DUNGEONS & DRAGONS — PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome do Jogador

Nome do Personagem | Nível | Classe | Trilha Exemplar | Destino Épico | XP Total

Raça | Tamanho | Idade | Sexo | Altura | Peso | Tendência | Divindade | Companhia de Aventureiros ou Outras Afiliações

INICIATIVA

VALOR		DES	1/2 NÍVEL		OUT.
	Iniciativa				

MODIFICADORES CONDICIONAIS

MOVIMENTO

VALOR		BÁSICO	ARMADURA	ITEM	OUT.
	Desl. (Quadrados)				

MOVIMENTO ESPECIAL

VALORES DE ATRIBUTO

VALOR	ATRIBUTO	MOD. ATR.	MOD. + 1/2 NVL
	FOR Força		
	CON Constituição		
	DES Destreza		
	INT Inteligência		
	SAB Sabedoria		
	CAR Carisma		

DEFESAS

VALORES	DEFESA	10 + 1/2 NVL	ARMADURA/ ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
	CA							

BÔNUS CONDICIONAL

DEFESA	10 + 1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
FORT							

BÔNUS CONDICIONAL

DEFESA	10 + 1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
REFL							

BÔNUS CONDICIONAL

DEFESA	10 + 1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
VONT							

BÔNUS CONDICIONAL

PONTOS DE AÇÃO

	MARCO	PONTOS DE AÇÃO
Pontos de Ação	0	1
	1	2
	2	3

EFEITOS ADICIONAIS PARA USO COM OS PONTOS DE AÇÃO

SENTIDOS

VALOR	SENTIDOS PASSIVOS	BASE		BÔNUS DE PERÍCIA
	Intuição Passiva	10	+	
	Percepção Passiva	10	+	

SENTIDOS ESPECIAIS

PONTOS DE VIDA

MAX PV	SANGRANDO	VALOR DO PULSO	PULSOS DE CURA: PULSO / DIA
	1/2 PV	1/4 PV	

PONTOS DE VIDA ATUAIS | PULSOS ATUAIS

RETOMAR O FÔLEGO 1/ENCONTRO — USADO

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

FRACASSOS NO TR CONTRA A MORTE

MODIFICADOR NOS TESTES DE RESISTÊNCIA

RESISTÊNCIAS

CONDIÇÕES E EFEITOS ATUAIS

PERÍCIAS

BÔNUS	NOME DA PERÍCIA		MOD. ATR. + 1/2 NVL	TRND (+5)	PENALIDADE ARMADURA	OUT.
	Acrobacia	DES				
	Arcanismo	INT			n/a	
	Atletismo	FOR				
	Blefe	CAR			n/a	
	Diplomacia	CAR			n/a	
	Exploração	SAB			n/a	
	Furtividade	DES				
	História	INT			n/a	
	Intimidação	CAR			n/a	
	Intuição	SAB			n/a	
	Ladinagem	DES				
	Manha	CAR			n/a	
	Natureza	SAB			n/a	
	Percepção	SAB			n/a	
	Religião	INT			n/a	
	Socorro	SAB			n/a	
	Tolerância	CON				

IDIOMAS CONHECIDOS

ANTECEDENTES

OBS. DA SESSÃO OU CAMPANHA

ÍNDICE DE PODERES

Liste seus poderes conhecidos.
Risque a caixa quando usar o poder.
Limpe a caixa quando renovar o poder.

PODERES SEM LIMITE

PODERES POR ENCONTRO

PODERES DIÁRIOS

PODERES UTILITÁRIOS

©2008 Wizards of the Coast, Inc. Só é permitido fazer copia deste material para uso pessoal.

ÍNDICE DE ITENS MÁGICOS

Liste seus poderes conhecidos.
Risque a caixa quando usar o poder.
Limpe a caixa quando renovar o poder.

ITENS MÁGICOS

ARMA	☐
ARMA	☐
ARMA	☐
ARMA	☐
ARMADURA	☐
BRAÇOS	☐
PÉS	☐
MÃOS	☐
CABEÇA	☐
PESCOÇO	☐
ANEL	☐
ANEL	☐
CINTURA	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Poderes Diários de Itens por Dia

Heróico (1-10) ☐	Marco ☐/☐/☐/☐
Exemplar (11-20) ☐☐	Marco ☐/☐/☐/☐
Épico (21-30) ☐☐☐	Marco ☐/☐/☐/☐

OUTROS EQUIPAMENTOS

MOEDAS E OUTRAS RIQUEZAS

ASPECTOS RACIAIS

MODIFICADORES NOS VALORES DE ATRIBUTO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE/TRILHA/DESTINO

TALENTOS

RITUAIS/ALQUIMIA

©2008 Wizards of the Coast, Inc. *Só é permitido fazer copia deste material para uso pessoal.*