**Encontros:**

**Fases de um encontro**

**Surpresa:** Apenas os personagens que notaram os outros sem serem detectados tem um turno completo antes de rolar a iniciativa.

**Iniciativa:** Cada uma das equipes envolvidas no combate rola a iniciativa, a jogada de iniciativa pode ser feita com destreza, sabedoria ou carisma de acordo com a situação.

**Turnos:** Com a iniciativa jogada, as equipes agem em ordem decrescente de iniciativa até o fim do encontro.

**Detectando inimigos:**

Um personagem normalmente consegue enxergar um inimigo a 36 metros de distância em uma caverna ou a 240 metros nos ermos, caso não existam condições que atrapalhem a visão. Caso os inimigos estejam escondidos, fora da linha de visão, ou o personagem prefira, é possível utilizar de outros sentidos para isso.

**Tipos de turno:**

**Combate:** Ao iniciar um encontro de forma combativa, os inimigos serão hostis e atacarão.

**Social:** Ao iniciar um combate de forma social, o mestre faz um teste de intenção modificado pelo maior carisma da equipe e verifica a intenção dos inimigos. A partir disso, se possível, as interações acontecem.

**Fuga:** Ao tentar uma fuga, se o lado fugitivo tiver maior deslocamento ele ganha, do contrário, uma perseguição, caso os inimigos desejem perseguir, acontece.

**Combate:**

Para atacar um inimigo, existem algumas formas convencionais. Vale lembrar que formas não convencionais são super incentivadas.

Em cada turno, cada personagem possui 3 pontos de combate, cada ação normalmente consome um ponto de combate. Interagir com um item, atacar e andar são exemplos de ações que consomem um ponto de combate.

**Ataques corpo a corpo:** uma jogada de força é realizada e se o valor for maior que a CA do inimigo, o golpe acerta e joga-se o dano.

**Ataques a distância:** uma jogada de destreza é realizada e se o valor for maior que a CA do inimigo, o golpe acerta e joga-se o dano.

**Magias:** varia com a magia.

**Finalizando o combate:**

O objetivo, normalmente é incapacitar o inimigo, isso acontece quando ele sofre dano letal e é levado a 0 pontos de vida, neste caso ele é nocauteado e no turno seguinte, se nada for feito, morto.

Se um inimigo for levado a 0 pontos de vida por dano não letal, como um soco, ele é apenas nocauteado.

**Nocauteado:** o personagem está caído e inconsciente.

**Socializando**

**Intenções:**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Hostil, ataca |
| 2-4 | Não amigável, provavelmente ataca |
| 5-10 | Neutro, varia |
| 11-16 | Desinteressado, ignora |
| 17-19 | Interessado, interage |
| 20+ | Amigável, prestativo |

**Fugindo**

O vencedor será aquele que obtiver 4 pontos de fuga a mais que o outro.

Seguindo a ordem de iniciativa, os personagens, equipes ou inimigos realizam atividades que afetem negativamente seus inimigos, positivamente sua equipe ou positivamente a si.

Para cada ação positiva bem-sucedida em si, ganha dois pontos de fuga.

Para cada ação positiva bem-sucedida em seus aliados, eles ganham um ponto de fuga.

Para cada ação negativa bem-sucedida em seus inimigos, eles perdem um ponto de fuga.

Após a fuga, os personagens ficarão cansados e precisarão parar por dez minutos antes de realizar uma nova fuga.

**Explorando**

**Pontos de exploração:** após um descanso os personagens possuem 16 pontos de exploração para realizarem suas atividades, um ponto de exploração normalmente corresponde a uma hora.

**Viajando:** os personagens podem viajar (deslocamento/2) quilômetros consumindo 1 ponto de exploração antes de precisarem descansar e comer.

No caso de uma equipe, o deslocamento utilizado é o menor.

**Descansando:** para recuperarem seus pontos de exploração precisam descansar por 8 horas, descansar significa parar em um local seguro sem realizar atividades de esforço físico.

