

CAPÍTULO 00

PALAVRAS DO AUTOR

Uma vez eu Mestrei uma Campanha em FATE® Modificado: “Arcadia, a Cidade das Máquinas”, que se passa em um mundo Magipunk e Steampunk. A campanha não se desenrolou como eu pensava, e evoluiu para uma campanha militar, onde os Jogadores atuavam como Generais de uma figura que, inicialmente, seria o vilão. Em um certo ponto, por coincidências e conveniências, foi interessante colocar os jogadores como capitães de Navios de Guerra, e interceptar a armada inimiga em um arquipélago antes que chegasse a capital. Então criei 8 fichas de veículos navais, dentre eles submarinos, porta-aviões, encouraçados e dirigíveis bombardeiros. Criei atributos especiais para os veículos, habilidades, e um conjunto de regras inteiramente novos para que um combate naval funcionasse entre estes veículos. Implementei um sistema de visibilidade, submersão e modifiquei as mecânicas de combate para uma luta em um tabuleiro de zonas quadradas, com regras de ataque a distância e tipos diferentes de armamentos que implantavam diferentes mecânicas de ataque. Foram tantas modificações que já quase não sobrava mais nada do sistema inicial. O Grupo adorou a batalha.

Foi a partir dessa sopa primordial de Homebrews improvisadas em que se inspiraram as mecânicas originais deste sistema. Usei como base sistemas como RISUS®, Freeform Universe® e GURPS®, além do próprio FATE®. Me inspirei em obras como War Thunder® e Girls und Panzer, além da campanha de uma querida amiga minha para criar um sistema de RPG genérico para emular combates entre veículos em uma malha hexagonal. Sejam estes Barcos, Submarinos, Espaçonaves, ou Tanques.

Tomei o máximo cuidado para não dificultar demais a operação dos veículos. As fichas, especialmente se impressas com os identificadores dos tripulantes, facilitam bastante a jogatina. Não vou dizer que é um sistema extremamente fácil de jogar, mas fiz o meu melhor.

Mestre leitor, tenha a liberdade de, em sua campanha rodando em outro sistema, seja FATE, DnD, RISUS, usar Panzer! para criar batalhas memoráveis com seus jogadores. Meu sistema não é otimizado para batalhas físicas entre personagens, ou Dungeons, por isso não recomendo utilizá-lo integralmente em uma campanha, exceto que ela seja completamente militar.

Desejo sorte nas batalhas. Cambio, desligo.

CAPÍTULO 01

INTRODUÇÃO

Panzer! é um sistema genérico de RPG especializado em simular batalhas entre veículos de forma simples. As fichas de veículos e mecânicas de combate são relativamente fáceis de entender para os jogadores. Dito isto, é mais complexa a criação das fichas dos veículos (Há algumas sugestões prontas). As fichas dos tripulantes, por sua vez, são mais minimalistas, permitindo utilizar personagens feitos em outros sistemas de RPG para operar/comandar a tripulação.

Mesmo o sistema oferecendo suporte para batalhas pessoais e exploração de Dungeons, este não é o foco. O objetivo do sistema é sintetizar um combate 2D entre veículos em uma malha hexagonal aberta, que representa uma região, geralmente de quilômetros de área.

Como Jogar RPG?

Se você é iniciante no mundo do RPG, não tenha pressa em aprender, e dê um chute no seu Mestre se ele escolheu este sistema para a sua primeira campanha.

O RPG, ou "Role Playing Game" ("Jogo de Interpretação de Papéis"), é um Jogo no Qual você cria um personagem, e vive sua vida em um mundo de fantasia em conjunto com um grupo de amigos. Você terá experiências incríveis, e presenciará reviravoltas épicas na história dos mundos que testemunhar. É um Teatro, onde você interpreta o seu personagem sem roteiros, e sem saber o final.

