

GFT#4

ANEXO I – PERSONAGENS E CARACTERÍSTICAS

Humanos	Pontos de Vida	Pontos de Mana	Força Física	Força Mágica	Armadura (Resist. Física)	Resistência Mágica	Agilidade
Guerreiro	4.000	30	100	20	80	20	50
Ladrão	2.800	50	50	30	40	50	100
Mago	2.500	100	40	100	30	100	40
Paladino	3.200	80	60	60	60	60	60
Inumanos	Pontos de Vida	Pontos de Mana	Força Física	Força Mágica	Armadura (Resist. Física)	Resistência Mágica	Agilidade
Animal	3.200	30	80	20	90	20	50
Troll	2.800	20	100	20	100	20	20
Dragão	3.000	40	100	20	100	50	80
Zumbi	2.500	20	40	20	80	90	20

ANEXO II - MAGIAS

Nome	Dano	Cura	Gasto de Mana	Guerreiro	Ladrão	Mago	Paladino	Animal	Troll	Dragão	Zumbi
Poção da Vida	-	200	12			✓	✓				
Hálito de Fogo	400	-	12							✓	
Bio	360	-	14			✓		✓			
Cura	-	400	16			✓					
Flama Gelada	320	-	14			✓	✓				
Intoxicação	280	-	12		✓	✓			✓		✓
Tempestade	200	-	12	✓	✓	✓	✓				

Regras:

- Cada magia usada gasta os pontos de Mana especificados na tabela;
- A cada rodada sem usar magia o personagem recupera 10 pontos de Mana, respeitando seu limite máximo
- As magias de cura aumentam os pontos de vida, enquanto as de dano diminuem os pontos de vida do personagem afetado

ANEXO III - ARMAS

Nome	Dano	Guerreiro	Ladrão	Mago	Paladino	Animal	Troll	Dragão	Zumbi
Garra Letal	200					✓		✓	✓
Tridente Sagrado	320			✓	✓				
Espada Barroca	400	✓							
Porrete	280	✓	✓				✓		✓
Cajado	100		✓	✓			✓		✓
Besta	320		✓		✓				
Esfera de ataque	300		✓						

Regras:

- Cada personagem só pode portar uma arma por vez.
- Todos os personagens devem ser criados/iniciados utilizando a arma com o **menor** poder de dano disponível para si.
- É permitido ao personagem trocar de arma, porém isto é considerado uma ação de turno, ou seja, após trocar de arma, o personagem deve esperar o próximo turno para realizar outra ação.