

MANOBRAS DE COMBATE

Esta categoria de perícia é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras de combate. Elas não são utilizadas como perícias, na medida em que NÃO existe um teste de manobras de combate.

O Personagem simplesmente sabe realizá-las. As manobras de combate tem um custo fixo entre parenteses, com exceção de manobras com sinal de "+", estas necessitam de outras manobras para serem utilizadas, em resumo, o Personagem precisa ter TODOS os requerimentos. Não há valor inicial, total ou limitante em manobras de combate.

Se for do gosto do Jogador o Personagem NÃO precisa possuir os requerimentos, exceto no caso de outras manobras de combate.

Se o Personagem NÃO possuir um ou mais atributo (s) com o valor mínimo de atributo requerido por exemplo, toda vez que ele for realizar a manobra, deverá realizar também um teste de CADA atributo contra o valor do atributo necessário, e em caso de derrota em qualquer um deles o Personagem NÃO consegue realizar a manobra.

Personagens com pontos de fé ou heróicos, podem "gastar" um ponto do mesmo para dispensar UM destes testes. Efeito este que PODE ser repetido para mais de um teste em uma mesma manobra.

Se o Personagem NÃO possui o aprimoramento "Ambidestria", mas o mesmo é requerido em alguma manobra, toda vez que o Personagem aproveitar-se do benefício da manobra deverá impor um redutor igual a sua Destreza nos testes de perícia correlacionadas, armas por exemplo.

Se alguma perícia é requerida e o Personagem NÃO a possui no mínimo requerido, deverá realizar um teste da perícia toda vez que utilizar-se da manobra, apenas em caso de sucesso a manobra será executada ou recebida seus benefícios.

Algumas manobras podem ser adquiridas mais de uma vez, essas manobras são especiais. Essas manobras possuem alguns diferenciais, listados e explicados a seguir:

Se for uma manobra de especialização em uma arma ou perícia ("Foco" por exemplo), o Jogador deve definir se a mesma é para OUTRA arma/perícia, ou se a idéia é elevar o nível/valor e modificadores da manobra. No caso de ser em OUTRA especialização, seu nível inicial será o padrão, porém, PODE ser elevado, SEPARADAMENTE.

Restrições de atributos da manobra aumentam em 2 pontos a cada nível extra da mesma.

Modificadores e quantidades de efeitos da manobra serão somados seus valores em manobras de níveis elevados.

Por exemplo, se um Jogador deseja que seu Personagem possua a manobra "Contra-Ataque x2", a Agilidade necessária será 16, e permitirá que o Personagem realize até DOIS contra-ataques. Mas se o mesmo Jogador quiser que seu Personagem possua "Contra-Ataque x3", a Agilidade necessária será 18 e permitirá ao Personagem realizar até TRÊS contra-ataques.

Existem poucas limitações quanto a manobras de níveis elevados:

Níveis extras de manobras, só podem ser comprados com autorização do Narrador e apenas com pontos de perícia recebidos com experiência ou aumento de nível de Personagem.

Elevar o nível da manobra SEMPRE possuíra o custo de 25 pontos de perícia. Mas, o Narrador PODE impor custos extras (ativação por pontos de fé/heróicos/vida/magia por exemplo), realizar um ritual pra obter seus efeitos, recebe-la através de um pacto com uma entidade, etc.

AFASTAR

[25 pontos]

[Não possui requerimentos]

O Personagem realiza o ataque de forma a assustar o oponente. Realiza o teste, em caso de acerto o inimigo recua 2 mts para trás. Esta manobra não funciona se o oponente for colocado em perigo de vida, como a beira de um precipício ou penhasco.

AGARRAMENTO (GRAPPLIN)

[+25 pontos]

[Requer Força 14]

[Requer manobras Apresamento e Imobilização]

O Personagem sabe como segurar seu oponente. Realiza o teste de Força contra a Força do Oponente, se o Personagem vencer, no turno seguinte pode fazer um ataque contra o alvo com acerto automático, ou permitir que outro Personagem o faça.

APARAR ARMAS

[+ 25 pontos]

[Requer Constituição 18]

[Requer manobra Bloqueio avançado]

O Personagem consegue aparar um ataque de uma arma com outra arma ou até com as mãos nuas. Esta manobra NÃO se aplica a armas de ataques a distância. O Personagem pode fazer um teste de sua perícia de defesa com metade da porcentagem contra o valor de ataque da arma, em caso de sucesso o Personagem reduz o dano causado pelo ataque em 3 pontos, mesmo sendo dano de impacto e/ou bônus de Força.

