

# D&D ADVENTURERS LEAGUE

CLASSE & NÍVEL

ANTECEDENTES

NOME DO JOGADOR

FACÇÃO

RAÇA

TÊNDENCIA

EXPERIÊNCIA

NÚMERO DCI

NOME DO PERSONAGEM

FORÇA

DESTREZA

CONSTITUIÇÃO

INTELIGÊNCIA

SABEDORIA

CARISMA

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

- ☐ \_\_\_\_ Força
- ☐ \_\_\_\_ Destreza
- ☐ \_\_\_\_ Constituição
- ☐ \_\_\_\_ Inteligência
- ☐ \_\_\_\_ Sabedoria
- ☐ \_\_\_\_ Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

- ☐ \_\_\_\_ Acrobacia (Des)
- ☐ \_\_\_\_ Adestrar Animais (Sab)
- ☐ \_\_\_\_ Arcanismo (Int)
- ☐ \_\_\_\_ Atletismo (For)
- ☐ \_\_\_\_ Enganação (Car)
- ☐ \_\_\_\_ Furtividade (Des)
- ☐ \_\_\_\_ História (Int)
- ☐ \_\_\_\_ Intimidação (Car)
- ☐ \_\_\_\_ Intuição (Sab)
- ☐ \_\_\_\_ Investigação (Int)
- ☐ \_\_\_\_ Medicina (Sab)
- ☐ \_\_\_\_ Natureza (Int)
- ☐ \_\_\_\_ Percepção (Sab)
- ☐ \_\_\_\_ Performance (Car)
- ☐ \_\_\_\_ Persuasão (Car)
- ☐ \_\_\_\_ Prestidigitação (Des)
- ☐ \_\_\_\_ Religião (Int)
- ☐ \_\_\_\_ Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

SABEDORIA PASSIVA  
(PERCEPÇÃO)

CLASSE DE  
ARMADURA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

PONTOS DE VIDA MÁXIMO

PONTOS DE VIDA ATUAL

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

TESTE CONTRA MORTE

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

FRAQUEZAS

NOME

BONUS

DANO/TIPO

ATAQUES & MAGIAS

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS E TRAÇOS

**D&D**  
**ADVENTURERS**  
**LEAGUE**<sup>TM</sup>



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

OLHOS

PELE

CABELO

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

Posto da Facção

FACÇÃO

ALIADOS & ORGANIZAÇÕES

CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS ADICIONAIS

TOTAL DE ITENS MÁGICOS  
NÃO CONSUMÍVEIS

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

TESOURO