

COMBATE NAVAL

Um combate naval começa com a **aproximação** das embarcações e alguns **ataques à distância**. Com a aproximação, tenta-se manobras de **abalroamento** para usar os **aríetes** das proas dos navios. Depois, usa-se o **enganchamento**, resultando no combate normal entre os passageiros e tripulantes das embarcações.

Ataques: Tentativa e Erro, usar “Ataque Inicial” da tabela 5.8

Ataques à Distância

realizados com **catapultas e balestras** (trebuchets não são instalados em embarcações) para desferir ataques à distância a **outras embarcações** ou **monstros marinhos**.

Não é possível realizar ataques à distância com catapultas e balestras durante uma **Aproximação** ou com embarcações **enganchadas**.

Ataques: Tentativa e Erro, usar “Ataque Inicial” da tabela 5.8 com **catapultas e balestras**

Ataques de Aproximação

Duas ou mais embarcações estão próximas o suficiente para se atacarem com a proa, onde são afixados os aríetes. Jogando a proa da embarcação a toda velocidade contra o casco do navio inimigo.

Navio mais veloz: chance de **1-2 em 1d6** de atingir a embarcação inimiga. (Navios com mesma velocidade vence o capitão com maior destreza, ou teste resistido)

Dano: será de **8d6 + movimento da embarcação**.

Se errar: Navio mais lento tem a chance de contra-atacar acertando com uma chance de **1-2 em 1d6**.

Fim do combate naval: Quando um navio ser atingido, iniciando, então, um combate normal entre os tripulantes de ambas as embarcações.

Máquinas de Cerco

TABELA 5.8

Item	CA	PV	MV	Ataque Inicial	Dano	Equipe	Custo
Aríete	15	100	2	1-5 em 1d6	Especial	8 pessoas	100 PO
Balestra	10	50	1	1-2 em 1d6	2d8 +5	4 pessoas	150 PO
Catapulta	10	125	1	1-2 em 1d6	2d6 +10	8 pessoas	500 PO
Trebuchet	12	150	0	1-1 em 1d6	4d6 +20	14 pessoas	1.200 PO

Enganchando

Lance 1d6 sempre que as embarcações se aproximarem, **2 chances em 1d6 do enganchamento ocorrer**.

Sucesso: As duas tripulações lançam suas cordas e ganchos, os navios são aproximados e as abordagens entre as embarcações começam, resultando no **combate normal** entre as duas tripulações.

Falha: significa que a tripulação a qual não deseja o enganchamento das embarcações consegue cortar as cordas, soltar os ganchos e se **livrar do enganchamento**.

Mínimo 15 metros para tentativa de enganchar. **Caso as 2 tripulações desejem** o enganchamento ocorre **automaticamente**.

Atacando Tripulantes

A cada 5 pontos de dano causados aos tripulantes de uma embarcação (seja por monstros ou por magias como uma bola de fogo), 1 ponto de dano adicional é causado a embarcação.

Armas Embarcadas

Uma embarcação possui uma arma de combate naval a cada 10.000 PO do seu custo, nesta ordem: 10.000 PO a embarcação possui um aríete; 20.000 PO, possui um aríete e uma balestra; 30.000 PO, possui um aríete, uma balestra e uma catapulta. A partir de 30.000 PO, a cada 10.000 PO adicionais, incluirão uma catapulta extra à embarcação.

Ataques à Distância

realizados com **catapultas e balestras** (trebuchets não são instalados em embarcações) para desferir ataques à distância a **outras embarcações** ou **monstros marinhos**.

Não é possível realizar ataques à distância com catapultas e balestras durante uma **Aproximação** ou com embarcações **enganchadas**.

Ataques: Tentativa e Erro, usar “Ataque Inicial” da tabela 5.8 com **catapultas e balestras**

Fogo em Embarcações

Chance de incêndio: Munições flamejantes ou incendiarias da catapultas.

Resultado 6 em dados de incêndio: o incêndio se alastra aumentando em 1d6 (cumulativamente) o dano de fogo da próxima rodada. (Se repete até ser apagado ou consumir tudo)

Apagando o Incêndio: cada dado de dano do incêndio leva 2 rodadas para ser apagado.



Danos em Embarcações

Danos Leves ocorrem quando a embarcação perde 25% dos seus pontos de vida.

