

# COMBATENTE

Treinado para lutar com todo tipo de armas, e com a força e a coragem para encarar os perigos de frente. É o tipo de agente que prefere abordagens mais diretas e costuma atirar primeiro e perguntar depois.

Do mercenário especialista em armas de fogo até o perito em espadas, combatentes apresentam uma gama enorme de habilidades e técnicas especiais que aprimoram sua eficiência no campo de batalha, tornando-os membros essenciais em qualquer missão de extermínio.

Além de treinar seu corpo, o combatente também é perito em liderar seus aliados em batalha e em cuidar de seu equipamento de combate, sempre preparado para assumir a linha de frente quando a coisa fica feia.

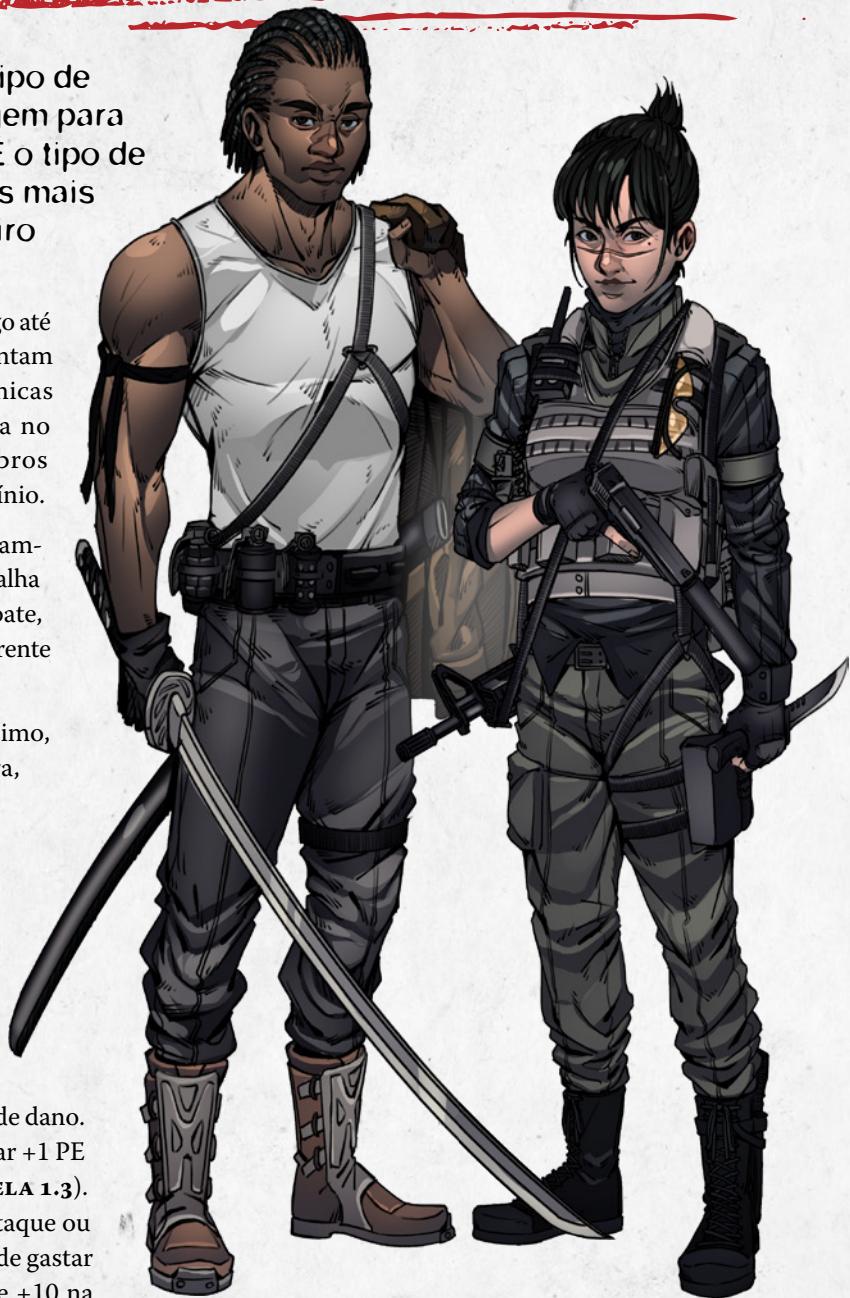
**COMBATENTES FAMOSOS:** Senhor Veríssimo, Jou Jouki, Gal, Antônio “Balu” Pontevedra, Tristan Monteiro e Ryder Staten.