Basicamente, em uma mesa de RPG existem 2 papéis principais: O "Mestre", e os "Jogadores". O Mestre é Deus, é o dono do mundo, e interpretará as pessoas com quem seu personagem conversará, controlará os monstros que seu personagem enfrentará e descreverá os ambientes em que ele vive e por onde passa. Ele é o vilão, o fazendeiro, o guarda da muralha e as próprias árvores. O Mestre é um observador e condutor, que guiará a Campanha pelos rumos mais interessantes até o seu final. O outro papel são os "Jogadores". Eles viverão a Aventura que o Mestre conduzirá, como um grupo de caçadores errantes que encontrou um propósito maior em um mundo primitivo, ou uma equipe de coletores de lixo espaciais que se envolveram num golpe militar.

E novamente, chute o seu Mestre quando possível.

CAPÍTULO 02

ELEMENTOS BÁSICOS

Fazendo Testes.

Para jogar Panzer, você precisará de um conjunto de dados de 4, 6, 8, 10, 12, 20 e 100 lados. E de pelo menos 6 dados de 6 lados.

Você verá que a ficha do personagem possui **Atributos**, e algumas coisas que seu personagem fará, especialmente ações que demandem algum esforço ou habilidade aprendida, ações que seu personagem pode ou não ter a capacidade de fazer, necessitarão que seu personagem realize um **Teste de Habilidade** que definirá se seu personagem consegue ou não realizar a ação. Neste sistema, os Testes são feitos da seguinte forma:

- * Todo Teste irá testar um ou 2 atributos somados do Personagem.
- * Para fazer um teste, o Jogador rola uma quantidade de dados d6 igual ao valor do seu atributo, ou dos 2 atributos somados.
- * Todo Teste possui uma **Classe de Dificuldade**, ou (**CD**), que indica uma quantidade de dados rolados que devem resultar 4, 5 ou 6 para o teste **Sucesso**. Se o teste não Sucesso, ele **Falha**.

Também é possível fazer **Testes Compostos** somando os atributos de 2 personagens diferentes. Neste caso, o Mestre poderá especificar quais personagens são aptos a fazer testes em conjunto.

- REGRA OPCIONAL:

DADO EXPLOSIVO

Sempre que um Dado resultar 6, adicione um dado à rolagem.

CAPÍTULO 03

OPERANDO UM VEÍCULO

“Panzer” é uma palavra em Alemão para “Blindado”. Objetivamente, significa “Tanque de Guerra”.

Os veículos em Panzer! são modulares, feitos a partir de **Bases** e **Componentes**. As Bases são os suportes que podem ser blindados com slots onde se fixam os componentes. Já os Componentes são mecanismos úteis que podem ser operados pela **Tripulação** ou funcionam autonomamente, a partir dos quais se realiza **Ações de Veículo**.

Tripulação.

Este sistema é feito, acima de tudo, para ser sintonizável com campanhas em outros sistemas, por isso a ficha do Tripulante é extremamente simples. Para operar um veículo, é necessário uma tripulação, geralmente de mais de um tripulante. Dependendo da Vontade do Mestre, é conveniente que esta tripulação seja composta pelos próprios jogadores, ou que o Grupo esteja dividido em grupos menores operando diferentes veículos, por vezes com ajuda de tripulantes NPCs, mas o mais recomendado é que cada jogador opere um veículo, controlando uma tripulação. Nota-se que talvez seja necessário fazer uma ficha de Tripulante para o Personagem também, ou talvez este dê as ordens para o comandante do tanque. Assim sendo, pode ser que a ficha do tanque e tripulação seja completamente isolada da ficha do Personagem.

A ficha do Tripulante em si é composta por 4 valores, que chamaremos de **Atributos**. Cada um destes valores é uma representação o nível de expertise do personagem em alguma área.

• Atributos:

• INTELIGÊNCIA (INT)

Indica a capacidade cognitiva do personagem e seu conhecimento acumulado.

• COORDENAÇÃO (COD)

Capacidade do Personagem de comunicar-se com eficiência e realizar tarefas em equipe.