Movimento (MV) da embarcação é reduzido em 10%.

Arma destruída: caso a embarcação possua alguma arma embarcada. Uma delas (decida aleatoriamente qual) está fora de operação.

Reparar Danos Leves leva 1d6 horas e custa 10% do preço de uma embarcação nova.

Danos Moderados ocorrem quando a embarcação perde 50% dos seus pontos de vida.

Movimento (MV) da embarcação é reduzido para 50% do original.

Arma destruída: caso a embarcação possua ainda alguma arma embarcada e operante. Uma delas (decida aleatoriamente qual) está fora de operação.

Reparar Danos Moderados leva 1d6+4 dias e custa 25% do preço de uma embarcação nova.

Danos Graves ocorrem quando a embarcação perde 75% dos seus pontos de vida.

Movimento (MV) da embarcação é reduzido para zero e a embarcação fica à deriva, não podendo mais ser controlada e movimentando-se ao sabor das ondas, vento ou correntezas.

Armas destruídas: todas as armas embarcadas estão fora de operação.

Casco rachado: a embarcação perde toda a proteção de seu casco o qual está prestes a romper-se. **Seu CA passa a ser 10.**

Reparar Danos Graves leva 1d4+2 semanas e custa 40% do preço de uma embarcação nova.

Naufrágio: quando uma embarcação perde todos os pontos de vida, está condenada e naufragará em 1d6+3 turnos. (Rolagem secreta)

Combate Subaquático

Penalidade: em qualquer dado jogado dentro d'água para um teste de Ataque, Jogada de Proteção ou atributo, resultará em um teste difícil.

Ataques de corpo a corpo impactantes ou cortantes não são efetivos.

Armas corpo a corpo perfurantes, como uma **adaga ou lança**, podem ser usadas com um teste **difícil**.

Ataques à distância não são efetivos e não devem ser usados. Com exceção às bestas que podem ser usadas com um teste difícil e dano normal. Os alcances de uma besta dentro da água são reduzidos à metade.

Magias são impossíveis de serem lançadas, a não ser que o Mago ou Clérigo consiga respirar e falar dentro da água. Magias com óbvia associação aos elementos fogo e ar não funcionam dentro da água.

