NOME DO PERSONAGEM | JOGADOR

CLASSE E NÍVEL | RAÇA | TENDÊNCIA | DIVINDADE

TAMANHO | IDADE | SEXO | ALTURA | PESO | OLHOS | CABELOS | PELE

Dungeons & Dragons®

PLANILHA DE PERSONAGEM

HABILIDADE	VALOR	MOD. DE HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MOD. TEMPORÁRIO
FOR FORÇA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUIÇÃO				
INT INTELIGÊNCIA				
SAB SABEDORIA				
CAR CARISMA				

PV PONTOS DE VIDA — TOTAL ____ — FERIMENTOS / PVs ATUAIS ____ — DANO POR CONTUSÃO ____

DESLOCAMENTO ____

CA CLASSE DE ARMADURA — TOTAL ____ = 10 + BÔNUS DE ARMADURA + BÔNUS DE ESCUDO + MOD. DE DESTREZA + MOD. DE TAMANHO + ARMADURA NATURAL + MOD. DE DEFLEXÃO + OUTROS

REDUÇÃO DE DANO ____

TOQUE CLASSE DE ARMADURA ____ — **SURPRESA** CLASSE DE ARMADURA ____

INICIATIVA MODIFICADOR ____ = MOD. DE DESTREZA + OUTROS — TOTAL

TESTE DE RESISTÊNCIA

	TOTAL	BÔNUS BASE	MOD. DE HABILIDADE	MOD. MÁGICO	OUTROS	MOD. TEMPORÁRIO
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)						
REFLEXOS (DESTREZA)						
VONTADE (SABEDORIA)						

MOD. CONDICIONAIS

BÔNUS BASE DE ATAQUE ____ — **RESISTÊNCIA À MAGIA** ____

AGARRAR MODIFICADOR ____ = BÔNUS BASE + MOD. DE FORÇA + MOD. DE TAMANHO + OUTROS — TOTAL

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES

MUNIÇÃO ____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES

MUNIÇÃO ____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES

MUNIÇÃO ____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES

MUNIÇÃO ____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ATAQUE	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO

ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES

MUNIÇÃO ____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

PERÍCIAS

GRADUAÇÃO MÁXIMA (CLASSE / OUTRA CLASSE) ____ / ____

PERÍCIAS DE CLASSE?	NOME DA PERÍCIA	HABILIDADE CHAVE	MOD. DE PERÍCIAS	MOD. DE HABILIDADE	GRADUAÇÃO	OUTROS
☐	Abrir Fechaduras	DES				
☐	Acrobacia ■	DES*				
☐	Adestrar Animais	CAR				
☐	Arte da Fuga ■	DES*				
☐	Atuação (____)	CAR				
☐	Atuação (____)	CAR				
☐	Atuação (____)	CAR				
☐	Avaliação ■	INT				
☐	Blefar ■	CAR				
☐	Cavalgar ■ (____)	DES				
☐	Concentração ■	CON				
☐	Conhecimento (____)	INT				
☐	Conhecimento (____)	INT				
☐	Conhecimento (____)	INT				
☐	Conhecimento (____)	INT				
☐	Conhecimento (____)	INT				
☐	Cura ■	SAB				
☐	Decifrar Escrita	INT				
☐	Diplomacia ■	CAR				
☐	Disfarce ■	CAR				
☐	Equilíbrio ■	DES*				
☐	Escalar ■	FOR*				
☐	Esconder-se ■	DES*				
☐	Falsificação ■	INT				
☐	Furtividade ■	DES*				
☐	Identificar magia	INT				
☐	Intimidar ■	CAR				
☐	Natação ■	FOR*				
☐	Observar ■	SAB				
☐	Obter Informação ■	CAR				
☐	Ofícios ■ (____)	INT				
☐	Ofícios ■ (____)	INT				
☐	Ofícios ■ (____)	INT				
☐	Operar Mecanismo	INT				
☐	Ouvir ■	SAB				
☐	Procurar ■	INT				
☐	Profissão (____)	SAB				
☐	Profissão (____)	SAB				
☐	Prestidigitação	DES*				
☐	Saltar ■	FOR*				
☐	Sentir Motivação ■	SAB				
☐	Sobrevivência ■	SAB				
☐	Usar Cordas ■	DES				
☐	Usar Instrumento Mágico	CAR				
☐	____	____				
☐	____	____				
☐	____	____				

■ *Indica uma perícia que pode ser usada sem graduação.*
☐ *Marque esta caixa com um X se a perícia pertencer à classe do personagem.*
* *Sofre penalidade de Armadura, se houver. (O dobro para Natação).*

©2003 Wizards of the Coast, Inc. É permitido fazer cópias deste material apenas para uso pessoal

CAMPANHA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

EQUIPAMENTO

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO	TIPO	BÔNUS NA CA	DES MAX.

PENALIDADE DE ARMADURA	CHANCE DE FALHA DE MAGIA	DESLOCAMENTO	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS

ESCUDO/ITEM DE PROTEÇÃO	BÔNUS NA CA	PESO	PENALIDADE DE ARMADURA

CHANCE DE FALHA DE MAGIA	PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO	BÔNUS NA CA	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS

ITEM DE PROTEÇÃO	BÔNUS NA CA	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS

OUTROS ITENS

ITEM	PÁG.	PESO	ITEM	PÁG.	PESO
			TOTAL DE PESO CARREGADO		

CARGA LEVE	CARGA MÉDIA	CARGA PESADA	ERGUER SOBRE A CABEÇA	ERGUER DO CHÃO	EMPURRAR OU ARRASTAR
			IGUAL À CARGA MÁX.	2 × CARGA MÁX.	5 × CARGA MÁX.

DINHEIRO

PC —

PP —

PO —

PL —

TALENTOS

PÁG.

HABILIDADES ESPECIAIS

PÁG.

IDIOMAS

Idiomas iniciais = Comum + idioma racial + uma por ponto de bônus de Int.

MAGIAS

DOMÍNIOS / ESCOLA ESPECIALIZADA

0:

1.º:

2.º:

3.º:

4.º:

5.º:

6.º:

7.º:

8.º:

9.º:

TESTE DE RESISTÊNCIA À MAGIA ☐ MOD. CD

CHANCE DE FALHA DE MAGIA ARCANA ☐ %

MODIFICADORES CONDICIONAIS

MAGIAS CONHECIDAS	CD DO TRM*	NÍVEL	MAGIAS POR DIA	MAGIAS ADICIONAIS
		0		0
		1.º		
		2.º		
		3.º		
		4.º		
		5.º		
		6.º		
		7.º		
		8.º		
		9.º		

* TRM: TESTE DE RESISTÊNCIA À MAGIA

©2003 Wizards of the Coast, Inc. Todos os direitos reservados. É permitido fazer cópias deste material apenas para uso pessoal