## HABILIDADES DE COMBATENTE

**ATAQUE ESPECIAL.** Quando faz um ataque, você pode gastar 2 PE para receber +5 no teste de ataque ou na rolagem de dano. Conforme avança de NEX, você pode gastar +1 PE para receber mais bônus de +5 (veja a **TABELA 1.3**). Você pode aplicar cada bônus de +5 em ataque ou dano. Por exemplo, em NEX 55%, você pode gastar 4 PE para receber +5 no teste de ataque e +10 na rolagem de dano.

**HABILIDADE DE TRILHA.** Em NEX 10% você escolhe uma das trilhas de combatente e recebe o primeiro poder da trilha escolhida. Você recebe um novo poder da trilha escolhida em NEX 40%, 65% e 99%. Veja a descrição das trilhas nas páginas 26 e 27.

**PODER DE COMBATENTE.** Em NEX 15%, você recebe um poder de combatente à sua escolha. Você recebe um novo poder de combatente em NEX 30% e a cada 15% de NEX subsequentes, conforme indicado na tabela. Veja a lista de poderes a seguir.



- 8 **Armamento Pesado.** Você recebe proficiência com armas pesadas. *Pré-requisito:* For 2.
- 8 **Artista Marcial.** Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano, podem causar dano letal e se tornam ágeis (veja p. 59). Em NEX 35%, o dano aumenta para 1d8 e, em NEX 70%, para 1d10.
- 8 **Ataque de Oportunidade.** Sempre que um ser sair voluntariamente de um espaço adjacente ao seu, você pode gastar uma reação e 1 PE para fazer um ataque corpo a corpo contra ele.
- 8 **Combater com Duas Armas.** Se estiver empunhando duas armas (e pelo menos uma for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre -20 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. *Pré-requisitos:* Agi 3, treinado em Luta ou Pontaria.
- 8 **Combate Defensivo.** Quando usa a ação agredir, você pode combater defensivamente. Se fizer isso, até seu próximo turno, sofre -20 em todos os testes de ataque, mas recebe +5 na Defesa. *Pré-requisito:* Int 2.
- 8 **Golpe Demolidor.** Quando usa a manobra quebrar ou ataca um objeto, você pode gastar 1 PE para causar dois dados de dano extra do mesmo tipo de sua arma. *Pré-requisitos:* For 2, treinado em Luta.
- 8 **Golpe Pesado.** Enquanto estiver empunhando uma arma corpo a corpo, o dano dela aumenta em mais um dado do mesmo tipo.
- 8 **Incansável.** Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE para fazer uma ação de investigação adicional, mas deve usar Força ou Agilidade como atributo-base do teste.
- 8 **Presteza Atlética.** Quando faz um teste de facilitar a investigação, você pode gastar 1 PE para usar Força ou Agilidade no lugar do atributo-base da perícia. Se passar no teste, o próximo aliado que usar seu bônus também recebe +20 no teste.
- 8 **Proteção Pesada.** Você recebe proficiência com Proteções Pesadas. *Pré-requisito:* NEX 30%.
- 8 **Reflexos Defensivos.** Você recebe +2 em Defesa e em testes de resistência. *Pré-requisitos:* Agi 2.
- 8 **Saque Rápido.** Você pode sacar ou guardar itens como uma ação livre (em vez de ação de movimento). Além disso, caso esteja usando a regra opcional de contagem de munição, uma vez por rodada pode recarregar uma arma de disparo como uma ação livre. *Pré-requisito:* treinado em Iniciativa.
- 8 **Segurar o Gatilho.** Sempre que acerta um ataque com uma arma de fogo, pode fazer outro ataque

## CARACTERÍSTICAS

**PONTOS DE VIDA INICIAIS** **20+VIGOR**

A cada novo nível de exposição 4 PV (+Vig)

**PONTOS DE ESFORÇO INICIAIS** **2+PRESENCA**

A cada novo nível de exposição 2 PE (+Pre)

**SANIDADE INICIAL** **12**

A cada novo nível de exposição 3 SAN

### PERÍCIAS TREINADAS

Luta ou Pontaria (uma das duas) e Fortitude ou Reflexos (uma das duas), mais uma quantidade de perícias à sua escolha igual a 1 + Intelecto.

### PROFI CIÊNCIAS

Armas simples, armas táticas e proteções leves.