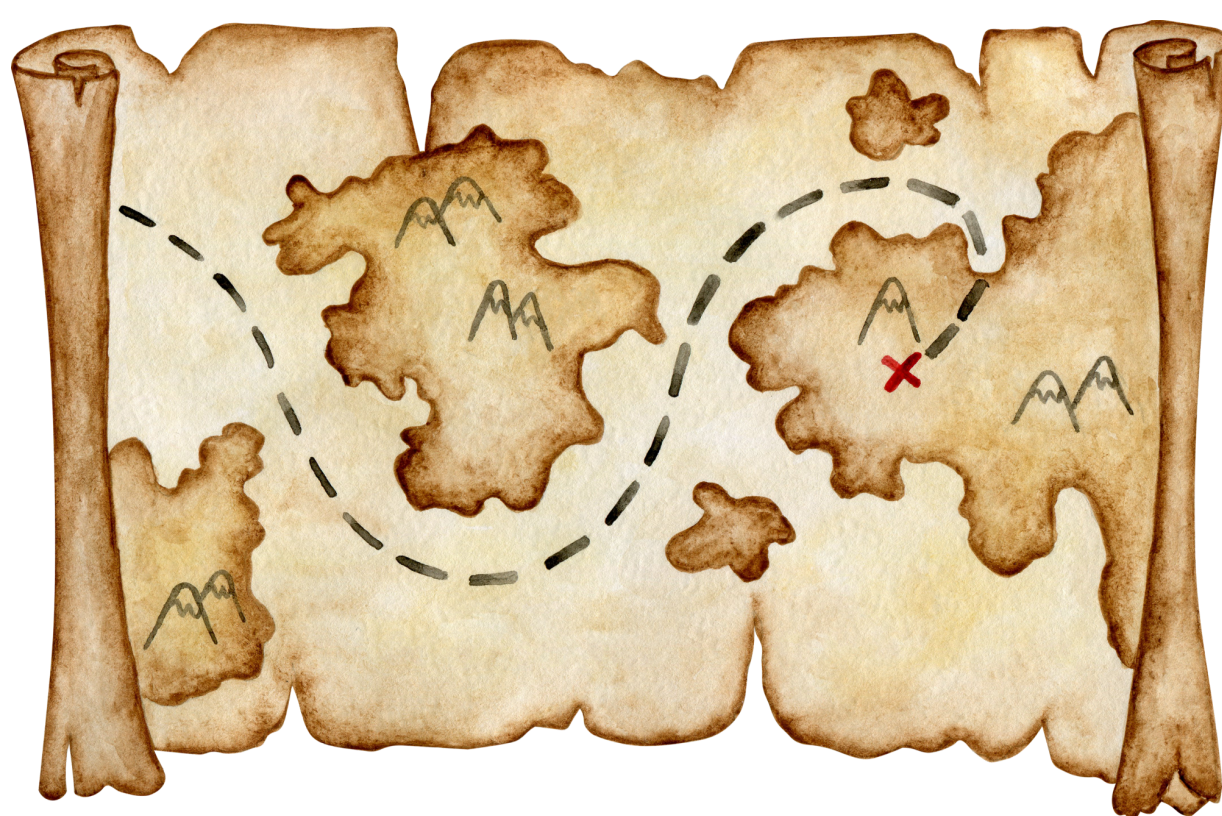
Monstros Marinhos

Monstros Marinhos podem se envolver em combates navais.

Neste caso, os **ataques com aríetes não são possíveis**. Catapultas e balestras devem ser usadas em **ataques normais**, com **jogadas de ataque por parte dos artilheiros das armas contra a CA do monstro**.

Ataques Diretos de monstros contra uma embarcação são realizados contra a CA da embarcação. Os danos causados são normalmente debitados dos PV da embarcação.

Ataques Indiretos de monstros contra uma embarcação são realizados contra a CA da tripulação da embarcação. Os danos são causados diretamente aos tripulantes.



Nadar

Nenhum teste de natação é necessário para se deslocar metade do seu movimento, a não ser que alguma situação exija o contrário.

Sobrecarregado: personagens sobrecarregados possuem **chance de 1 em 1d6** de se afogarem.

Armaduras Pesadas: independentemente de estarem ou não sobrecarregados, personagens vestindo armaduras pesadas possuem chance de **1 em 1d6** de se afogarem.

Águas Turbulentas: personagens nadando em um rio caudaloso ou lutando debaixo da água possuem chance de **1-2 em 1d6** de se afogarem ao tentarem nadar.

(Efeitos Acumulativos)

Prender a Respiração: ao falhar na sua chance de nadar, um personagem consegue prender sua respiração enquanto luta contra o afogamento por **uma rodada a cada 4 pontos de Constituição**. Após este período, deve ser bem-sucedido em uma **JPC a cada rodada ou se afogará**.

Afogamento: deve ser tratado como um personagem morrendo, deve realizar um teste de agonizar para morrer apenas no final da próxima rodada.