**Dormir:** um personagem precisa dormir pelo menos quatro horas por dia para não perder sua sanidade, a cada 24 horas sem dormir o personagem perde 1 ponto de inteligência, sabedoria e carisma até conseguir dormir por oito horas em um local confortável e recuperar sua sanidade.

Caso um desses valores chegue a zero, o personagem desmaia e permanece assim até dormir por oito horas em um local confortável, se isso não acontecer em uma semana ele pode se tornar uma criatura.

**Alimentação:** um personagem precisa de meio litro de água e meio quilo de comida por dia para não perder 1 ponto de força, destreza e constituição. Esses pontos perdidos só serão recuperados ao realizar uma refeição adequada (2l de água e 1kg de comida) e descansar.

Caso um desses valores chegue a zero, o personagem desmaia e em três dias, caso não se alimente, se tornará um carniçal.

**Contaminação:** se um personagem comer ou beber alimentos inadequados, ele deve fazer um teste de constituição para não ficar doente. Caso falhe, perderá 2 pontos de destreza, força ou constituição até se descontaminar.

**Se localizando:** habitualmente um dos jogadores desenhará um mapa para que possam se localizar e criando pontos de referência eficientes, porém, se os personagens não tiverem ferramentas para criar um mapa, a localização pode ser um problema.

Estando em um ambiente desconhecido sem um mapa, jogadas de sabedoria para intuir a direção de um ponto de referência pode ser a solução.

Outra situação é quando estiverem utilizando um mapa já produzido, testes de inteligência de baixa dificuldade podem ser uma ferramenta de localização dos pontos de referência.

**Forrageando:** nos ermos, a comida pode acabar e a necessidade de buscar outras fontes de comida surgir. Para efeitos rápidos, testes de sabedoria podem adiantar esse processo. Em algumas outras circunstâncias uma cena de caça pode ser interessante para a narrativa. Essa ação consome no mínimo um ponto de exploração.

**Rastreando:** seguindo rastros ou pistas de alguma criatura/objetivo ou realizando testes de sabedoria, o personagem pode rastrear alguém consumindo um ponto de exploração.

**Outros**

**Respiração:** Para fins de ar rarefeito ou água, um personagem consegue prender sua respiração por uma quantidade de tempo igual a seu valor de (constituição \* 1,5 segundos).

**Montarias:** Um personagem montado utiliza o deslocamento de sua montaria e conta como carga para ela, só é possível montar criaturas de um tamanho maior que o personagem.

**Aumento de tamanho:**

**Testes:** Para cada tamanho maior ou menor que o inimigo, se o contexto permitir, adicione +2 ou -2 ao teste.

**Itens:** Os pesos dos itens são multiplicados por 1,5 e os dados de dano são aumentados em 2, ao chegar no d12, siga para 2d6.

**Regras de Formação**

Uma formação é quando uma equipe de pelo menos três personagens está organizada para o combate.

Existem três posições:

Linha de frente – Responsáveis por proteger a linha de trás e permitir que o flanco ataque.

Flanco – Responsáveis por causar dano corpo a corpo.

Linha de trás – Responsáveis por causar dano a distância/mágico ou dar suporte a formação.

Durante um combate utilizando uma formação, algumas ações e especificidades ocorrem.

**Ataque conjunto:** Quando lutando em formação, escolha um atacante principal, normalmente aquele que possui maior bônus ou tipo de dano mais interessante. Utilizando o bônus desse atacante, faça um ataque normal utilizando os modificadores normalmente + 2.

Caso acerte, o dano causado será o dano normal do ataque multiplicado pela (quantidade de membros na equipe – 2).

**Defesa conjunta:** Quando lutando em formação, escolha um dos personagens da linha de frente para receber o ataque. A CA utilizada para a formação será a dele +2 e o dano recebido será distribuído entre todos os personagens da linha de frente.

**Habilidades**

**Investida:** consegue se mover e atacar gastando apenas um ponto de combate, desde que essa movimentação seja em linha reta.