

FICHA DE PERSONAGEM

Nome

Pontos

Características

FORÇA

HABILIDADE

RESISTÊNCIA

ARMADURA

PODER 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.