

## VARIANTE: MAPA DE BATALHA

Para auxiliar a visualização dos personagens em combate, você pode usar um mapa de batalha (uma superfície quadriculada, como um tabuleiro de xadrez) e peças para representar cada ser. Cada quadrado do mapa de batalha deve ter 2,5 centímetros de lado e representa 1,5m no mundo de jogo. Assim, um personagem com deslocamento 9m pode percorrer 6 quadrados com uma ação de movimento. Para simplificar, você pode se referir a distâncias no jogo em "quadrados" (de 1,5m) ao invés de metros.

Usar mapas de batalha deixa o combate mais complexo, exigindo que os jogadores calculem suas ações e movimentos levando em conta questões como flanquear, terreno difícil e distâncias exatas das habilidades. Via de regra, é uma opção divertida para grupos que gostam do aspecto tático do jogo.

A Jambô possui mapas de batalha e peças para representar seres em sua loja online, em [www.jamboeditora.com.br](http://www.jamboeditora.com.br). Você também pode encontrar mapas e peças na internet ou, se for treinado em alguma Profissão apropriada, criar os seus próprios!

Você recebe *cobertura total* quando seus inimigos não podem alcançá-lo — por exemplo, se estiver atrás de uma parede. Cobertura total impede que você seja alvo de ataques ou habilidades, a menos que dito o contrário.

**FLANQUEAR.** Quando você luta corpo a corpo contra um oponente e um aliado faz o mesmo no lado oposto — ou seja, o inimigo está entre vocês — vocês estão flanqueando o alvo. Ambos recebem +20 em seus testes de ataque contra o alvo flanqueado. Não se pode flanquear à distância.

## QUEBRANDO OBJETOS

Tentar quebrar ou destruir um objeto — desde uma porta fechada até uma arma empunhada por um inimigo — é similar a atacar um ser.

Para objetos soltos, faça um ataque contra a Defesa do objeto, definida por sua categoria de tamanho. Se o objeto estiver em movimento, recebe +5 na Defesa. Para um objeto carregado por outro ser, veja a manobra quebrar.

Se você acerta o ataque, causa dano normal. Entretanto, objetos em geral têm resistência a dano, dependendo de seu material. Um objeto reduzido a 0 PV está quebrado, e não pode ser usado até ser consertado (veja **INTERLÚDIO**, a seguir).

TABELA 4.5: ESTATÍSTICAS DE OBJETOS

EXEMPLO	TAMANHO	DEFESA	RD	PV
<i>Objetos Gerais</i>				
Folha de papel	Minúsculo	15	0	1
Corda	Minúsculo	15	0	2
Algemas	Minúsculo	15	10	2
Cadeira	Pequeno	12	5	5
Caixote	Médio	10	5	10
Porta de madeira	Grande	8	5	20
Porta de metal	Grande	8	8	50
Portão de grades	Grande	8	10	50
Carro	Enorme	5	10	100
Ônibus	Enorme	5	20	300
Cabana de madeira	Colossal	0	5	900
<i>Armas</i>			<b>RD</b>	<b>PV</b>
Arma leve de madeira (machadinha)			5	2
Arma de uma mão de madeira (bastão)			5	5
Arma de duas mãos de madeira (acha)			5	10
Arma leve de metal (revólver)			10	5
Arma de uma mão de metal (espada)			10	10
Arma de duas mãos de metal (bazuca)			10	20



Três personagens se movem: **Arthur, Rubens e Dante**. Rubens apenas recua um pouco, gastando 1,5m (1 quadrado) do seu deslocamento. Arthur quer recuar mais; porém, como está tentando se mover furtivamente, utiliza apenas metade do seu deslocamento para evitar a penalidade em Furtividade (veja a página 45). Assim, percorre 4,5m (3 quadrados), evitando a quina da parede e se posicionando atrás de Rubens.

Dante passa por cima do sofá para ficar atrás dele. O mestre considera o móvel um terreno difícil. Assim, Dante gasta 3m (4 quadrados) do seu deslocamento apenas para transpor o sofá.

O Carente, uma criatura Grande, ocupa uma área de 3m de lado (4 quadrados de 1,5m). Mesmo ocupando uma área maior, ele avança como seres Médios (um quadrado de 1,5m por vez).

Antonio e Carina estão flanqueando o Carente, em lados opostos da criatura. Portanto, ambos recebem +20 em ataques corpo a corpo contra ela.