

NOME DO PERSONAGEM

CLASSE E NÍVEL

ANTECEDENTE

NOME DO JOGADOR

RAÇA

TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

10

0

DESTREZA

14

2

CONSTITUIÇÃO

15

2

INTELIGÊNCIA

12

1

SABEDORIA

18

4

CARISMA

10

0

INSPIRAÇÃO

3

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

- ☐ Força
- ☐ Destreza
- ☐ Constituição
- ☒ Inteligência
- ☒ Sabedoria
- ☐ Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

- ☐ Acrobacia (Des)
- ☐ Arcanismo (Int)
- ☐ Atletismo (For)
- ☐ Atuação (Car)
- ☐ Blear (Car)
- ☐ Furtividade (Des)
- ☐ História (Int)
- ☐ Intimidação (Car)
- ☐ Intuição (Sab)
- ☐ Investigação (Int)
- ☒ Lidar com Animais (Sab)
- ☐ Medicina (Sab)
- ☒ Natureza (Int)
- ☐ Percepção (Sab)
- ☐ Persuasão (Car)
- ☐ Prestidigitação (Des)
- ☐ Religião (Int)
- ☒ Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

14

CLASSE  
ARMD

2

INICIATIVA

25

DESLOC.

PV Totais

40

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total 5

d8

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FRACASSOS

TESTES CONTRA A MORTE

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

LIGAÇÕES

DEFEITOS

NOME

BÔNUS

DANO / TIPO

Longbow

5

d8+2

Dagger

5

d4+2

Cajado

3

d6+0

ATAQUES E MAGIAS

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

IDIOMAS E OUTRAS PROFICIÊNCIAS

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

• **Secrete Poison.** As an action, you can apply your body's poison to a melee weapon or up to 3 pieces of ammunition. The poison loses its potency after 1 minute. A creature struck by a weapon or piece of ammunition poisoned in this way must make a Constitution saving throw with the same DC equal to 8 + your proficiency bonus + your Constitution modifier or be poisoned for 1 minute. A poisoned creature can repeat the saving throw at the end of its turn.



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

OLHOS

PELE

CABELOS

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

NOME

SÍMBOLO

ALIADOS E ORGANIZAÇÕES

OUTRAS CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

TESOURO

