

# FICHA DE PERSONAGEM

Nome

Pontos

## Características

**F**ORÇA

**H**ABILIDADE

**R**ESISTÊNCIA

**A**RMADURA

**P**ODER DE **F**OGO

Pontos de Vida

Pontos de Magia

Pontos de Experiência

## Vantagens

## Desvantagens

## Tipos de Dano

## Magias Conhecidas

## Dinheiro e Itens

## História

## Turno de Combate

**Passo 1 • Iniciativa:** cada combatente rola um dado e acrescenta ao resultado sua Habilidade. Inclua +1 por Aceleração ou +2 por Teleporte (não cumulativos), quando houver. Combatentes com iniciativa mais alta agem primeiro.

**Passo 2 • Força de Ataque (FA):** os personagens escolhem seus alvos e fazem seus ataques ou manobras, cada um em sua iniciativa. A Força de Ataque de cada um será igual a  $H+F+1d$  (para ataques corpo-a-corpo) ou  $H+PdF+1d$  (para ataques à longa distância), à escolha do jogador. Essa escolha deve ser feita antes da rolagem.

**Passo 3 • Força de Defesa (FD):** a Força de Defesa da vítima será igual a  $H+A+1d$ . Subtraia esse valor da FA do atacante. O resultado final será a quantidade de Pontos de Vida perdidos pela vítima. Caso a FD final do alvo seja igual ou superior à FA final do atacante, nenhum dano é provocado.