Rola 1d20

≤ JPC ou JPS SUCESSO

Tem uma rodada antes de morrer

> JPC ou JPS FALHA

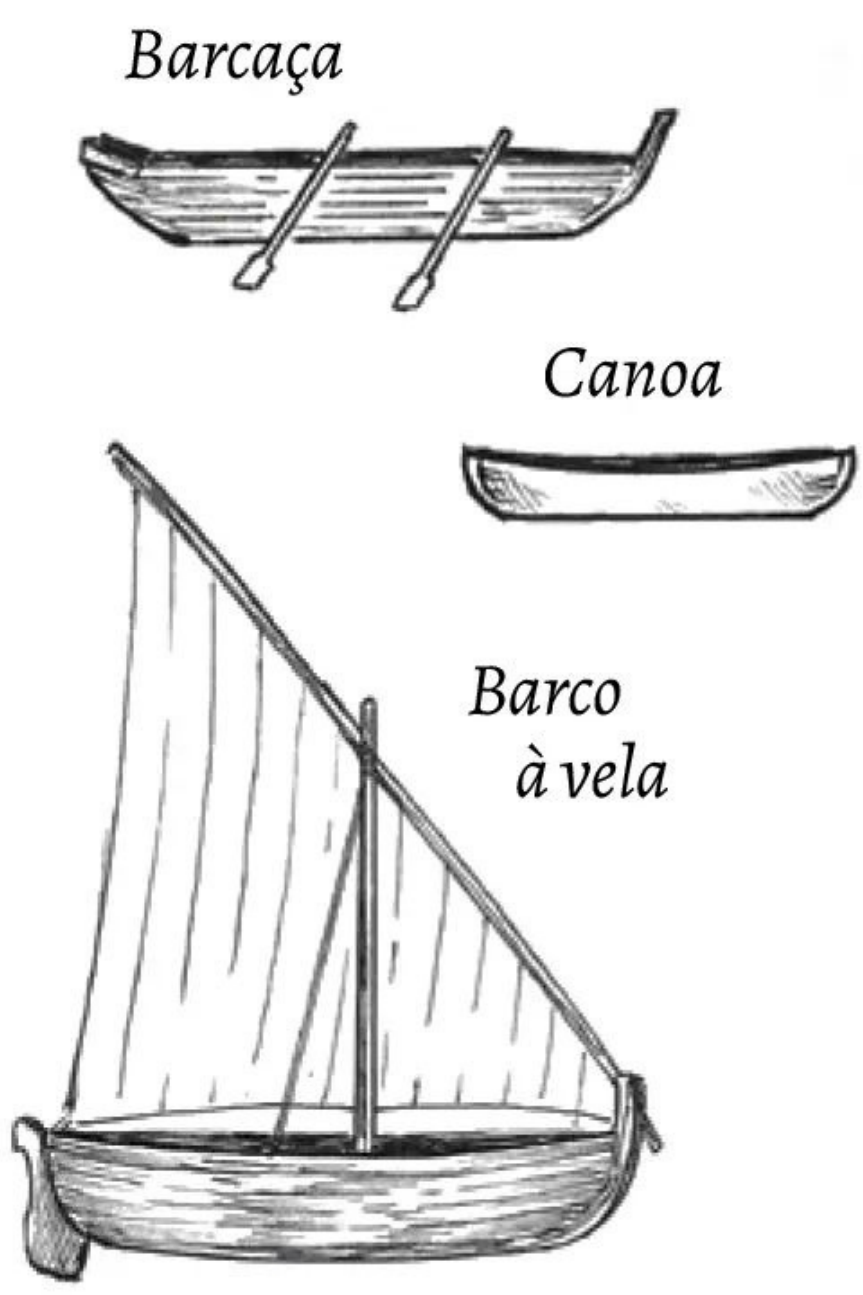
Morte

Maré Repentina

marés podem subir até 15 metros num espaço de tempo curto, de até 10 minutos, afogando pessoas, carregando equipamentos etc.

Submerso: permite apenas movimento de natação.

Equipamentos: soltos são molhados e existe uma chance de 1-4 em 1d6 de cada item ser carregado pela maré e perdido.



