

Regras de Movimentação Por Quadrante

Este suplemento exibe regras para combate relacionadas a movimentação por quadrante. Acompanhe os detalhes:

Quadrantes

Aplique os seguintes quadrantes durante as cenas de combate: adjacente, próximo, médio, distante e muito distante . O quadrante pertence ao inimigo, ou seja, o inimigo é a referência central. Por exemplo, um PDJ pode estar num quadrante próximo do inimigo ou num quadrado muito distante do inimigo.

Nota: uma cena pode conter menos ou mais quadrantes. Isso depende do tamanho do espaço onde encontram-se os personagens.

Posição Inicial

Os PDJ's começam no quadrante mais adequado ao seu estilo de combate, a critério do narrador.

Deslocamento

Um personagem pode andar 1 quadrante gastando sua ação auxiliar ou ação ofensiva. Porém, caso queira andar 2 quadrantes, precisa gastar tanto a ação auxiliar quanto a ação ofensiva. Agora, se quiser andar 3 ou mais quadrantes, deve gastar a ação auxiliar, a ação ofensiva e ainda realizar um teste referente a uma proficiência de movimentação GD 14 (valor sugerido).

Tabela com os detalhes dos quadrantes

Quadrante	Natureza do Ataque	Tipo de Teste	GD
Adjacente	Corpo a Corpo	Confronto	-
Próximo	Corpo a Corpo e À distância	Desafio/Confronto	10
Médio	À distância	Desafio/Confronto	12
Distante	À distância	Desafio/Confronto	14
Muito Distante	À distância	Desafio/Confronto	16

Nota: alguns ataques à distância podem ser evitados pelo alvo. Assim, um teste de desafio torna-se um teste de confronto. Portanto, o narrador escolhe o tipo de teste mais compatível com as circunstâncias, considerando a tabela acima.

Fuga

Os PDJ's e os PDM 's podem fugir do combate caso cumpram estes dois requisitos:

1. Estar no quadrante mais afastado possível; e
2. Superar um teste relacionado a uma proficiência de movimentação como atletismo (GD definido pelo narrador).

Nota: alguns combates não permitem fuga, a critério do narrador.