• PERCEPÇÃO (PER)

Capacidade do Personagem de perceber e reagir ao que acontece à sua volta, tanto em situações sociais, quanto no campo de batalha.

• HABILIDADE (HAB)

Capacidade do Personagem de realizar tarefas complexas.

Para Criar uma ficha de Tripulante, basta distribuir dentre os atributos do Tripulante os valores [2 / 1 / 0 / 0]. Para fazer uma ficha de Tripulação, faça uma ficha de Tripulante para cada tripulante. É recomendado que cada Tripulação, inicialmente, possua 4 ou 5 membros. Além disso, cada Tripulante recebe um número genérico [01], [02], [03], etc. O Número [00] fica reservado para o Comandante do Tanque.

FICHA - TRIPULAÇÃO

```
[00]Daniel:  HAB(0) PER(1) COD(2) INT(0)
[01]Lucca:   HAB(0) PER(1) COD(0) INT(2)
[02]Noah:    HAB(1) PER(0) COD(0) INT(2)
[03]Edhan:   HAB(0) PER(1) COD(2) INT(0)
[04]Akira:   HAB(2) PER(1) COD(0) INT(0)
...
```

As tripulações podem ganhar membros novos, e o mestre pode conceder **Pontos de Tripulação (TP)** para os Jogadores aumentarem os atributos dos tripulantes. Aumentar um atributo de N para N+1 requer N+1 TPs. Além disso, o Jogador pode consumir TPs para comprar **Perks de Tripulação**, que oferecerão bônus e Habilidades aos tripulantes, e modificarão algumas mecânicas. Confira o Capítulo XXXXX para ver a lista de Perks.

• REGRA OPCIONAL:

Se o Mestre permitir e se o jogador dar uma justificativa, ao fazer um teste, o jogador pode, com 1 Desvantagem, utilizar outro atributo na rolagem.

Para campanhas completamente em Panzer, é recomendável que o Mestre conceda a cada jogador 3 TPs extra para gastar especificamente em um tripulante, para que este seja o personagem principal do Jogador. Além disso, quando 2 Personagens fazem testes um contra outro, os 2 rolam o teste especificado pelo Mestre. Vence o que tiver mais sucessos.

Ações de Veículo

“**Mover**”, “**Atirar**”, “**Perceber**”, “**Localizar**”, “**Mirar**” e “**Acelerar**” são as ações mais básicas. Para realizar ações em batalha, é necessário que um ou dois tripulantes operem um ou 2 componentes de um veículo. Estes são chamados “**Operadores**”. Por vezes, é necessário fazer um Teste Composto. Na notação, os testes indicam quais são necessários para tomar a ação.

Algumas ações exigem que um ou ambos os operadores tenham visual para o exterior do veículo. O Teste usa a notação [**vs**] (na ficha) para especificar qual operador precisa ter visual para fazer o teste. Os operadores em si se dividem em 5 Classes que serão explicadas depois: **Atirador (at)**, **Comando (cd)**, **Logística (lj)**, **Driver (dr)**, **Olheiro (ol)**.

• Ações de Veículo:

• Mover: [dr]+[ol/cd]

Mova o veículo uma quantidade de casas igual à **velocidade** do veículo. Para disparar no mesmo turno em que se move, decida em que zona do percurso irá realizar o disparo. Este recebe 1 Desvantagem.

• Recarregar: [lj]

Recarrega uma arma.

• Atirar em Longo alcance: [at]+[ol/cd]

Dispare contra um alvo à pelo menos 1 zona de distância do veículo. Uma desvantagem para cada zona de distância.

• Atirar em Curto alcance: [at]+[dr]

Dispare contra um veículo na mesma zona. Se a HAB do piloto rival é maior que a HAB do seu piloto, há desvantagens igual à diferença entre as HABs. Se a do seu piloto é maior, há vantagens igual à diferença.

• Acelerar: [dr] + [ol/cd]

Mova até 2 vezes sua **Velocidade**, e rode um teste de HAB(dr) + COD(cd/ol). Inimigos podem fazer um teste de Percepção com 3 Vantagens e com tantas Desvantagens quanto seu teste resultou.