APRESAMENTO

[25 pontos]

[Requer Força 12]

Manobra básica de agarramento. O Personagem sabe como imobilizar eficientemente um oponente. Em qualquer teste para manter um oponente preso ele soma +3 (bônus de +12%) a seu teste de Força. Pode ser comprado várias vezes.

ARMA DE DUAS MÃOS

[25 pontos]

[Não possui requerimentos]

O Personagem é capaz, portando uma arma de uma mão utiliza-la com as duas mãos, e com essa manobra causar maior dano. Outras armas, como armas beneficiadas pela manobra "Arma de Uma Mão", devem ser discutidas com o Narrador.

O dano do Personagem quando se vale desta manobra é aumentado em +2 pontos, o dano de impacto é acrescido em +2 pontos também. Uma arma que cause 1d6+1, passa a causar um dano de 1d6+3. E o dano mínimo causado (dano de impacto) passa a ser 3).

ARMA DE UMA MÃO x 1

[25 pontos]

[Requer Força 14 e Destreza 14]

O Personagem é capaz de portar, e lutar em uma só mão, uma arma que poderia apenas ser empunhada com duas mãos, fora de questão arcos, bestas, minicatapultas, lançador de misseis, lançador de granadas, bazucas e outras armas que o Narrador julgar impróprias. Utilize Narrador a regra do bom senso!

O Personagem NÃO recebe qualquer redutor por tal manobra, a critério do Jogador a "mão livre" pode portar um escudo ou uma arma menor.

O dano causado pela arma, assim como o valor de teste de perícias da arma NÃO são alterados.

Pode ser comprado uma segunda vez em "Arma de Uma Mão".

ARMA DE UMA MÃO x 2

[+25 pontos]

[Requer Força 18 e Destreza 18]

[Requer aprimoramento Ambidestria]

[Requer manobras Arma de Uma Mão x 1 e Arma dupla]

[Requer manobra Lutar com duas armas]

O Personagem pode portar e lutar com DUAS armas de duas mãos, uma em cada mão, e realizar 2 ataques em uma mesma rodada.

Armas restritas devem ser discutidas com o Narrador, de forma semelhante à manobra "Arma de Uma Mão x 1".

O dano causado pela arma e o valor de teste de perícias da arma NÃO são alterados.

ARMA DUPLA

[+25 pontos]

[Requer Força 12 e Destreza 12]

[Requer aprimoramento Ambidestria]

[Requer manobra Lutar com duas armas]

O Personagem é capaz de utilizar uma arma dupla normalmente, realizando 2 ataques em uma rodada.

Uma arma dupla é um par de armas IGUAIS, que normalmente NÃO poderiam se beneficiar da manobra "Lutar com Duas Armas".

Pode ser combinado com "Arma de Uma Mão x2".

ARREMESSO DE OPONENTE

[+25 pontos]

[Requer Força 16]

[Requer manobras Agarramento e Apresamento]

O Personagem pode deslocar o ponto de equilíbrio de seu oponente e arremessá-lo com esse esforço longe.

O oponente será projetado à 1 metro a cada ponto de dano causado.

É necessário primeiro "agarrar" o oponente, com a manobra "Apresamento" por exemplo, então ele faz um teste de Força, que será fácil, e no próximo turno, utilizando o bônus de +3.

Se passar, arremessa o oponente alguns metros causando seu dano normal de ataque, mas que não poderá ser absorvido por IP, exceto natural, como bônus de CON.

ATAQUE CONSTRITIVO

[+25 pontos]

[Requer Força 16]

[Requer manobras Agarramento e Apresamento]

[Requer manobra Imobilização]

O Personagem consegue manter seu oponente preso turno a turno.

Realiza um teste de Força, com o bônus de +3, contra a Força do oponente para conseguir manter-lo preso a cada turno.

Em caso de falha a vítima se liberta, e em caso de sucesso no teste a vítima recebe um dano extra de 1d6 pontos de dano, que não pode ser absorvido por IP, exceto natural, causado por pressão à vítima a cada turno.

ATAQUE CONTRA ESQUIVA

[25 pontos]

[Requer Agilidade 16]

O Personagem pode encurralar um oponente que utilize esquivas para proteção.