Transporte Aquático

TABELA 5.11

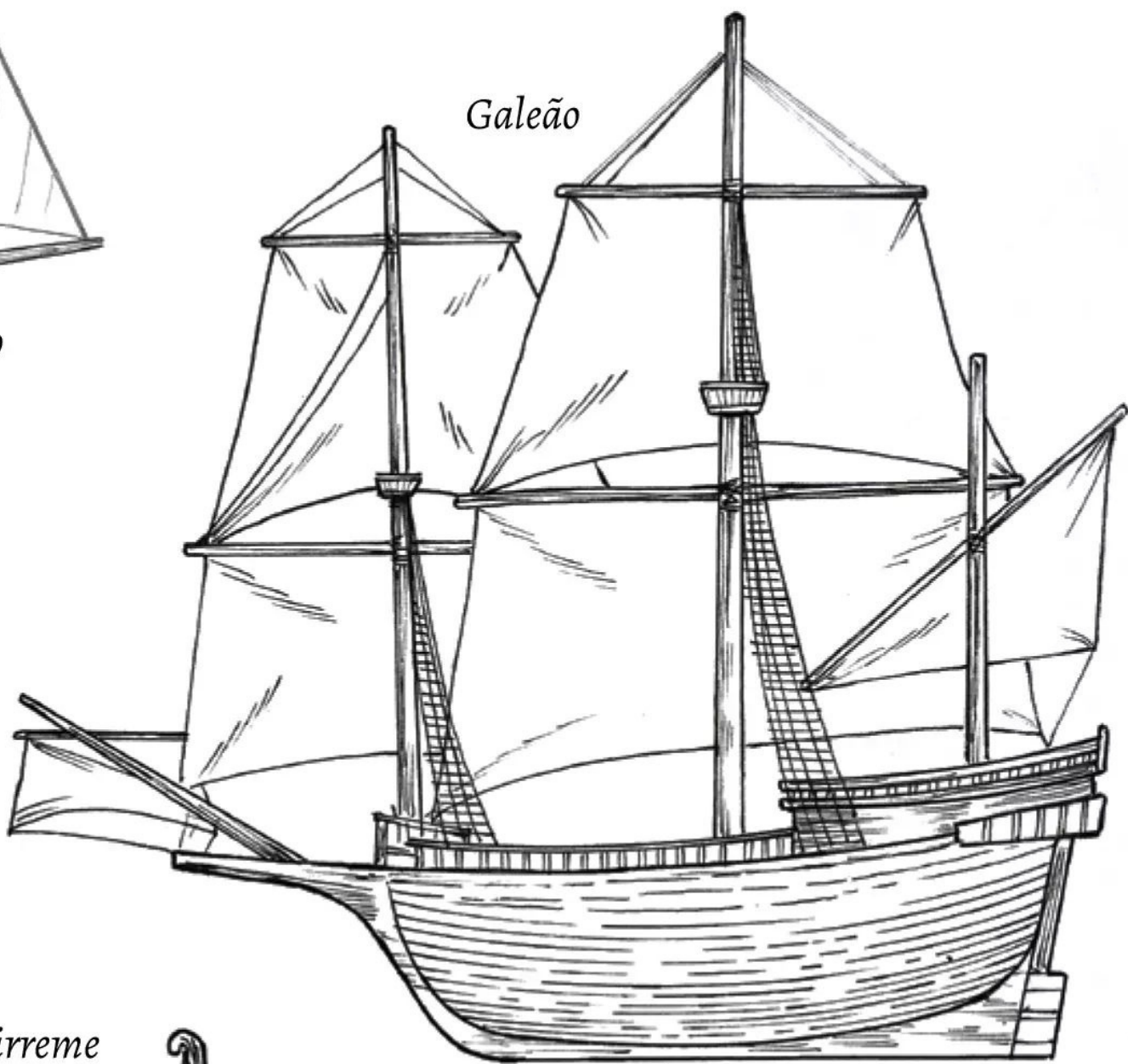
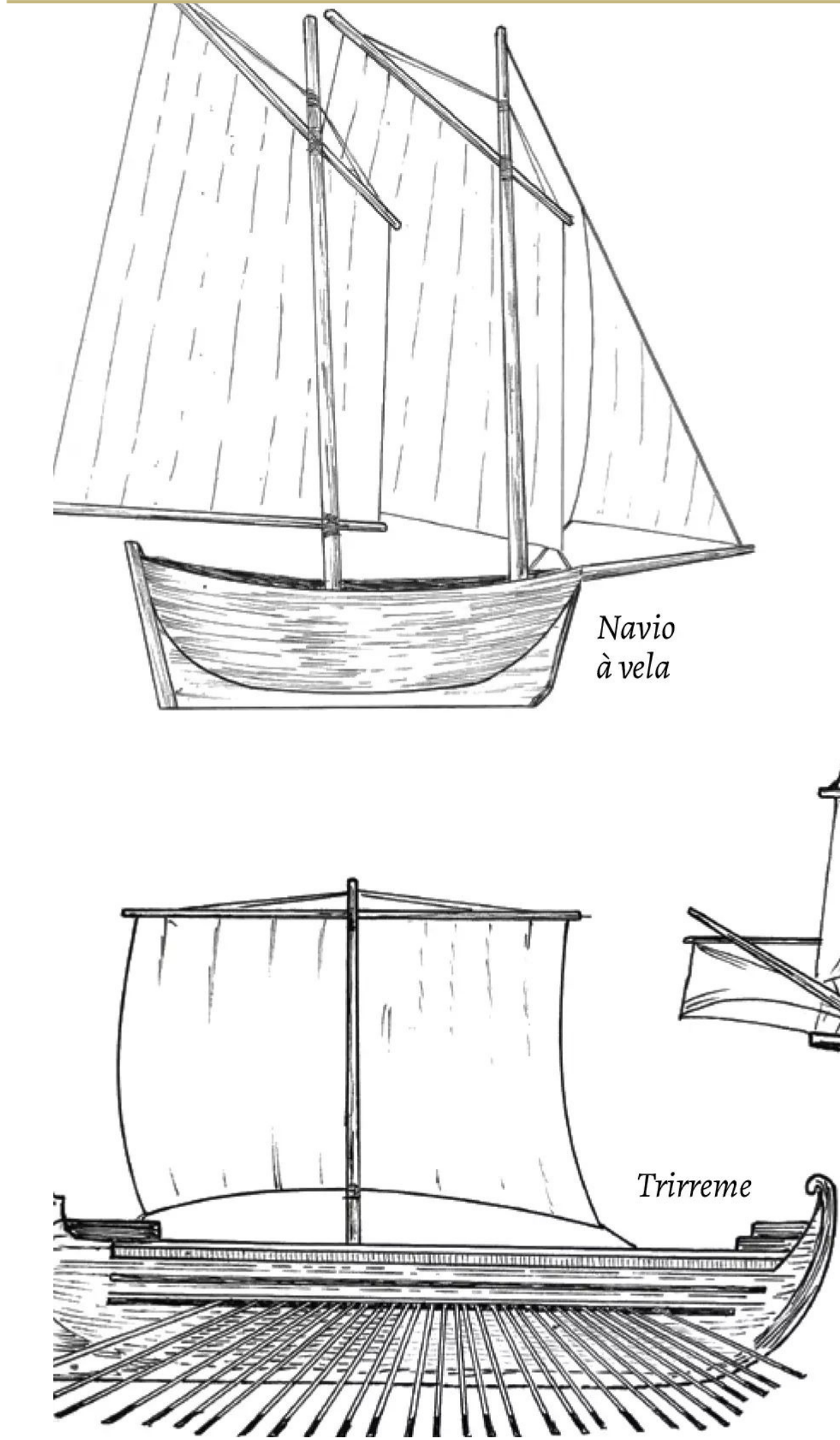
Item	CA	PV	MV	Propulsão	Carga	Tripulação	Custo
Barçaça	10	40	18	remos	8 pessoas ou 300 kg	Apenas o Condutor	400 PO
Canoa	12	10	18	remos	1 pessoa ou 50 kg	Apenas o Condutor	100 PO
Barco à vela	11	90	36	velas (1 mastro)	15 pessoas ou 1.000 kg	1 Capitão + 5 Marinheiros	2.000 PO
Navio à vela	10	150	36	velas (2 mastros)	45 pessoas ou 3.000 Kg	1 Capitão + 20 Marinheiros	20.000 PO
Galeão	12	180	45	velas (3 mastros)	50 pessoas ou 10.000 kg	1 Capitão + 40 Marinheiros	50.000 PO
Trirreme	12	220	27/54	velas (1 mastro) e remos	80 soldados	1 Capitão + 20 Marinheiros + 150 Remadores	30.000 PO