**TABELA 1.3: O COMBATENTE**

NEX	Habilidades
5%	Ataque especial (2 PE, +5)
10%	Habilidade de trilha
15%	Poder de combatente
20%	Aumento de atributo
25%	Ataque especial (3 PE, +10)
30%	Poder de combatente
35%	Grau de treinamento
40%	Habilidade de trilha
45%	Poder de combatente
50%	Aumento de atributo, versatilidade
55%	Ataque especial (4 PE, +15)
60%	Poder de combatente
65%	Habilidade de trilha
70%	Grau de treinamento
75%	Poder de combatente
80%	Aumento de atributo
85%	Ataque especial (5 PE, +20)
90%	Poder de combatente
95%	Aumento de atributo
99%	Habilidade de trilha

com a mesma arma contra o mesmo alvo, pagando 2 PE por cada ataque já realizado no turno. Ou seja, pode fazer o primeiro ataque extra gastando 2 PE e, se acertar, pode fazer um segundo ataque extra gastando mais 4 PE e assim por diante, até errar um ataque ou atingir o limite de seus PE por rodada. *Pré-requisito:* NEX 60%.

- z **Sentido Tático.** Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PE para analisar o ambiente. Se fizer isso, recebe um bônus em Defesa e em testes de resistência igual ao seu Intelecto até o final da cena. *Pré-requisitos:* Int 2, treinado em Percepção e Tática.
- z **Tanque de Guerra.** Se estiver usando uma proteção pesada, a Defesa e a resistência a dano que ela fornece aumentam em +2. *Pré-requisito:* Proteção Pesada.
- z **Tiro Certeiro.** Se estiver usando uma arma de disparo, você soma sua Agilidade nas rolagens de dano e ignora a penalidade contra alvos envolvidos em combate corpo a corpo (mesmo se não usar a ação mirar). *Pré-requisito:* treinado em Pontaria.
- z **Tiro de Cobertura.** Você pode gastar uma ação padrão e 1 PE para disparar uma arma de fogo na direção de um ser no alcance da arma para forçá-lo a se proteger. Faça um teste de Pontaria contra a Vontade do alvo. Se vencer, até o início do seu próximo turno o alvo não pode sair do lugar onde está e sofre -5 em testes de ataque. A critério do mestre, o alvo recebe +5 no teste de Vontade se estiver em um lugar extremamente perigoso, como uma casa em chamas ou um barco afundando. Este é um efeito de medo.
- z **Transcender.** Escolha um poder paranormal (veja a página 114). Você recebe o poder escolhido, mas não ganha Sanidade neste aumento de NEX. Você pode escolher este poder várias vezes.
- z **Treinamento em Perícia.** Escolha duas perícias. Você se torna treinado nessas perícias. A partir de NEX 35%, você pode escolher perícias nas quais já é treinado para se tornar veterano. A partir de NEX 70%, pode escolher perícias nas quais já é veterano para se tornar expert. Você pode escolher este poder várias vezes.

**AUMENTO DE ATRIBUTO.** Em NEX 20%, e novamente em NEX 50%, 80% e 95%, aumente um atributo a sua escolha em +1. Você não pode aumentar um atributo além de 5 desta forma.

**GRAU DE TREINAMENTO.** Em NEX 35%, e novamente em NEX 70%, escolha um número de perícias treinadas igual a 2 + Int. Seu grau de treinamento nessas perícias aumenta em um (de treinado para veterano ou de veterano para expert).

**VERSATILIDADE.** Em NEX 50%, escolha entre receber um poder de combatente ou o primeiro poder de uma trilha de combatente que não a sua.

## TRILHAS DE COMBATENTE

### Aniquilador

Você é treinado para abater alvos com eficiência e velocidade. Suas armas são suas melhores amigas e você cuida tão bem delas quanto de seus companheiros de equipe. Talvez até melhor.

**NEX 10% - A FAVORITA.** Escolha uma arma para ser sua favorita, como katana ou fuzil de assalto. A categoria da arma escolhida é reduzida em I.

**NEX 40% - TÉCNICA SECRETA.** A categoria da arma favorita passa a ser reduzida em II. Quando faz um ataque com ela, você pode gastar 2 PE para executar um dos efeitos abaixo como parte do ataque. Você pode adicionar mais efeitos gastando +2 PE por efeito adicional.

- z **Amplio.** O ataque pode atingir um alvo adicional em seu alcance e adjacente ao original (use o mesmo teste de ataque para ambos).

- z **Destruidor.** Aumenta o multiplicador de crítico da arma em +1.

**NEX 65% - TÉCNICA SUBLIME.** Você adiciona os seguintes efeitos à lista de sua Técnica Secreta:

- z **Letal.** Aumenta a margem de ameaça em +2. Você pode escolher este efeito duas vezes para aumentar a margem de ameaça em +5.

- z **Perfurante.** Ignora até 5 pontos de resistência a dano de qualquer tipo do alvo.

**NEX 99% - MÁQUINA DE MATAR.** A categoria da arma favorita passa a ser reduzida em III, ela recebe +2 na margem de ameaça e seu dano aumenta em um dado do mesmo tipo.