Quando um oponente tentar uma esquiva contra o Personagem, o Personagem recebe um bônus de 50% no teste.

Pode ser comprado várias vezes.

ATAQUE DE CARGA (ou ATAQUE TOTAL)

[25 pontos]

[Não possui requerimentos]

O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e autocontrole e ataca seu inimigo com toda a sua força.

Realiza um ÚNICO ataque e não tem direito a defesa, é válido apenas para ataques físicos em combate com armas de combate corporal ou em ataques utilizando a perícia "Combate Desarmado".

Para cada ataque ou defesa, (o Personagem abre mão de TODOS que tem direito) que o Personagem abre mão, ele ganha um bônus de +5% no teste de ataque e +1 ponto de dano, que aumenta proporcionalmente o dano de impacto.

Pode ser comprado várias vezes.

Ainda assim será realizado UM ataque, o diferencial é que os bônus de dano e teste, serão multiplicados pelo nível da manobra.

Segue exemplo:

Nível 1: +1 pt de dano, + 5% cada ataque ou defesa.

Nível 2: +2 pts de dano, + 10% cada ataque ou defesa.

Nível 3: +3 pts de dano, + 15% cada ataque ou defesa.

E assim sucessivamente.



ATAQUE DE OPORTUNIDADE

[+25 pontos]
[Requer Agilidade 16]
[Requer manobra Contra-ataque]

Algumas vezes um Personagem comete um erro em seu ataque que o acaba deixando o desprotegido, possuindo está manobra o Personagem pode se aproveitar de erros de ataques de seu adversário. Toda vez que o oponente cometer um erro de ataque contra o Personagem, o Personagem recebe um ataque extra, com metade da porcentagem.

Embora esta manobra seja composta de certa dificuldade, costuma ser bastante eficaz, principalmente quando combinada com as manobras "Trespasar" e "Trespasar Aprimorado".

Pode ser comprada várias vezes.

Seu nível é limitado pelo nível de "Contra-Ataque".

ATAQUE FURTIVO (ou ATAQUE PELAS COSTAS)

[+25 pontos]
[Requer Agilidade 14]
[Requer perícia Camuflagem OU Furtividade, mínimo 25%]
[Requer manobra Movimentação]

O Personagem pode realizar um ataque surpresa.

Esse ataque será SEMPRE o primeiro ataque de uma rodada.

O Personagem deve estar oculto, fora da cena ou com possibilidade de camuflagem e ficar neste estado por no mínimo um turno, ANTES do ataque.

Cada rodada, ALÉM da primeira resulta em um bônus de dano de +1 ponto e +5% no próximo teste de acerto de ataque e no próximo teste de ocultação.

Para todos os outros efeitos em caso de sucesso no teste de ataque, considere como ataque crítico ou com alvo um ponto vital, este PODE ser definido pelo Jogador ANTES do ataque.

Se ANTES do ataque, o Personagem for descoberto, não será considerado como acerto crítico ou ponto vital, mas os bônus de ataque e dano ainda continuam.

Desnecessário dizer, é necessário um meio do defensor saber prever o ataque ALÉM de perceber o Personagem.

Pode ser comprada várias vezes.

BLOQUEIO

[25 pontos]
[Requer Constituição 14]

Manobra de combate diferente.

Ao invés de causar dano, o Personagem pode deter e aparar golpes com tamanha habilidade que é capaz de defender-se destes ataques e reduzir o dano recebido.

O Personagem realiza um teste da perícia "Combate Desarmado – defesa", mesmo já tendo o oponente já acertado o golpe, se obtiver sucesso é capaz de se defender eliminando 1 ponto de dano do ataque, mesmo se o dano for dano de impacto e/ou bônus de Força.

Está manobra é válida para defesas realizadas pelo Personagem contra ataques realizados, que utilizem armas brancas ou similares e ataques de "Combate Desarmado".

Extras devem ser discutidos com o Narrador e o bom senso deve ser utilizado. Em hipótese nenhuma deve ser válida contra disparos de flechas, setas e armas de fogo.

BLOQUEIO AVANÇADO

[+25 pontos]
[Requer Constituição 16]
[Requer manobra Bloqueio]

O Personagem pode deter e aparar golpes como na manobra "Bloqueio", ele é capaz de defender-se destes ataques e reduzir o dano recebido.

De forma idêntica a manobra "Bloqueio", o diferencial é que serão eliminados 2 pontos de dano do ataque.