Jogadas de Proteção de Materiais

TABELA 5.10

Material	Ácido	Quedas	Fogo	Frio	Eletricidade
Cerâmica	18	2	18	18	*
Cordas, Tecidos e Couro	8	*	8	17	18
Madeira	11	18	11	18	18
Metal	7	17	15	*	19
Papel e Pergaminhos	1	*	4	18	14
Poções	4	*	155	8	6
Rochas	18	18	*	18	19
Vidro	*	1	18	17	17

OBS.: Resultados marcados por um * significam risco insignificante, ou seja, o teste não é necessário na maioria das vezes.



TESTE DE JOGADA DE PROTEÇÃO DE MATERIAIS

1D20

Sucesso (objeto **não foi** destruído) quando rolar ≤ VALOR DA JOGADA DE PROTEÇÃO

Falha (objeto **foi** destruído) quando rolar > VALOR DA JOGADA DE PROTEÇÃO

Carga e Tripulação

As informações sobre carga, passageiros e tripulação da tabela 5.11 indicam os valores máximos de passageiros e seus equipamentos normais ou o peso da carga transportada, **nunca os dois**. Cabe informar também que os valores não são equivalentes pois as cargas são mais densas e organizadas de forma a equilibrar o peso da embarcação, além de ocuparem um volume significativamente maior. A tripulação informada na tabela não está considerada na coluna de carga. **Uma barçaça, por exemplo, pode transportar até 9 pessoas, sendo 1 condutor e 8 passageiros.**

Transporte Aquático

Barcaça é uma embarcação pequena de fundo chato, ideal para travessias de rios ou pântanos. Pode ser remada, conduzida com vara ou puxada por meio de cordas de travessia. Passagens podem ser compradas por 1 PC por travessia de até 1 km por passageiro.

Canoa é normalmente construída com a escavação de um tronco grande e largo, para viagens fluviais por rios ou pântanos por meio de remos.

Transporta até duas pessoas. Passagens podem ser compradas por 5 PC por travessia de até 1 km por passageiro.

Barco à Vela é uma pequena embarcação usada para pesca e transporte de passageiros e carga, movida com as velas de um único mastro. Indicada para navegação de cabotagem ou fluvial. Passagens podem ser compradas por 60 PP por travessia de 90 km por passageiro.

Navio à Vela, usada principalmente para transporte de mercadorias. Possui dois mastros e é a embarcação padrão de uso comercial, indicada para viagens longas e até para grandes travessias marítimas devido sua velocidade e estabilidade. Passagens podem ser compradas por 60 PP por travessia de 90 km por passageiro. A cabine gera um extra de 15 PO por passageiro.

Galeão, grandee para transporte comercial. Como possui grande calado, não pode navegar em águas rasas, restringindo seu uso em baías, portos mais rasos e navegação fluvial.

Passagens podem ser compradas por 80 PP por travessia de 90 km por passageiro. Cabine gera um extra de 20 PO por passageiro.

Trirreme é a embarcação militar por excelência. Possui um mastro, mas sua propulsão é ampliada com o uso de três fileiras de remos de cada lado. São equipadas com dois castelos (um na popa e outro na proa), máquinas de guerra e aríetes para adornar e afundar outras embarcações.

Combate Aéreo

Bombardeios

Criaturas voadoras podem executar ataques de bombardeio soltando objetos a até 90 metros para realizar um ataque em área.

Chance de Acerto o bombardeio deve ser realizado como um ataque à distância do monstro contra um CA 16. Em caso de erro, use o diagrama de desvio Capítulo 7: Combate no LB1 dos disparos em área.

Dano é calculado de acordo com o tamanho da criatura voadora. Criaturas **pequenas ou menores causam 1d4** de dano a todos dentro da área. Criaturas **médias causam 1d6**. Criaturas **grandes causam 2d6** e **maiores causam 4d6** de dano a todos na área.

Ataque Rasante

Realizado por uma criatura voadora contra um oponente o qual esteja em uma altura mais baixa que a criatura atacante. É necessário que as vítimas estejam em uma área aberta (coberturas impossibilitam) para o rasante ser possível.

Chance de Acerto o ataque rasante é realizado como um ataque difícil pela criatura voadora.

Dano causado por um ataque um rasante é descrito no ataque da criatura e, normalmente, é realizado com garras/patas ou bicos.

Defensores Surpresos recebem dano dobrado de um ataque rasante o qual deve ser realizado como um ataque fácil.

Agarrar Vítimas de um rasante é possível para monstros que possuam garras e sejam ao menos uma categoria de tamanho superior a vítima.

Contrainvestida pode ser preparada contra um ataque rasante desde que a vítima esteja usando uma arma apropriada para isso. Uma contrainvestida causa dano dobrado contra uma criatura que realize um ataque rasante.

Equipamentos de Pirata

Pistola

Custo: 25 PO
Dano: 2d6
Carga: 2
Média, Disparo (30), Duas Mãos, Recarga.
Contém 10 balas e um chifre de pólvora que prepara 10 tiros. São necessárias 3 rodadas para recarregar e pode ser disparada apenas uma vez por rodada.

Sabre

Custo: 15 PO
Dano: 1d10
Carga: 1
Média, Perfurante

