa Distância: 6

| Armas | Acerto | Dano | Crítico |
|-------|--------|------|---------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Amadura CA Max Pen.

Ad./Re. Info Ad./Re. Info Ad./Re. Info Ad./Re. Info Ad./Re. Info

Habilidades de Classe **Talentos**


| Nível | Talento |
|-------|--------------------|
| 1 | Usar Armas Simples |
| 1 | Aumentar Magia |
| 1 | Magias em Combate |
| 1 | Vontade de Ferro |
| 3 | Acelerar Magia |

Perícias **Bônus**

- ☐ Adestrar Animais 2
- ☐ Acrobacia 6
- ☐ Atletismo 2
- ☐ Atuação 2
- ☐ Cavalgar 6
- ☐ Conhecimento 6
- ☐ Cura 4
- ☐ Diplomacia 2
- ☐ Enganação 2
- ☐ Furtividade 6
- ☐ Identificar Magia 10
- ☐ Intimidação 2
- ☐ Intuição 4
- ☐ Iniciativa 6
- ☐ Ladinação 6
- ☐ Obter Informação 2
- ☐ Ofício 6
- ☐ Percepção 8
- ☐ Sobrevivência 4

Perícias Treinadas: 6

Carregar Personagens



Criação

Nome:

Raça:

Classe: Pontos:

Força: Perícias:

Destreza: -2 Talentos:

Constituição: +4

Inteligência:

Sabedoria: +2

Carisma:

Janela Principal

Nome:

Classe: Tendência:

Raça: Classe:

| Habilidade | Valor | Modificador | Pontos | 1 |
|--------------|-------|-------------|--------------------|----|
| Força | 10 | +0 | Pontos de Vida | 18 |
| Destreza | 18 | +4 | Classe de Armadura | 16 |
| Constituição | 12 | +1 | Fortitude | +3 |
| Inteligência | 19 | +4 | Reflexos | +6 |
| Sabedoria | 14 | +2 | Vontade | +8 |
| Carisma | 10 | +0 | Pontos de Magia | 14 |

Resistências

Ataques

Corpo-a-Corpo: Longa Distância:

| Amas | Acerto | Dano | Crítico | Ad./Re. | Info |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|--|-------------------------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="button" value="Ad./Re."/> | <input type="button" value="Info"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="button" value="Ad./Re."/> | <input type="button" value="Info"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="button" value="Ad./Re."/> | <input type="button" value="Info"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="button" value="Ad./Re."/> | <input type="button" value="Info"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="button" value="Ad./Re."/> | <input type="button" value="Info"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="button" value="Ad./Re."/> | <input type="button" value="Info"/> |

Armadura: CA: Max: Pen:

Habilidades de Classe

Talento

| Nível | Talento |
|-------|-------------------|
| 1 | Usar Amas Simples |
| 1 | Aumentar Magia |
| 1 | Magias em Combate |
| 1 | Vontade de Ferro |
| 3 | Acelerar Magia |

Perícias

| | |
|--|----|
| <input type="checkbox"/> Adestrar Animais | 2 |
| <input type="checkbox"/> Acrobacia | 6 |
| <input type="checkbox"/> Atletismo | 2 |
| <input type="checkbox"/> Atuação | 2 |
| <input type="checkbox"/> Cavalgar | 6 |
| <input type="checkbox"/> Conhecimento | 6 |
| <input type="checkbox"/> Cura | 4 |
| <input type="checkbox"/> Diplomacia | 2 |
| <input type="checkbox"/> Enganação | 2 |
| <input type="checkbox"/> Furtividade | 6 |
| <input type="checkbox"/> Identificar Magia | 10 |
| <input type="checkbox"/> Intimidação | 2 |
| <input type="checkbox"/> Intuição | 4 |
| <input type="checkbox"/> Iniciativa | 6 |
| <input type="checkbox"/> Ladinação | 6 |
| <input type="checkbox"/> Obter Informação | 2 |
| <input type="checkbox"/> Ofício | 6 |
| <input type="checkbox"/> Percepção | 8 |
| <input type="checkbox"/> Sobrevivência | 4 |

Perícias Treinadas: 6

Selecione seu arquivo de personagem de Tormenta RPG

Bibliotecas > Documentos

Organizar > Nova pasta

Biblioteca Documentos

Inclui: 2 locais

Organizar por: Pasta

| Nome | Data de modificação | Tipo | Tamanho |
|-------------------------------------|---------------------|-------------------|---------|
| Boletos | 01/12/2015 17:36 | Pasta de arquivos | |
| Baldur's Gate II - Enhanced Edition | 06/11/2015 09:03 | Pasta de arquivos | |
| Baidu | 23/03/2016 00:03 | Pasta de arquivos | |
| Autodesk Application Manager | 08/11/2015 13:56 | Pasta de arquivos | |
| Autodesk | 08/11/2015 13:03 | Pasta de arquivos | |
| AutoCad | 08/11/2015 17:39 | Pasta de arquivos | |
| Atmel Studio | 29/04/2016 19:26 | Pasta de arquivos | |
| Asus WebStorage | 09/08/2015 23:49 | Pasta de arquivos | |
| Add-in Express | 09/11/2015 22:02 | Pasta de arquivos | |
| 3DMark | 06/02/2015 14:24 | Pasta de arquivos | |
| 3D&T | 06/08/2015 01:47 | Pasta de arquivos | |
| Warrior McFighter.trpg | 15/06/2016 02:08 | Arquivo TRPG | 1 KB |
| Duffus the Waffle.trpg | 15/06/2016 03:09 | Arquivo TRPG | 1 KB |

Nome:

Arquivo de personagem (*.trpg)

~Fim da Apresentação~