Restrições e testes continuam os mesmos.

Essa manobra é uma evolução de "Bloqueio", logo seu bônus NÃO é cumulativo, um substitui o outro.

CABEÇADA

[25 pontos]
[Não possui requerimentos]

O Personagem pode atacar com uma cabeçada contra o oponente. A vantagem é a falta de defesa adequada e, na maioria das vezes, falta de proteção adequada.

O Personagem atacante NÃO acrescenta bônus de Força a essa manobra (ataque) e sofre 1 ponto de dano (sem absorção) cada vez que a realiza.

O Personagem defensor terá como válido apenas IP próprio à cabeça, como capacetes e bônus de Constituição.

CEGAR

[25 pontos]
[Não possui requerimentos]

Esta manobra não "cega" o alvo literalmente.

O Personagem realiza seu ataque contra a cabeça do alvo, em um ataque que NÃO causa dano.

Se o defensor for mal sucedido em um teste de CON, ficará cego durante os próximos 2 turnos.

COMBATE MONTADO

[25 pontos]
[Requer perícia Animais - montaria, mínimo 25%]

O Personagem pode combater montado em animais e não recebe qualquer redutor quando o faz.

Pode ser comprado várias vezes para animais diferentes (ou mesmo veículos como motocicletas e Jet-Skys).

CONTRA-ATAQUE

[25 pontos]
[Requer Agilidade 14]

O Personagem uma vez por rodada pode ao sofrer um ataque bem sucedido de um oponente, combate corpo-a-corpo, realizar um contra-ataque automático.

O Personagem realiza um teste difícil de sua perícia de defesa, e em caso de sucesso, pode realizar um ataque simples extra contra o oponente.

Será sem direito a esquivas ou defesas, o Personagem NÃO perde seu ataque e defesas normais de seu turno.

Será o ÚLTIMO ataque da rodada, iniciativa igual a menor em cena.

Pode ser comprado várias vezes.

DESARMAR

[25 pontos]
[Requer Destreza 14]

Às vezes, o oponente não é um inimigo, pode ser um companheiro de equipe alterado, um civil/inocente ou mesmo alguém sob controle ou domínio mental.

Esta manobra permite tirar a arma da mão do oponente sem feri-lo ou causa-lo qualquer dano físico.

O Personagem realiza um teste de ataque contra a defesa do "opponente" e em caso de sucesso, será capaz de derrubar ou mesmo tomar a arma do mesmo.

FERIR BRAÇOS

[25 pontos]
[Requer Força ou Destreza 14]

O Personagem pode machucar os braços de um oponente.

O Jogador deve declarar a intenção do ataque ANTES de fazê-lo e não causa dano. Em caso de sucesso, o alvo passa a testar sua perícia de ataque e defesa com braços com metade da porcentagem, será válido para ataques e defesas utilizando socos, cotoveladas, pelo resto do combate.

Seu efeito não é cumulativo e por razões óbvias só funciona contra oponentes vivos.

FERIR PERNAS

[25 pontos]
[Requer Força ou Destreza 14]

O Personagem pode machucar as pernas do oponente.
O Jogador deve declarar a intenção do ataque ANTES de fazê-lo e não causa dano. Em caso de sucesso, o alvo passa a testar sua perícia de ataque e defesa com pernas e pés com metade da porcentagem, será válido para ataques e defesas utilizando chutes, pontapés, voadoras, rasteiras, joelhadas, pelo resto do combate.
Seu efeito não é cumulativo e por razões óbvias só funciona contra oponentes vivos.

FOCO

[25 pontos]
[Não possui requerimentos]

O Personagem possui uma afinidade especial com um típico específico de arma, como espada curta ou longa, pistolas ou rifles.
Pode ser por que ele mesmo construiu a arma, é de família ou específica de um clã ou raça ou por qualquer outro motivo.
O Personagem conhece a melhor forma de manuseá-la, causando +1 ponto de dano e recebe também +5% em testes de ataque e defesa da arma.
Pode ser comprado várias vezes.

GARROTE

[+25 pontos]
[Requer Força 14]
[Requer manobra Apresamento]

O Personagem consegue prender seu oponente utilizando uma arma própria para tal ação.
O Personagem realiza um teste de ataque com a arma para conseguir manter o Personagem inimigo preso, e a vítima recebe 1d6 de dano por sufocamento por turno em caso de sucesso.
A fuga mais acessível à humanos é através da perícia Escapismo.

IMOBILIZAÇÃO

[+25 pontos]
[Requer Força 14]
[Requer manobra Apresamento]

O Personagem é capaz de com o peso e força do próprio corpo, manter um adversário imóvel.
É bastante útil quando o objetivo convém em capturar ou prender alguém sem machucá-lo ou causar dano físico.
Não pode ser utilizada para causar dano a um oponente.

INVESTIDA

[+25 pontos]
[Requer Força 14]
[Requer Agilidade 14]
[Requer manobras Afastar e Apresamento]

O Personagem realiza um ataque com todo seu corpo contra o oponente, com grande chance de queda ao chão para o oponente.
Deve ser feito um teste de Força do atacante com o bônus de +3 contra a Constituição do defensor.
O dano de impacto é acrescido em caso de sucesso em +2 pontos.
É necessário do Personagem atacante um teste fácil de Agilidade após a realização deste ataque, para não cair junto com o oponente.
O atacante NÃO sofre dano algum, apenas ficará vulnerável.

LUTA ÀS CEGAS

[25 pontos]
[Requer Inteligência, Percepção ou Força de Vontade 14]

Permite ao Personagem continuar lutando mesmo quando cego, vendado ou na escuridão total.
Dispensa os redutores nestas situações.

LUTAR COM DUAS ARMAS

[25 pontos]
[Requer Destreza 12]
[Requer aprimoramento Ambidestria]

Clássica, a capacidade de lutar com duas armas.
Ao mesmo tempo, uma arma em cada mão e com isso realizar 2 ataques em uma mesma rodada.
As armas devem ser do mesmo tipo, mas uma menor do que a outra.
É preciso um teste de ataque individual para cada arma, que devem ser do mesmo tipo e uma menor do que a outra.



MANOBRAS PARA IMPRESSIONAR

[25 pontos]
[Requer Destreza 14]

O Personagem pode realizar efeitos e movimentos com uma arma, visando chamar a atenção ou distrair uma ou mais pessoas.
O Jogador descreve a ação que o Personagem deseja fazer e realiza um teste NORMAL da perícia de ataque. Se for um sucesso ocorrerá como descrito, em caso de falha crítica o Personagem será colocado em situação embaraçosa frente aos espectadores, que pode muito bem ser um inimigo!
De qualquer maneira uma manobra para impressionar NUNCA causa dano a ninguém, seja um sucesso ou uma falha.

MATA-LEÃO

[+25 pontos]
[Requer Força 16]
[Requer manobras Agarramento e Apresamento]
[Requer manobras Ataque constritivo e Imobilização]

O Personagem consegue manter seu oponente preso turno a turno e pressioná-lo para o mesmo sentir falta de ar.
Realiza um teste de Força do atacante, utilizando o bônus de +3, contra a Força do oponente para conseguir manter o oponente preso a cada turno. Em caso de falha a vítima se liberta, em caso de sucesso a vítima começa a sentir a falta de ar.
Para executar o mata-leão o atacante precisa segurar a vítima por trás com ambas as mãos, com sucesso o mata-leão é aplicado e a vítima pode começar a receber dano por falta de ar.
Um ser humano normal aguenta sem respirar no máximo um número de minutos igual a Constituição dividido por 4 e arredondado para cima, se ele não estiver fazendo NENHUMA ação ou movimentos bruscos.

MIRA

[25 pontos]
[Não possui requerimentos]

A vantagem das armas de distância é poder usá-las longe da cena de combate.
O Personagem sabe disso e sabe como utilizar-se corretamente desta manobra.
A mira dobra o próximo teste para disparo da arma, mas obriga o Personagem a perder uma rodada inteira se concentrando.
Pode ser comprado várias vezes.
Cada nível extra aumenta o multiplicador da perícia em UM.
Segue exemplo:
Nível 1: teste de ataque com porcentagem x2.
Nível 2: teste de ataque com porcentagem x3.
E assim sucessivamente.

MOVIMENTAÇÃO

[25 pontos]
[Requer Agilidade 14]

O Personagem é capaz de mover-se com maior rapidez durante seu turno.
Capaz de percorrer uma distância maior antes de efetuar o seu ataque ou sem precisar abdicar da sua defesa. O Personagem desloca-se uma quantidade de metros igual a sua Agilidade ANTES de sua ação, sem perder sua ação durante um turno de combate.

REFÉM

[+25 pontos]
[Requer Força 14]
[Requer manobras Apresamento e Imobilização]

O Personagem sabe como imobilizar reféns em situações de crise.
Se o Personagem desejar matar o refém não existe NENHUMA ação que possa ser feita para o impedir.
Desnecessário dizer, é necessário imobilizar a vítima primeiro.



RAJADA EM ARCO

[25 pontos]
[Requer Força 12 e Destreza 14]

A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo.
As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno pois apenas uma ou outra bala ou flecha/seta acertará.
Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como valor de ataque apenas a dezena da perícia com armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10.
As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo.
Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos, tanto os amigos quanto os inimigos.
Sorteie cada tiro certo entre os possíveis alvos, que incluem amigos. Proceda o cálculo do dano.

RAJADA FRONTAL

[25 pontos]
[Requer Força 14 e Destreza 14]

A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente.

O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior.

Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como valor de ataque apenas a dezena da perícia com armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10.

As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo.

Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez. Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano.

RICOCETE

[+25 pontos]
[Requer Agilidade 14 e Percepção 14]
[Requer manobra Queda]

O Personagem pode ao atacar fazer com que seu corpo, arma ou disparo, rebata em alguma coisa, ou no próprio inimigo, e com isso tenha força e impulso suficiente para atacar novamente.

Porém o dano e chance de acerto são REDUZIDOS em 2/3 (multiplique por 2 e depois divida o valor encontrado por 3, arredonde para cima).

Se quiser, o processo pode se repetir por N números de vezes. Desta maneira, será necessário mais um teste, que óbvio é reduzido em 2/3 da perícia de ataque do teste anterior, para que o ricochete funcione novamente.

Pode-se repeti-lo várias vezes. Se em algum momento o dano chegar a 1, o ricochete não mais causará dano ao ricochetear.

QUEDA

[25 pontos]
[Requer Agilidade 12]

O Personagem sabe cair, caso for empurrado desequilibrado ou até arremessado, ao invés de fazer um teste de AGI para reduzir o dano a metade, ele fará um teste da perícia "Combate Desarmado - defesa".

RECARGA RÁPIDA

[+25 pontos]
[Requer Agilidade 14 e Destreza 14]
[Requer manobra Saque rápido]

O Personagem pode carregar/recarregar sua arma tão rapidamente que não conta como ação para "perder" o turno.

SAQUE RÁPIDO

[25 pontos]
[Requer Agilidade 12 e Destreza 14]

O Personagem pode sacar qualquer arma utilizada com apenas uma mão sem perder um turno.

TRESPASSAR

[+25 pontos]
[Requer Agilidade 16]
[Requer manobras Ataque de oportunidade e Contra-ataque]

Sempre que o Personagem obter um acerto crítico em seu teste de ataque, ele pode avançar com toda a sua fúria contra OUTRO oponente que esteja a distância de combate corpo-a-corpo (a uma distância de no máximo 1/8 de sua Agilidade, arredondado para cima, metros), e contra ele realizar um ataque extra, realizando o teste como metade da porcentagem normal.

Dobre o valor desta distância (1/4 da Agilidade) para Personagens com a manobra "Movimentação".

O Personagem PODE utilizar pontos de fé, poderes, magias, pontos heróicos e outras formas para forçar o acerto crítico.

TRESPASSAR APRIMORADO

[+25 pontos]
[Requer Agilidade 18]
[Requer manobras Ataque de oportunidade e Contra-ataque]
[Requer manobra Trespasar]

Toda vez que o Personagem obter um acerto crítico em seu teste de ataque, ele pode avançar com toda a sua fúria contra OUTRO oponente que esteja a distância de combate corpo-a-corpo (a uma distância de no máximo 1/8 de sua Agilidade, arredondado para cima, metros), e contra ele realizar um ataque extra, realizando o teste como metade da porcentagem normal.

Exatamente como a manobra "Trespasar", com a diferença de que se o Personagem obter OUTRO acerto crítico em seu teste de ataque, ele pode realizar um ataque extra contra um TERCEIRO oponente, e pode o repetir novamente e novamente sucessivamente, enquanto o Personagem obtiver acertos críticos SEGUIDOS.

O Personagem PODE utilizar pontos de fé, poderes, magias, pontos heróicos e outras formas para forçar os acertos críticos.

