

Regras para grid de combate v1.00

Este suplemento exibe regras voltadas ao grid de combate. Acompanhe os detalhes a seguir:

Deslocamento

Os PDJ's andam um número de casas baseado em sua RD. Veja:

Deslocamento dos PDJ's

RD	Nº de casas
0	8
1	7
2	6
3	5
4	4

Deslocamento dos PDM's

Categoria	Nº de casas
Fraco	4
Médio	6
Forte	8
Muito forte	10

Alyssa possui uma armadura de RD 3. Baseado na tabela de deslocamento, ela consegue andar 5 casas.

Ataques à distância

Os ataques à distância são calculados com base na eficiência. Veja:

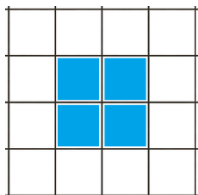
Ataques à distância

Eficiência do ataque	Nº de casas
Ruim	6
Regular	12
Bom	18
Excelente	24
Extraordinário	30

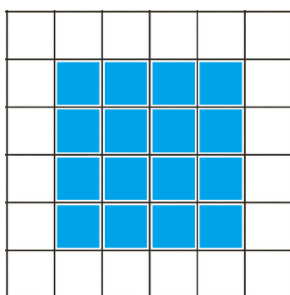
Efeitos em área

Algumas habilidades, explosivos e similares acarretam danos e complicações em área. Veja a dimensão dos ataques:

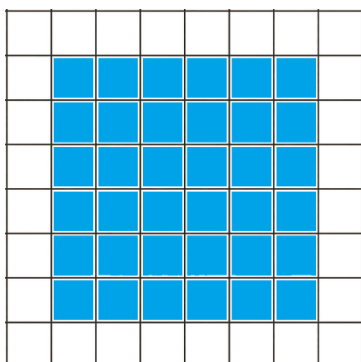
Habilidade em área – Fraco ($2 \times 2 = 4$ quadrados)



Habilidade em área – Médio ($4 \times 4 = 16$ quadrados)



Habilidade em área – Forte ($6 \times 6 = 36$ quadrados)



Habilidade em área – Muito forte ($8 \times 8 = 64$ quadrados)

