

Tempo de Combate

Pacote de regras opcionais para turnos de combate

Em histórias onde o combate é comum e tem papel importante, quase sempre se torna relevante decidir quem age primeiro e em que ordem as coisas acontecem.

Turnos e rodadas

Em tempo de combate, o tempo é medido em rodadas, que equivalem a algo entre 1 e 2 segundos - o tempo que dura uma ação. Durante uma rodada, cada personagem presente tem direito a uma ação. Personagens com rapidez+++ têm direito a duas ações; com rapidez sobre-humana, um número de ações igual a (rapidez - 1). O tempo que cada jogador tem para declarar sua ação é chamado turno - mas é importante lembrar que, apesar da ordem dos turnos, tudo que acontece em uma rodada é quase simultâneo.

Ordem dos turnos

No começo de cada rodada, cada personagem faz um teste de rapidez do tipo "ver quanto dá". Se o personagem tiver sido distraído, o Narrador pode determinar uma penalidade para o teste. Um personagem que tem direito a várias ações faz o teste uma vez para cada ação, a primeira vez com o valor normal, a segunda com uma penalidade de 1 ponto, a terceira com penalidade de 2 pontos, e assim por diante.

Os resultados desse teste determinam a ordem dos turnos: o personagem com maior resultado age primeiro, depois o segundo maior, e assim por diante. Em caso de empate, vence o personagem com rapidez mais alta; se persistir o empate, a percepção mais alta; se persistir, jogue os dados quantas vezes for necessário para desempatar.

Em seu turno, um jogador pode fazer um teste de percepção do tipo "ver quanto dá", subtraindo 1 do resultado. Para cada ponto restante, pode perguntar a quem controla um dos personagens que ainda não teve seu turno: "o que você está fazendo?" O jogador (ou Narrador, no caso de NPCs) deve dar uma descrição honesta das ações do personagem, dando ao outro jogador a chance de prever a ação que fará em seu turno.

Ações simultâneas

É possível executar mais de uma ação simultânea, se isso for fisicamente possível. Por exemplo, é possível correr e atacar, ou gritar e se defender, mas não é possível subir em uma escada de corda e atirar uma flecha, pois o personagem precisa de uma das mãos para subir e das duas mãos para atirar.

Se somente uma das ações exigir teste, nenhuma regra especial precisa ser aplicada. Por exemplo, gritar e se defender não é mais difícil que se defender sem gritar.

Mas se mais de uma ação exigir teste, então todos os testes devem ser feitos com uma penalidade igual ao número de ações que exigirem teste, menos um. Por exemplo, para correr e atacar, tanto o teste de corrida (rapidez) quanto o de ataque (habilidade manual) devem ser feitos com penalidades de um ponto.

Ações aceleradas

Um arqueiro com rapidez 0, habilidade manual++ e uma hipotética perícia "tiro rápido"++ só tem direito a uma ação por rodada. Porém, nada mais justo que, nessa ação, sua habilidade o permita atirar mas de uma flecha. No caso desse exemplo, eu permitiria que ele atirasse 4 flechas (habilidade + tiro rápido). Situação semelhante seria a de um espadachim com boa habilidade (e talvez perícia com espadas), ou um artista marcial com alta agilidade.

Created by [lalo](#)

Last modified 2004-01-01 02:07