



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



Felix Phestux
NOME DO PERSONAGEM

Humano
RAÇA

Ranger (10)
CLASSE E NÍVEL

Neutro
TENDÊNCIA

NOME DA HABILIDADE	MODIFICADOR HABILIDADE	MODIFICADOR HABILIDADE	NOME DA HABILIDADE
FOR FORÇA	2	1	INT INTELIGÊNCIA
DES DESTREZA	5	2	SAB SABEDORIA
CON CONSTITUIÇÃO	4	0	CAR CARISMA

HP PONTOS DE VIDA	109	CA CLASSE DE ARMADURA	18
DESLOC.	9m	INICIATIVA MODIFICADOR	9
FOR	11	REF	12
VON	5		

TALENTO/CLASSE/RACIAL

[C] Foco em Arma (Arco Longo) [LDJ] 96	[C] 1º Inimigo Predileto (Lobos) [LDJ] 56
[C] Iniciativa Aprimorada [LDJ] 97	[C] Rastrear [LDJ] 56
[C] Tiro Rápido / Tiro Longo [LDJ] 101	[C] Empatia com a Natureza [LDJ] 56
[C] Vitalidade Aprimorada [CD3] 105	[C] Tolerância [LDJ] 57
[C] Estilo Combate (Tiro Certo) [LDJ] 57	[C] Companheiro Animal [LDJ] 57
[C] Estilo Combate (Tiro Múltiplo) [LDJ] 57	[C] 2º Inimigo Predileto (Orcs) [LDJ] 56
[C] Rastreador Eficaz [LDJ] 57	[C] 3º Inimigo Pred. (Dragões) [LDJ] 56
[C] Evasão [LDJ] 57	[C] Caminho da Floresta [LDJ] 57

PERÍCIAS DE CLASSE	NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE HABILIDADE	GRAD.	OUTROS MOD.	GRAD. MAX. (CLASSE/OUTRAS CLASSES)
<input checked="" type="checkbox"/>	Conhecimento (Geografia)	(INT)	11	= 1	+ 10	+ 0	13 / 6
<input checked="" type="checkbox"/>	Conhecimento (Natureza)	(INT)	13	= 1	+ 10	+ 2	
<input checked="" type="checkbox"/>	Esconder-se	(DES)	13	= 5	+ 8	+ 0	
<input checked="" type="checkbox"/>	Observar	(SAB)	11	= 2	+ 9	+ 0	
<input checked="" type="checkbox"/>	Ouvir	(SAB)	10	= 2	+ 8	+ 0	
<input checked="" type="checkbox"/>	Furtividade	(DES)	15	= 5	+ 10	+ 0	
<input checked="" type="checkbox"/>	Procurar	(INT)	10	= 1	+ 7	+ 2	
<input checked="" type="checkbox"/>	Sobrevivência	(SAB)	17	= 2	+ 13	+ 2	
<input checked="" type="checkbox"/>	Ofícios (Herborista)	(INT)	4	= 1	+ 3	+ 0	
<input checked="" type="checkbox"/>	Usar Cordas	(DES)	6	= 5	+ 1	+ 0	

ATAQUE	BONUS DE ATAQUE	DANO	SUCCESSO DECISIVO
Arco L. Composto +2	+16/+11	1d8+2	x3

ATAQUE	BONUS DE ATAQUE	DANO	SUCCESSO DECISIVO
Tiro Rápido	+14/+14/+9	1d8+2	x3

ATAQUE	BONUS DE ATAQUE	DANO	SUCCESSO DECISIVO
Tiro Múltiplo	+12/+12	1d8+2	x3

DUNGEONS & DRAGONS

Patrulheiro

FICHA DE PERSONAGEM

INIMIGO PREDILETO	BÔNUS*
Lobos	+4
Orcs	+4
Dragões	+2
	+1
	+1

* Aplique o bônus de Inimigo Predileto para o dano com armas e nos tests de Reflex, Observar, Ouvir, Sentir Matilhação e Sobrevivência.

COMPANHEIRO ANIMAL

TAMANHO	INICIATIVA	DESLOCAMENTO	DADOS DE VIDA
Médio	+4	3 metros / vôo 18 metros	3
PONTOS DE VIDA	12 =		
ITEM DE PROTEÇÃO	BÔNUS NA CA	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS
CLASSE DE ARMADURA	TOQUE CA	SUPRESA CA	AJ ARMADURA NATURAL
20	16	16	+2
BÔNUS BASE DE ATAQUE	ATAQUE	ATAQUE TOTAL	
+0 / -10 (Agarrar)	Garra +5 (1d4-2)	Corpo a Corpo: garra +5 (1d4+2)	
TR	+2	+6	+2
	FOR	REF	VON
HABILIDADE	7 (-2)	18 (+4)	10 (0)
	FOR	DES	COM
		INT	SAB
			CAR

HABILIDADE/QUALIDADES ESPECIAIS	TRUQUES
Visão na penumbra, Vínculo com companheiro animal, Partilhar magia, Evasão.	Combate, Guarda, Caça, Atuação, Rastrear, Procurar

NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE HABILIDADE	GRAD.	OUTROS MOD.
Ouvir	(SAB)	+2	= +2	+ 0	+ 0
Observar	(SAB)	+14	= +2	+ 4	+ 8
Procurar	(INT)	-2	= -4	+ 2	+ 0
Sobrevivência	(SAB)	+2	= +2	+ 0	+ 0

TALENTO	PÁG. REF.
Acuidade com Arma	89 [LDJ]

OBS: Pode usar o modificador de DES nas Jogadas de Ataque.

ATAQUE	BONUS DE ATAQUE	DANO	SUCCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO	

MUNIÇÃO																			
---------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ATAQUE	BONUS DE ATAQUE	DANO	SUCCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÃO	

MUNIÇÃO																			
---------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

MAGIA

TR DE MAGIA	12	MOD CD	CHANCE DE FALHA ARCANA	%
-------------	----	--------	------------------------	---

MAGIA CONHECIDAS	CD DO TRM*	NÍVEL	MAGIA/DAY POR DIA	MAGIAS ADICIONAIS
		0		
	13	1º	1	1
	13	2º	1	1
		3º		
		4º		