

COMO FUNCIONA O COMBATE?

O combate acontece em uma série de rodadas.

Uma rodada é o tempo necessário para que todos os personagens no combate tenham seu turno. Um turno é o tempo que cada personagem tem para agir.

Um combate obedece aos seguintes passos.

Passo 1. Cada personagem faz um teste de Iniciativa.

Passo 2. O mestre diz quais personagens estão cientes de seus inimigos. Aqueles que não percebem a presença de inimigos começam o combate surpreendidos.

Um personagem surpreendido fica desprevenido e não age na primeira rodada.

Passo 3. Todos os personagens têm seu turno na ordem da Iniciativa (exceto aqueles surpreendidos, que não agem na primeira rodada).

Passo 4. Quando todos os personagens tiverem seu turno, a rodada termina. Uma outra rodada se inicia, com todos os personagens agindo novamente, na mesma ordem. Mesmo aqueles que estavam surpreendidos agora podem agir.

A RODADA DE COMBATE

Uma rodada representa cerca de seis segundos no mundo de jogo. Durante a rodada, cada jogador (incluindo o mestre) tem o seu turno, a sua vez de realizar ações.

Pense em “rodada” como se fosse uma medida de tempo, como “mês”: o mês representa os dias marcados no calendário, mas também determina o tempo entre um dia e o mesmo dia no mês seguinte.

Assim, a rodada começa no turno do primeiro personagem (aquele com Iniciativa mais alta) e termina após o turno do último (aquele com Iniciativa mais baixa). Mas a rodada também é o tempo entre uma Iniciativa e a mesma Iniciativa na rodada seguinte. Efeitos que duram certo número de rodadas terminam imediatamente antes do mesmo resultado de Iniciativa quando se iniciaram, após o número apropriado de rodadas.

Tipos de Ações

No seu turno, você pode fazer uma ação padrão e uma ação de movimento, em qualquer ordem.

Você pode trocar sua ação padrão por uma ação de movimento, para fazer duas ações de movimento, mas não pode fazer o inverso.

Você também pode abrir mão das duas ações (tanto a padrão quanto a de movimento) para fazer uma ação completa.

Portanto, em um turno você pode fazer:

- ❖ Uma ação padrão e uma ação de movimento;
- ❖ OU duas ações de movimento;
- ❖ OU uma ação completa.

Você também pode executar qualquer quantidade de ações livres e reações.

AÇÃO PADRÃO. Basicamente, uma ação padrão permite que você execute uma tarefa. Fazer um ataque ou conjurar um ritual são exemplos de ações padrão comuns.

AÇÃO DE MOVIMENTO. Esta ação representa algum tipo de movimento físico. Seu uso mais comum é percorrer uma distância igual ao seu deslocamento. Levantar-se, sacar uma arma, pegar um item de sua mochila, abrir uma porta e entrar em um carro também são ações de movimento.

AÇÃO COMPLETA. Este tipo de ação exige todo o tempo e esforço normal de uma rodada. Para uma ação completa, você deve abrir mão de sua ação padrão e de sua ação de movimento — mas, normalmente, ainda pode realizar ações extras, ações livres e reações.

AÇÃO LIVRE. Esta ação não exige quase nenhum tempo e esforço, mas ainda só pode ser feita em seu turno. Jogar-se no chão ou gritar uma

ordem são ações livres — mas o mestre pode decidir que algo é complicado demais para ser livre ou que uma determinada ação livre só pode ser feita uma vez por rodada. Dar uma ordem curta é uma ação livre; explicar um plano inteiro, não!

REAÇÃO. Uma reação acontece em resposta a outra coisa. Como ações livres, reações tomam tão pouco tempo que você pode realizar qualquer quantidade delas. A diferença é que uma ação livre é uma escolha consciente, executada no turno do personagem. Já uma reação é um reflexo ou uma resposta automática, que pode ocorrer mesmo fora do seu turno. Você pode reagir mesmo se não puder realizar ações normais, como quando estiver atordoado. Um teste de Percepção para perceber um assassino escondido no estacionamento, ou um teste de Reflexos para escapar de uma explosão, são exemplos de reações. No entanto, algumas reações especiais, como bloqueios e esquivas, são uma exceção à regra.

Ações Padrão

Sua ação padrão normalmente representa a coisa mais importante que você vai fazer em seu turno.

AGREDIR. Você faz um ataque com uma arma corpo a corpo ou à distância. Com uma arma corpo a corpo, você pode atacar qualquer inimigo dentro de 1,5m (adjacente no mapa). Você pode substituir um ataque corpo a corpo por uma manobra de combate (veja abaixo).

Com uma arma de ataque à distância, você pode atacar qualquer inimigo que consiga ver e que esteja no alcance da arma (ou até o dobro do alcance, sofrendo uma penalidade de -5).

Atirando em Combate Corpo a Corpo. Quando faz um ataque à distância contra um ser em combate corpo a corpo, você sofre -20 no teste de ataque. Um ser está em combate corpo a corpo se estiver a 1,5m (adjacente) de qualquer inimigo (incluindo você).

MANOBRA DE COMBATE. Uma manobra é um ataque corpo a corpo para fazer algo diferente de causar dano — como arrancar a arma do oponente ou empurrá-lo para um abismo. Não é possível fazer manobras de combate com ataques à distância.

Faça um teste de manobra (um teste de ataque corpo a corpo) oposto com o ser. Mesmo que ele esteja usando uma arma de ataque à distância, deve fazer o teste usando seu bônus de Luta. Em caso de empate,

outro teste deve ser feito. Em geral, você pode usar qualquer arma corpo a corpo para fazer manobras de combate.

Estas são as manobras que você pode fazer.

AGARRAR. Você usa uma mão para segurar um ser (por seu braço, sua roupa etc.). Um ser agarrado fica desprevenido e imóvel, sofre -20 nos testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Ele pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto. Enquanto agarra um ser, você fica com uma mão ocupada e move-se metade do deslocamento normal (mas arrastando o ser que estiver agarrando). Você pode soltá-lo com uma ação livre. Você pode atacar um ser agarrado com sua mão livre. Se preferir, pode substituir um ataque por um teste de manobra contra o ser. Se vencer, causa dano de impacto igual a um ataque desarmado. Isso significa que você está esmagando ou sufocando o inimigo.

Só é possível agarrar com um ataque desarmado. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar tem 50% de chance de atingir o alvo errado!

DERRUBAR. Você deixa o alvo caído. Esta queda normalmente não causa dano. Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o oponente com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha. Se isso o jogar além de um parapeito ou precipício, ele pode fazer um teste de Reflexos (DT 20) para se agarrar numa beirada.

DESARMAR. Você derruba um item que o ser esteja segurando. Normalmente o item cai no mesmo lugar em que o alvo está (a menos que o alvo esteja voando, sobre uma ponte etc.). Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o item com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha.

EMPURRAR. Você empurra o ser 1,5m. Para cada 5 pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo mais 1,5m. Você pode gastar uma ação de movimento para avançar junto com o ser (até o limite do seu deslocamento).

QUEBRAR. Você atinge um item que o ser esteja segurando. Veja adiante em “Quebrando Objetos”.

ATROPELAR. Você usa uma ação padrão durante um movimento para avançar pelo espaço ocupado



por um ser (normalmente, você não pode fazer uma ação padrão durante um movimento; isto é uma exceção). O ser pode lhe dar passagem ou resistir. Se der passagem, você avança pelo espaço dele; nenhum teste é necessário. Se resistir, faça um teste de manobra oposto; se você vencer, deixa o ser caído e continua seu avanço. Se o alvo vencer, continua de pé e impede seu avanço. Atropelar é uma ação livre se tentada durante uma investida.

CONJURAR UM RITUAL. A maioria dos rituais exige uma ação padrão para ser executado.

FINTAR. Faça um teste de Enganação oposto ao teste de Reflexos de um ser em alcance curto. Se você passar, ele fica desprevenido contra seu próximo ataque, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

PREPARAR. Você prepara uma ação (padrão, de movimento ou livre) para realizar após seu turno, mas antes de seu turno na próxima rodada. Diga a ação que vai fazer e em quais circunstâncias (por exemplo, “disparar minha pistola no primeiro ser que passar pela porta”). A qualquer momento antes de seu próximo turno, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias. Pelo resto do combate, sua Iniciativa fica imediatamente acima da qual você fez a ação preparada.

Se até o seu próximo turno você não tiver realizado a ação preparada, não pode mais realizá-la (embora possa preparar a mesma ação de novo).

USAR HABILIDADE OU ITEM.

Algumas habilidades e itens exigem uma ação padrão para serem usados.

Ações de Movimento

Uma ação de movimento serve para mudar algo de posição — seja você, seja um item.

LEVANTAR-SE. Levantar do chão (ou de uma cama, cadeira...) exige uma ação de movimento.

MANIPULAR ITEM. Muitas vezes, manipular um item exige uma ação de movimento. Pegar um objeto em uma mochila, abrir ou fechar uma porta e atirar uma corda para alguém são ações de movimento.

MIRAR. Você usa uma ação de movimento para mirar em um alvo que possa ver, dentro do alcance de sua arma. Até o fim de seu próximo turno, você anula a penalidade de -20 em testes de Pontaria contra aquele alvo caso ele esteja engajado em combate corpo a corpo. Você só pode usar esta ação se for treinado em Pontaria.

MOVIMENTAR-SE. Você percorre uma distância igual a seu deslocamento (tipicamente 9m). Outros tipos de movimento, como nadar ou escalar, também usam esta ação.

SACAR OU GUARDAR ITEM. Sacar ou guardar um item exige uma ação de movimento. Alguns efeitos permitem fazer isso como uma ação livre.

Ações Completas

Ações completas exigem muito tempo e esforço.

CORRIDA. Você corre mais que seu deslocamento normal. Veja a perícia Atletismo (p. 42).

GOLPE DE MISERICÓRDIA. Você desfere um golpe letal em um oponente adjacente e indefeso. Um golpe de misericórdia é um acerto crítico automático. Além de sofrer dano, a vítima tem uma chance de morrer instantaneamente. Esta chance é de 25% (1 em 1d4) para personagens e NPCs importantes e de 75% (1 a 3 em 1d4) para NPCs secundários.

INVESTIDA. Você avança até o dobro de seu deslocamento (e no mínimo 3m) em linha reta e, no fim do movimento, faz um ataque corpo a corpo. Você recebe +20 no teste de ataque, mas sofre -5 na Defesa até o seu próximo turno, porque sua guarda fica aberta. Você não pode fazer uma investida em terreno difícil. Durante uma investida, você pode fazer a manobra atropelar como uma ação livre (mas não pode atropelar e atacar o mesmo alvo).

CONJURAR UM RITUAL. Ao conjurar rituais com execução maior do que uma ação completa, você gasta uma ação completa a cada rodada.

Ações Livres

Uma ação livre demanda pouco ou nenhum tempo, esforço ou atenção. Normalmente você pode executar quantas ações livres quiser por turno, mas o mestre pode limitar ou proibir ações complexas.

ATRASAR. Escolhendo atrasar sua ação, você age mais tarde na ordem de Iniciativa, em relação à Iniciativa que rolou. Isto é o mesmo que reduzir sua Iniciativa de propósito pelo resto do combate. Quando sua nova Iniciativa chegar, você age normalmente. Você pode especificar este novo valor de Iniciativa ou apenas esperar até algum momento e então agir, fixando sua nova Iniciativa neste ponto. Atrasar é útil para ver o que seus amigos ou inimigos farão, antes de decidir o que você mesmo fará.

♦ **LIMITES PARA ATRASAR.** Você pode atrasar sua Iniciativa até 0 menos seu bônus de Iniciativa. Quando a contagem de Iniciativa chega a esse ponto, você deve agir ou abrir mão de qualquer ação na rodada. Por exemplo, um personagem com um bônus de Iniciativa +5 pode esperar até a contagem de Iniciativa chegar a -5. Nesse ponto, deve agir ou desistir de seu turno. Isso importa quando vários personagens atrasam suas ações.

♦ **VÁRIOS ATRASOS.** Se vários personagens estão atrasando suas ações, aquele com o maior bônus de Iniciativa (ou a maior Agilidade, em caso de empate) tem a vantagem. Se dois ou mais personagens que estejam atrasando quiserem agir na mesma contagem de Iniciativa, aquele com o maior bônus age primeiro. Se dois ou mais personagens estão tentando agir um depois do outro, aquele com o maior modificador de Iniciativa age depois.

FALAR. Em geral, falar é uma ação livre. Lançar rituais ou usar habilidades de classe que dependem da voz não são ações livres. O mestre também pode limitar aquilo que você consegue falar durante uma rodada (vinte palavras são o limite padrão).

JOGAR-SE NO CHÃO. Jogar-se no chão é uma ação livre. Você recebe os benefícios e penalidades normais por estar caído, mas normalmente não sofre dano ao se jogar no chão.

LARGAR UM ITEM. Deixar cair um item que esteja segurando é uma ação livre. Mas deixar cair (ou jogar) um item com a intenção de acertar algo é uma ação padrão. E deixar cair (ou jogar) um item para que outra pessoa agarre é uma ação de movimento.

Ações Especiais de Defesa

Personagens com treinamento adequado têm acesso às seguintes reações de defesa. Você só pode usar uma destas reações por rodada e deve usar bloqueios e esquivas *antes* de seu inimigo rolar o teste de ataque dele.

BLOQUEIO. Se for treinado em Fortitude, quando for alvo de um ataque corpo a corpo, você pode usar uma reação para bloquear. Se fizer isso, recebe RD igual ao seu bônus de Fortitude contra este ataque.

CONTRA-ATAQUE. Se for treinado em Luta, quando for alvo de um ataque corpo a corpo e o atacante errar o ataque, você pode usar uma reação para contra-atacar, realizando um ataque contra esse atacante.

ESQUIVA. Se for treinado em Reflexos, quando for alvo de um ataque, você pode usar uma reação para esquivar. Se fizer isso, você adiciona seu bônus de Reflexos em sua Defesa contra este ataque.

FERIMENTOS & MORTE

Quando você sofre dano — sendo esfaqueado por um cultista, caindo de um carro em movimento etc. —, seus PV são reduzidos. Anota seus PV na ficha de personagem ou em um papel de rascunho. O dano pode deixar cicatrizes e sujar sua roupa de sangue, mas não o impede de agir. Isso só muda quando seus PV chegam a 0 (não existem PV negativos).

MACHUCADO. Se estiver com metade ou menos de seus PV totais, você está machucado. Por si só, essa condição não causa penalidades, mas serve de pré-requisito para certas habilidades e efeitos.

MORRENDO. Se for reduzido a 0 PV, você adquire as condições inconsciente e morrendo. Se iniciar três turnos morrendo na mesma cena (não necessariamente consecutivos), você *morre*. A condição inconsciente é encerrada por qualquer efeito que cure pelo menos 1 PV. Já a condição morrendo só é encerrada com um teste de Medicina (DT 20) ou por efeitos específicos.

Exemplo. Bianca já sofreu diversos ferimentos e está com 3 PV. Ela é apunhalada por um cultista e sofre 5 pontos de dano. Esse dano é suficiente para reduzir seus PV para 0. Assim, ela cai inconsciente e morrendo. Se Bianca iniciar seu turno morrendo três vezes na mesma cena, morrerá de vez.

PERDA DE VIDA. Reduz os PV do alvo, mas não é afetado por resistência a dano.

Dano Massivo

Se você sofrer uma quantidade de dano igual ou maior que a metade de seus PV totais de uma só vez e não for reduzido a 0 PV, deve fazer um teste de Fortitude (DT 15 +2 para cada 10 pontos de dano sofridos). Se falhar, é reduzido a 0 PV (ficando inconsciente e morrendo, como o normal).

Dano Não Letal

Dano não letal se soma ao dano letal para determinar quando você fica inconsciente, mas não para determinar quando você fica morrendo. Se você tem dano letal e não letal e é curado, cura primeiro o dano não letal.

Por padrão, o dano causado é letal. Você pode usar uma arma corpo a corpo para causar dano não letal (controlando a força dos golpes, evitando pontos vitais...), mas sofre -5 no teste de ataque.

Ataques desarmados e certas armas causam dano não letal. Você pode usar esses ataques e armas para causar dano letal, mas sofre a mesma penalidade de -5 no teste de ataque.

INSANIDADE & LOUCURA

Quando você sofre dano mental, seus pontos de Sanidade são reduzidos. Isso representa ter seu psicológico abalado, em vez de sua saúde física.

PERTURBADO. Se estiver com menos da metade de sua Sanidade total, você está perturbado. Na primeira vez que isso acontece em uma cena, você recebe um efeito de insanidade, que não possui consequências mecânicas, mas afeta sua interpretação (veja a página 111).

ENLOUQUECENDO. Se for reduzido a Sanidade 0, você adquire a condição enlouquecendo. Se iniciar três turnos enlouquecendo na mesma cena (não necessariamente consecutivos), sua mente sucumbe à loucura e você fica *insano* — em termos de jogo, seu personagem se torna um NPC sob controle do mestre. A condição enlouquecendo pode ser encerrada com um teste de Diplomacia (DT 20) ou por qualquer efeito que cure pelo menos 1 de Sanidade.

PERDAS PERMANENTES. Quando você conjura um ritual, existe uma chance de perder Sanidade permanentemente. Além disso, quando você transcende, não ganha Sanidade por aquele NEX.

MOVIMENTAÇÃO

DESLOCAMENTO. Esta é a medida de quantos metros você pode percorrer com uma ação de movimento. O deslocamento padrão é 9m, mas algumas habilidades podem mudá-lo.

ATRAVESSAR UM ESPAÇO OCUPADO. Você pode se mover livremente através de um espaço (ou um quadrado) ocupado por um aliado. Um inimigo caído conta como uma categoria de tamanho menor para esse efeito. No entanto, não pode atravessar um quadrado ocupado por um inimigo, a menos que ele esteja indefeso ou seja pelo menos três categorias de tamanho maior ou menor que você. Você também pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo usando a perícia Acrobacia ou a manobra atropelar.

CARGA. Se você estiver sobrecarregado (veja o **CAPÍTULO 3**), seu deslocamento diminui em 3m.

DIAGONAIS. Em um mapa, mover-se na diagonal custa o dobro. Ou seja, andar 1,5m (1 quadrado) na diagonal conta como 3m (2 quadrados).

OUTROS TIPOS DE MOVIMENTO. Além de andar, você pode usar uma ação de movimento para se mover de outras maneiras. Consulte as perícias Acrobacia e Atletismo, nas páginas 41 e 42.

SUBIR OU MÉRGULHAR. Voando ou nadando, movimentar-se na vertical custa o dobro na subida (ou o triplo em diagonais) e metade na descida (ou o normal em diagonais). Ou seja, voar 1,5m para cima conta como 3m, enquanto voar 3m para baixo conta como 1,5m.

TERRENO DIFÍCIL. Lugares onde é difícil andar, como uma floresta cheia de raízes, neve funda ou mesmo uma rua lotada de pessoas, são terreno difícil. Mover-se em terreno difícil custa o dobro. Ou seja, você se move metade do deslocamento normal — ou gasta 3m de deslocamento por quadrado, em vez de 1,5m.

SITUAÇÕES ESPECIAIS

CAMUFLAGEM. Você recebe *camuflagem leve* quando um efeito atrapalha a visão dos inimigos. Pode ser escuridão leve, neblina, folhagens ou outro efeito similar no local onde você está ou no espaço entre você e o oponente. Ataques contra você têm 20% de

chance de falha (ao fazer um ataque, o atacante rola 1d10 junto com o d20 do teste de ataque; se o resultado desse d10 for 1 ou 2, o ataque erra, independente do resultado do teste de ataque).

Você recebe *camuflagem total* quando um efeito impede a visão dos inimigos — por exemplo, em uma câmara em escuridão total. A chance de falha em camuflagem total é 50% (1 a 5 no d10).

COBERTURA. Você recebe *cobertura leve* quando está atrás de algo que bloqueia o ataque dos inimigos, como um muro, a lateral de um carro ou um ser maior que você. Cobertura fornece +5 na Defesa.

No mapa, o atacante e o alvo escolhem, cada um, um canto do quadrado onde estão. Trace uma linha reta entre os cantos. Se a linha é interrompida por um obstáculo ou ser, o alvo tem cobertura. O alvo não recebe cobertura se a linha seguir ao longo de um obstáculo, ou apenas tocar a ponta de um obstáculo.

TABELA 4.4:
SITUAÇÕES ESPECIAIS

O ATACANTE ESTÁ...	MODIFICADOR NO ATAQUE
Caído	-20
Cego	50% de chance de falha
Em posição elevada	+20
Flanqueando o alvo	+20 (apenas para corpo a corpo)
Invisível	+20 (não se aplica a alvos cegos)
Ofuscado	-20
O ALVO ESTÁ...	MODIFICADOR NA DEFESA
Caído	-5 contra ataques corpo a corpo, +5 contra ataques à distância
Cego	-5
Desprevenido	-5
Camuflagem leve	20% de chance de falha
Camuflagem total	50% de chance de falha
Cobertura leve	+5
Cobertura total	O alvo não pode ser atacado