### Comandante de Campo

Sem um oficial uma batalha não passa de uma briga de bar. Você é treinado para coordenar e auxiliar seus companheiros em combate, tomando decisões

rápidas e tirando melhor proveito da situação e do talento de seus aliados.

**NEX 10% - INSPIRAR CONFIANÇA.** Sua liderança inspira seus aliados. Você pode gastar uma reação e 2 PE para fazer um aliado em alcance curto rolar novamente um teste recém realizado.

**NEX 40% - ESTRATEGISTA.** Você pode direcionar aliados em alcance curto. Gaste uma ação padrão e 1 PE por aliado que quiser direcionar (limitado pelo seu Intelecto). No próximo turno dos aliados afetados, eles ganham uma ação de movimento adicional.

**NEX 65% - BRECHA NA GUARDA.** Uma vez por rodada, quando um aliado causar dano em um inimigo que esteja em seu alcance curto, você pode gastar uma reação e 2 PE para que você ou outro aliado em alcance curto faça um ataque adicional contra o mesmo inimigo. Além disso, o alcance de inspirar confiança e estrategista aumenta para médio.

**NEX 99% - OFICIAL COMANDANTE.** Você pode gastar uma ação padrão e 5 PE para que cada aliado que você possa ver em alcance médio receba uma ação padrão adicional no próximo turno dele.

## Guerreiro

Você treinou sua musculatura e movimentos a ponto de transformar seu corpo em uma verdadeira arma. Com golpes corpo a corpo tão poderosos quanto uma bala, você enfrenta inimigos sem medo.

**NEX 10% - TÉCNICA LETAL.** Você recebe um aumento de +2 na margem de ameaça com todos os seus ataques corpo a corpo.

**NEX 40% - REVIDAR.** Sempre que bloquear um ataque, você pode gastar uma reação e 2 PE para fazer um ataque corpo a corpo no inimigo que o atacou.

**NEX 65% - FORÇA OPPRESSORA.** Quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PE para realizar uma manobra derrubar ou empurrar contra o alvo do ataque como ação livre. Se escolher empurrar, recebe um bônus de +5 para cada 10 pontos de dano que causou no alvo. Se escolher derrubar e vencer no teste oposto, você pode gastar 1 PE para fazer um ataque adicional contra o alvo caído.

**NEX 99% - POTÊNCIA MÁXIMA.** Quando usa seu Ataque Especial com armas corpo a corpo, todos os bônus numéricos são dobrados. Por exemplo, se usar 5 PE para receber +5 no ataque e +15 no dano, você recebe +10 no ataque e +30 no dano.

## Operações Especiais

Você é um combatente eficaz. Suas ações são calculadas e otimizadas, sempre antevendo os movimentos inimigos e se posicionando da maneira mais inteligente no campo de batalha.

**NEX 10% - INICIATIVA APRIMORADA.** Você recebe +5 em Iniciativa e uma ação de movimento adicional na primeira rodada.

**NEX 40% - ATAQUE EXTRA.** Uma vez por rodada, quando faz um ataque, você pode gastar 2 PE para fazer um ataque adicional.

**NEX 65% - SURTO DE ADRENALINA.** Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PE para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional.

**NEX 99% - SEMPRE ALERTA.** Você recebe uma ação padrão adicional no início de cada cena de combate.

## Tropa de Choque

Você é duro na queda. Treinou seu corpo para resistir a traumas físicos, tornando-o praticamente inquebrável, e por isso não teme se colocar entre seus aliados e o perigo.

**NEX 10% - CASCA GROSSA.** Você recebe +1 PV para cada 5% de NEX e, quando faz um bloqueio, soma seu Vigor na resistência a dano recebida.

**NEX 40% - CAI DENTRO.** Sempre que um oponente em alcance curto ataca um de seus aliados, você pode gastar uma reação e 1 PE para fazer com que esse oponente faça um teste de Vontade (DT Vig). Se falhar, o oponente deve atacar você em vez de seu aliado. Este poder só funciona se você puder ser efetivamente atacado e estiver no alcance do ataque (por exemplo, adjacente a um oponente atacando em corpo a corpo ou dentro do alcance de uma arma de ataque à distância). Um oponente que passe no teste de Vontade não pode ser afetado por seu poder Cai Dentro até o final da cena.

**NEX 65% - DURO DE MATAR.** Ao sofrer dano não paranormal, você pode gastar uma reação e 2 PE para reduzir esse dano à metade. Em NEX 85%, você pode usar esta habilidade para reduzir dano paranormal.

**NEX 99% - INQUEBRÁVEL.** Enquanto estiver machucado, você recebe +5 na Defesa e resistência a dano 5. Enquanto estiver morrendo, em vez do normal, você não fica indefeso e ainda pode realizar ações. Você ainda segue as regras de morte normalmente.