

# FICHA DE PERSONAGEM

Nome \_\_\_\_\_

Tipo Sanguíneo \_\_\_\_\_ Pontos \_\_\_\_\_



## CARACTERÍSTICAS

Força ○○○○○○

Habilidade ○○○○○○

Resistência ○○○○○○

Armadura ○○○○○○

Poder de Fogo ○○○○○○

Pontos de Vida ○○○○○○.○○○○○○○.  
○○○○○○○.○○○○○○○.○○○○○○○.

Pontos de Magia ○○○○○○.○○○○○○○.

Experiência \_\_\_\_\_

Escala de Poder \_\_\_\_\_



## VANTAGENS

---

---

---

---

---

---

---

---



## DESVANTAGENS

---

---

---

---

---



## HISTÓRIA

---

---

---

---

---

---

---

---

se quiser, faça aqui um desenho de seu personagem

## COMO LUTAR!!!

1. Iniciativa: Todos os envolvidos jogam um dado e somam a habilidade, a ordem das ações será sempre do maior resultado ao menor, em caso de empate os jogadores agem primeiro.
2. Ação: No seu turno um personagem pode fazer uma ação qualquer (andar, correr, falar, usar uma vantagem) ou fazer um ataque. Para fazer um ataque o personagem rola 1d e soma a sua Força (se for ataque corporal) ou Poder de Fogo (se for ataque a distância).
  - Combos: Todo personagem que esteja atacando, pode fazer uma quantidade de ataques igual ao valor de sua Habilidade, recendo -1 cumulativo para cada ataque após o primeiro.
3. Defesa: aquele que recebe o ataque joga um dado e soma sua Armadura caso deseje fazer um bloqueio ou um dado somado a sua Habilidade caso queira fazer uma esquiva. O resultado é subtraído do ataque do ataque. Caso o ataque seja levado a zero ou menos, o alvo conseguiu se defender, caso contrário ele sofreu dano. Bloqueios interrompem combos, esquivas não.
4. Pontos de Vida: o dano que ultrapassa a soma do dado com a Armadura (bloqueio) ou Habilidade (esquiva) do alvo é subtraído de seus Pontos de Vida. Um alvo é derrotado quando atinge 0 (zero) Pontos de Vida.