



MOVIMENTO RPG

Olá aventureiro!

Criamos estas mini-planilhas com muito carinho para facilitar a vida do narrador que tem o costume de montar a ficha dos seus NPCs. Esperamos que ajude em suas narrativas.

Essas fichas reduzem a quantidade de folhas que você vai precisar carregar para sua campanha. O esquema de impressão, apresentado abaixo, permite que você utilize as fichas na forma de cards, imprimindo frente e verso.



Se você gosta do nosso conteúdo, ajude a espalhar a palavra disponibilizando o link desta ficha para download diretamente pelo nosso site. E se puder ajudar financeiramente, temos nosso [padrim](#) que financia o projeto Movimento RPG.

Agradecemos seu download e boas rolagens!

DUNGEONS & DRAGONS

n.p.c.s

FICHA DE PERSONAGEM



Javari: A Titânia
NOME DO PERSONAGEM

Humano
RAÇA

Guerreira (10)
CLASSE E NÍVEL

Leal e Neutra
TENDÊNCIA

NOME DA HABILIDADE	MODIFICADOR HABILIDADE	MODIFICADOR HABILIDADE	NOME DA HABILIDADE
FOR FORÇA	4	1	INT INTELIGÊNCIA
DES DESTREZA	4	0	SAB SABEDORIA
CON CONSTITUIÇÃO	4	0	CAR CARISMA

HP PONTOS DE VIDA	99	CA CLASSE DE ARMADURA	20
DESLOC.	9m	INICIATIVA MODIFICADOR	8
FOR	11	REF	7
VON	3		

TALENTO/CLASSE/RACIAL

[C] Foco em Arma (Falcione) [LDJ 96]	[C] Especialização em Combate [LDJ 96]
[C] Empunhadura Primata [LCS 99]	[C] Esquiva [LDJ 96]
[C] Mobilidade [LDJ 98]	[C] Ataque em Movimento [LDJ 92]
[C] Especia. em Arma (Falcione) [LDJ 95]	[C] Ataque Giratório [LDJ 92]
[C] Iniciativa Aprimorada [LDJ 97]	[C] Foco em Arma M (Falcione) [LDJ 96]
	[C] Sucesso Decisivo Aprimo. [LDJ 100]

PERÍCIAS

GRAD. MAX. (CLASSE/OUTRAS CLASSES) **13 / 6**

PERÍCIAS DE CLASSE	NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE HABILIDADE	GRAD.	OUTROS MOD.
<input checked="" type="checkbox"/>	Adestrar Animais	CAR	2	= 0	+ 2	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/>	Blefar	CAR	0	= 0	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/>	Cavalgar	DES	14	= 4	+ 10	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/>	Conhecimento (Guerra)	INT	9	= 1	+ 8	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/>	Escalar	FOR	13	= 4	+ 13	+ -4
<input checked="" type="checkbox"/>	Intimidação	CAR	13	= 0	+ 13	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/>	Natação	FOR	11	= 4	+ 11	+ -4
<input checked="" type="checkbox"/>	Saltar	FOR	10	= 4	+ 10	+ -4
<input type="checkbox"/>				=	+	+
<input type="checkbox"/>				=	+	+

ATAQUE	BONUS DE ATAQUE	DANO	SUCCESSO DECISIVO
Falcione (Obra Prima)	+16/+10	2d4+6	19-20/x2
ATAQUE	BONUS DE ATAQUE	DANO	SUCCESSO DECISIVO
Lança (O.P) [Arremedo 6m]	+15/+10	1d8+4	19-20/x2
ATAQUE	BONUS DE ATAQUE	DANO	SUCCESSO DECISIVO

DUNGEONS & DRAGONS

COMBATENTE

FICHA DE PERSONAGEM

CAPACIDADE DE CARGA

CARGA LEVE	CARGA MÉDIA	CARGA PESADA
58 kg	116,5 kg	175 kg

TALENTO	PÁG. REF.	TALENTO	PÁG. REF.
OBS:		OBS:	
TALENTO	PÁG. REF.	TALENTO	PÁG. REF.
OBS:		OBS:	
TALENTO	PÁG. REF.	TALENTO	PÁG. REF.
OBS:		OBS:	
TALENTO	PÁG. REF.	TALENTO	PÁG. REF.
OBS:		OBS:	
TALENTO	PÁG. REF.	TALENTO	PÁG. REF.
OBS:		OBS:	
TALENTO	PÁG. REF.	TALENTO	PÁG. REF.
OBS:		OBS:	

ATAQUE	BONUS DE ATAQUE	DANO	SUCCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO	
MUNICION			

ATAQUE	BONUS DE ATAQUE	DANO	SUCCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO	
MUNICION			

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO

ARMADURA/ITEM DE PROTEÇÃO	TIPO	BONUS NA CA	DES MAX
Peitoral de Aço Imperial	M	+5	+3
PEN. ARMADURA	FALHA ARCANA	DESLOC.	PESO
-3	35%	6m	15Kg
PROPRIEDADES ESPECIAIS			
Obra Prima			

ESCUDO/ITEM DE PROTEÇÃO	BONUS NA CA	PESO	PEN. ARMADURA
Escudo Grande de Metal	+2	7,5 Kg	-1
FALHA ARCANA	PROPRIEDADES ESPECIAIS		
15%	Obra Prima		

ITEM DE PROTEÇÃO	BONUS NA CA	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS