

## COMBATE (ldj pg 190)

### Realizando um ataque para o jogador ou criatura (pg 194)

- 1º. **Escolha o alvo:** Escolha um alvo dentro do alcance do ataque: uma criatura, um objeto ou um local.
- 2º. **Modificadores:** Mestre determina se alvo tem cobertura, se atacante tem vantagem/desvantagem contra o alvo. Magias/habilidades/efeitos podem alterar (bônus/penalidades) na jogada de ataque.
- 3º. **Resolver o ataque:** Você realiza jogada de ataque. Se acertar, joga o dano (a não ser que um ataque particular tenha regras específicas que digam o contrário). Alguns ataques causam efeitos especiais em adição ao invés do dano.

#### Jogadas de ataque: d20 contra a Classe de Armadura (CA)

d20+modificadores >= CA do alvo; acertou o ataque.  
d20+modificadores < CA do alvo; errou o ataque.

#### Modificadores de habilidade

Ataque corpo-a-corpo usa Força;  
Ataque a distância usa Destreza;  
Armas c/ Acuidade/Arremesso o jogador escolhe qual habilidade usar;  
Ataque com magia: depende da habilidade para conjurar da classe.

#### Bônus de proficiência

É acrescido na jogada quando o atacante tem proficiência na arma ou quando é magia.

#### Rolando 1 ou 20

Se d20=20 ataque acerta independente da CA;  
Se d20=1 ataque erra independente de modificadores.

#### Atacantes e Alvos Ocultos (pg 195)

Se alvo estiver oculto e atacante não pode ver alvo (mas pode ouvir); atacante tem desvantagem.  
Se alvo não pode ver atacante; atacante tem vantagem.  
Se atacante está escondido, ao realizar um ataque (acertando ou não), você revela sua localização.

#### Ataque a distância: (pg 196)

Armas a distancia possuem dois valores menor é distância normal, o maior é a distância máxima.  
Se maior que distância normal, jogada tem desvantagem; Não pode ser maior que máximo.

#### Ataque corpo a corpo (pg 196):

Se estiver desarmado pode usar soco, cabeçada, chute.... O dano causado é 1 + mod Força.

Ataque de oportunidade: É uma reação que ocorre quando o oponente se afasta - "o oponente se descuidou para se afastar". É sempre um ataque corpo-a-corpo.

Com duas armas: Ataque com arma leve em uma mão, pode usar ação bônus para atacar com outra arma leve da outra mão. Ataque extra não soma mod de habilidade (a não ser que seja negativo).

Agarrão: Ação para agarrar oponente; teste de Atletismo resistido pelo teste de Atletismo ou Destreza.

Encontrão: Derrubar/empurrar oponente 1,5m ; teste de Atletismo resistido por Atletismo ou Acrobacia.

#### Cobertura (pg 197)

Meia-cobertura: bloqueia metade do seu corpo. bônus de +2 na CA para testes de Destreza.  
Três-quartos de cobertura: bloqueia metade do seu corpo. Bônus de +5 na CA para testes de Destreza  
Total: Completamente protegido por um obstáculo e não pode ser alvo

### Ordem de combate para o Mestre (pg 190)

**\*\* Todo combate é feito/composto de rodadas de 6s, onde cada jogador tem seu turno.**

1min = 10 rodadas.

\* **Surpresa:** Se um time atacar furtivamente, o atacado fica surpreso. A comparação é teste de furtividade vs Sabedoria (percepção) passiva. Criatura surpresa não pode se mover ou realizar ação (ou reação) no primeiro turno.

\* **Iniciativa:** determina a ordem dos turnos durante o combate. Quando o combate inicia, cada participante faz um teste de Destreza para determinar seu lugar na ordem de iniciativa. Se necessário, o Mestre decide como desempatar.

\* **No seu turno:** você pode se mover uma distância igual ao seu deslocamento máximo e realizar uma ação. Movimento pode ser fracionado antes e depois da ação. Características de classe/outras habilidades fornecem opções adicionais para suas ações.

\* **Ação Bônus:** é uma ação extra que você pode realizar no seu turno. É estabelecida por características de classe, magias ou habilidades.

\* **Outras Atividades no Seu turno:** no seu turno pode incluir uma variedade de floreios que não requerem ação ou movimento (falar, olhar, expressar...). O Mestre pode requerer que você use uma ação para atividades que precisem de atenção especial ou apresentem um obstáculo não usual.

\* **Reações:** Uma reação é uma resposta instantânea a algum tipo de gatilho, que pode ocorrer no seu turno ou no de outrem (ataque de oportunidade é o tipo mais comum de reação). Apenas uma reação por rodada. Se a reação interrompeu o turno de outra criatura, aquela criatura pode continuar o turno depois da reação.

### Ações em combate para o jogador ou criatura (pg 193)

\* **Ajuda:** ajudar uma criatura a completar uma atividade. Criatura tem vantagem no próximo teste de habilidade que fizer para completar a atividade que está recebendo ajuda. Desde que ela realize o teste antes do começo do seu próximo turno.

\* **Atacar:** atirar uma flecha, atacar com uma espada ou lutar corpo-a-corpo.

\* **Conjurar uma Magia:** conjurar uma magia (capítulo 10).

\* **Desengajar:** se fizer, o movimento não provoca ataques de oportunidade pelo resto do turno.

\* **Disparada:** jogador ganha deslocamento adicional no seu turno atual. O aumento é igual ao valor do deslocamento.

\* **Esconder:** fazer um teste de Destreza (furtividade) para tentar se esconder.

\* **Esquivar:** foca-se completamente em evitar ataques. Até seu próximo turno os ataques contra você são feitos com desvantagem. Tem vantagem em testes de destreza se puder ver o atacante.

\* **Preparar:** Você usa seu turno para se preparar para agir mais tarde, até o início do seu próximo turno. É preciso definir um gatilho para reação a ser preparada.

\* **Procurar:** foca a atenção em procurar algo – dependendo da natureza o mestre pode pedir um testes de Sabedoria (Percepção) ou Inteligência (Investigação).

\* **Usar um objeto:** Quando um objeto requer, você pode usar sua ação para interagir com um ou mais objetos por turno.

\* **Ações Improvisadas:** fazer ações que não listadas. Mestre diz se é possível e como fazer.

## COMBATE (1dj pg 190)

### Passo a passo do combate para o mestre (pg 190)

**1º. Determine surpresa:** O Mestre determina se alguém envolvido no encontro de combate está surpreso.

**2º. Estabeleça posições:** O Mestre decide onde todos os personagens e monstros estão localizados. Dada a ordem de marcha dos aventureiros ou a posição que eles declararam estar em uma sala ou outro lugar, o Mestre decide onde os adversários estão – qual a distância e em que direção eles estão.

**3º. Jogue iniciativa:** Todos os envolvidos em um encontro de combate jogam a iniciativa, determinando a ordem dos turnos dos Combatentes.

**4º. Jogue os turnos:** Cada participante em batalha joga seu turno na ordem da iniciativa.

**5º. Comece a próxima rodada:** Quando todos os envolvidos no combate jogaram seus turnos, a rodada termina. Repita o passo 4 até que a luta acabe.

### Imunidade, Resistências e Vulnerabilidades a Dano (pg 198)

\* **Imunidade a dano:** Criatura não recebe aquele tipo de dano.

\* **Resistência a dano:** Criatura com resistência a algum tipo de dano recebe apenas a metade do dano causado pelo ataque.

\* **Vulnerabilidade a dano:** Criatura com vulnerabilidade a algum tipo de dano recebe o dobro do dano causado pelos ataques.

\*\* São aplicados depois de todos os modificadores de dano.

\*\* Múltiplas resistências e vulnerabilidades que afetam o mesmo tipo de dano contam apenas como uma.

### Pontos de vida, Dano e Cura (pg 197)

#### **Pontos de vida:**

Representam a combinação da durabilidade física e mental; a vontade de viver, e sorte.

Pontos de vida atuais de uma criatura podem ir do máximo até 0 conforme vai recebendo danos/curas.

#### **Jogadas e dano:**

\* Você joga o dado de dano, adiciona os modificadores e aplica o dano ao alvo.

\* Quando você ataca com uma arma, você adiciona seu modificador de habilidade ao dano – o mesmo modificador de habilidade usado para a jogada de ataque.

\* Uma magia informa quais os dados de dano serão jogados e se é possível adicionar modificadores.

**Acerto crítico:** quando d20 = 20

\* Joga os dados de dano duas vezes e some tudo, depois acrescenta os modificadores relevantes.

\* Se o ataque tiver outros dados de dano, ele joga esses dados duas vezes também.

#### **Cura:**

\* Dano não é permanente, a não ser que resulte em morte;

\* Descanso longo recupera todos os pontos de vida de uma criatura;

\* Métodos mágicos de curar ferimentos remove dano instantaneamente;

\* Ao receber qualquer tipo de cura os pontos de vida recuperados são adicionados aos pontos de vidas atuais – a cura não pode exceder pontos de vida máxima.

### Caindo a 0 pontos de vida (pg 198)

\* **Morte instantânea:** Dano maciço mata instantaneamente se exceder os pontos de vida máximos.

\* **Caindo inconsciente:** Com 0 pontos de vida jogador cai inconsciente – recupera consciência assim que receber cura;

\* **Testes de resistência contra a morte:** Sempre que começar turno com 0 pontos de vida, deve realizar um teste resistência contra morte; O teste é: Joga 1d20 e se >= 10 você é bem sucedido, senão fracassa. Com 3 sucessos estabiliza, com 3 fracassos morre. Sucessos e fracassos não precisam ser consecutivos, manter ambos anotados até que você tenha três de um mesmo tipo. As tentativas são zeradas quando o jogador se estabiliza.

\*\* **Rolando 1 ou 20:** Se 1d20 = 1, recebe dois fracassos, ou se 1d20 = 20 recupera 1 ponto de vida.

\*\* **Sofrendo Dano com 0 Pontos de Vida:** Se receber dano com 0 pontos de vida, sofre um fracasso no teste de resistência contra a morte. Se dano for um acerto crítico, você sofre dois fracassos.

\*\* **Estabilizando uma criatura:** Se cura estiver indisponível, a criatura pode ser estabilizada com uma ação de primeiros socorros – exige teste de Sabedoria (Medicina) CD 10.

### Tipos de dano (pg 197)

\* **Ácido:** A baforada corrosiva de um dragão negro e as enzimas dissolventes secretadas por um pudim negro causam dano ácido.

\* **Concussão:** Ataque brusco de força – martelos, queda, constrição e coisas do tipo – causam dano de concussão.

\* **Cortante:** Espadas, machados e garras de monstros causam dano cortante.

\* **Elétrico:** A magia relâmpago e a baforada de um dragão azul causam dano elétrico.

\* **Energia:** É energia mágica pura focada em causar dano. A maioria dos efeitos que causa dano de energia são magias, incluindo mísseis mágicos e arma espiritual.

\* **Fogo:** Dragões vermelhos sopram fogo e muitas magias conjuram chamas para causar dano de fogo.

\* **Frio:** O frio infernal da lança do diabo do gelo e a explosão frígida da baforada de um dragão branco causam dano de frio.

\* **Necrótico:** Dano necrótico, causado por mortos-vivos e magias como toque arrepiante, seca a matéria e até mesmo a alma.

\* **Perfurante:** Ataques de perfuração e empalação, incluindo lanças e mordidas de monstros, causam dano perfurante.

\* **Psíquico:** Habilidades mentais como a rajada psiônica de um devorador de mentes causam dano psíquico.

\* **Radiante:** Dano radiante, causado pela magia de clérigo coluna de chamas ou a arma empunhada por um anjo, cauteriza a carne como fogo e sobrecarrega o espírito com poder.

\* **Trovejante:** O estouro e concussão do som, como os efeitos da magia onda trovejante, causam dano trovejante.

\* **Veneno:** Ferrões venenosos e gases tóxicos da baforada de um dragão verde causam dano de veneno.

## Condições e Magias

### Condições

- \* **Agarrado:** com deslocamento 0. Condição encerra se quem agarrou ficar incapacitada ou ocorrer algum efeito que empurra como "onda troyante".
- \* **Amedrontado:** com desvantagem em testes de habilidade e jogadas de ataque enquanto ver a fonte do medo; não pode terminar o turno mais próxima da fonte do medo.
- \* **Atordado:** criatura fica *incapacitada*, não pode se mover e fala hesitantemente. Falha automaticamente em testes de resistência de Força ou Destreza. Jogadas de ataque contra esta criatura possuem vantagem.
- \* **Caído:** A única opção de movimento que uma criatura caída tem é rastejar, a menos que ela se levante, encerrando assim a condição. Com desvantagem nas jogadas de ataque. Jogada de ataque contra a criatura possui vantagem se atacante estiver a 1,5m dela; de qualquer outra forma a jogada sofre desvantagem.
- \* **Cego:** Falha automaticamente em qualquer teste de habilidade que requeira o uso da visão. Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem e os ataques da criatura sofrem desvantagem.
- \* **Enfeitiçado:** criatura não pode atacar quem a enfeitiçou ou tê-lo como alvo de habilidades nocivas ou efeitos mágicos. Quem a enfeitiçou possui vantagem em testes de atributo feitos para interagir socialmente com a criatura.
- \* **Envenenado:** com desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo.
- \* **Impedido:** Deslocamento de uma criatura impedida se torna 0 e não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento; Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem, os ataques da criatura sofrem desvantagem; Criatura tem desvantagem em testes de resistência de Destreza.
- \* **Incapacitado:** Uma criatura incapacitada não pode realizar ações ou reações.
- \* **Inconsciente:** Criatura inconsciente está incapacitada. Não se move, fala e não tem ciência do arredor. Criatura larga tudo que estiver segurando e fica derrubada. Criatura falha automaticamente em testes de resistência de Força ou Destreza. Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem. Ataques a 1,5m tem sucesso sempre.
- \* **Invisível:** Criatura invisível não pode ser vista sem ajuda de magia ou sentidos especiais. Para se esconder, a criatura é considerada em área de escuridão pesada. Localização da criatura pode ser detectada por qualquer barulho que ela faça ou rastros que ela deixe. Jogadas de ataque contra a criatura possuem com desvantagem e da criatura com vantagem.
- \* **Paralisado:** Criatura paralisada está incapacitada. Não pode se mover ou falar. Falha automaticamente em teste de resistência de Força e Destreza. Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem. Ataques a 1,5m tem sucesso sempre.
- \* **Petrificado:** Criatura e seus objetos não mágicos está transformada em uma substância sólida e inanimada (geralmente pedra). Seu peso é multiplicado por 10, e ela pára de envelhecer. Fica incapacitada, não pode se mover ou falar, e não tem ciência de seus arredores. Ataques contra a criatura possuem vantagem; Falha automaticamente em testes de resistência de Força e Destreza; Criatura tem resistência a qualquer tipo de dano e está imune a veneno e doenças, embora um veneno ou doença previamente presente em seu sistema seja apenas suspenso, não neutralizado.
- \* **Surdo:** falha automaticamente em qualquer teste de atributo que requeira o uso da audição.

### Utilizando Habilidades (pg 174)

- \* **Força**, mede o poder físico
- \* **Destreza**, mede a agilidade
- \* **Constituição**, mede a resistência
- \* **Inteligência**, mede o raciocínio e a memória
- \* **Sabedoria**, mede a percepção e a intuição
- \* **Carisma**, mede a força da personalidade

### Perícias (pg 175)

**Força** :Atletismo  
**Destreza:** Acrobacia, Furtividade, Prestidigitação  
**Inteligência:** Arcanismo, História, Investigação, Natureza, Religião  
**Sabedoria:** Adestrar Animais, Intuição, Medicina, Percepção, Sobrevivência  
**Carisma:** Atuação, Enganação, Intimidação, Persuasão

### Testes Resistidos (pg 175)

Quando esforços de um personagem e de um monstro são diretamente opostos um ao outro e só um pode ter sucesso (forçar uma porta enquanto outro segura; procurar um anel no chão).

Os 2 participantes de um teste resistido fazem os testes de habilidade apropriados para seus esforços e comparam os resultados de seus testes entre si.

### Sabedoria Passiva(Percepção)

10 + todos os modificadores que se aplicam normalmente ao teste

Se o personagem tem vantagem no teste, adicione 5. Se possuir desvantagem, subtraia 5.

### Testes em Grupo (pg 176)

Quando alguns indivíduos estão tentando realizar algo como grupo, o Mestre pode pedir um teste de habilidade do grupo. Em tal situação, os personagens que são hábeis em uma determinada tarefa ajudam a cobrir aqueles que não são.

Para fazer um teste de habilidade do grupo, todos no grupo realizam um teste de habilidade. Se pelo menos metade do grupo for bem sucedido, o grupo tem sucesso. Caso contrário, o grupo fracassa.

### Ajuda - Trabalho em Equipe (pg 176)

Um ou mais personagens podem oferecer ajuda a outro para tentar realizar uma tarefa. Neste caso quem está tentando faz o teste de habilidade com vantagem. Em combate, isso é ação Auxiliar.

Um personagem só pode fornecer ajuda em uma tarefa que ele poderia tentar sozinho. Abrir uma fechadura requer proficiência com ferramentas de ladrão, então um personagem que não tenha essa proficiência não pode ajudar outro personagem na tarefa.

### Classe de Dificuldade Típicas (pg 175)

Dificuldade da Tarefa	CD
Muito fácil.....	5
Fácil.....	10
Moderada.....	15
Difícil.....	20
Muito difícil.....	25
Quase impossível.....	30