• Perceber: [ol] + [ol]

Jogador pode designar tripulantes para fazer uma rolagem de Percepção, que é PER(ol) + PER(ol) para detectar alvos. O Teste tem CD igual à quantidade de zonas entre o veículo e cada inimigo, ou a distância mais curta do caminho (se houver movimentação). Se o Veículo tiver feito teste de Percepção em um turno, até o próximo turno, os observadores estarão de **Vigia**. Apenas tripulantes de Vigia poderão participar de testes de Percepção fora do turno do Veículo. Se um inimigo fizer um disparo, os jogadores podem rodar percepção para detectá-lo.

• Localizar: [dr/ol] + [dr/ol]

Jogador escolhe uma quantidade N de zonas, e faz um teste de PER[ol/cd] + INT[ol/cd] + 2D com N desvantagens para localizar um inimigo em uma das zonas. A CD é a distância até cada zona.

• Mirar: [at]

Atirador ganha uma Vantagem por turno mirando em um alvo. O limite de Vantagens a serem ganhas é igual a HAB do atirador.

Note que as entidades no campo de batalha necessitam de ser percebidas pelos operadores. A princípio, a localização de todas as entidades é velada, e os personagens precisam encontrar os inimigos para iniciar conflitos e vice-versa.

• Operadores

<ul style="list-style-type: none"> • Atirador (at) Tripulante operando um armamento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comando (cd) Tripulante responsável por gerir e repassar ordens e informação útil.
<ul style="list-style-type: none"> • Driver (dr) Tripulante operando uma transmissão. 	<ul style="list-style-type: none"> • Logística Tripulante responsável por realocar recursos e pessoal, e realizar tarefas de manutenção e reparo.
<ul style="list-style-type: none"> • Driver (dr) Tripulante com visual para o exterior. 	

Ficha do Veículo

Assim como os Tripulantes possuem atributos, Veículos também possuem atributos, mas o funcionamento dos Atributos dos Veículos é único:

- **POTENCIA**: Valor gerado pelo Motor.
- **PESO**: Soma total dos pesos das bases e dos componentes.
- **VELOCIDADE**: Capacidade de deslocamento do Veículo
- Cada Blindagem possui um modificador **ARMOR**, que é sua capacidade de proteção.
- Cada Arma possui um **ATK**, que é o atributo rolado ao Disparar contra um alvo. Ao disparar com cada arma, é necessário gastar um certo número de ações para **RECARREGAR** a arma.
- Além disso, a transmissão do veículo limita uma **POTENCIA MÁXIMA**, uma **VELOCIDADE MÁXIMA** e um **PESO MÁXIMO**. Se qualquer um desses exceder a capacidade da Transmissão e mesmo assim o veículo tentar se mover, a transmissão irá romper e ficar inoperante.

Dito isso, Veículos em Panzer são modulares, compostos por Bases e Componentes. Bases possuem Slots, onde se fixam os Componentes. Quanto às Bases, se resumem em **Bases Retangulares** e **Torretas**.

Alguns componentes podem ser posicionados fora das Bases, e são tratados como **Alvos**, podendo ser atingidos por disparos e se tornarem inoperantes. Componentes externos possuem a ARMOR=1. Alguns componentes externos ligam o exterior com o interior do veículo, estes são chamados de **Passantes**. Nesse caso, eles também são alvos, e a ARMOR deles é igual à ARMOR da blindagem em que estão fixados menos 2 (Mínimo 1). Quando um componente passante se torna inoperante, ele passa a ser tratado como uma blindagem inoperante (Ao acertar o componente, disparos inimigos acertam componentes aleatórios dentro do veículo). Disparos feitos contra componentes externos possuem 2 Desvantagens.

Componentes

Existem vários tipo de componentes, mas os básicos são os seguintes:

Motor: Gera **Potência** para o veículo.

Transmissão: Permite ao veículo e mover.

Arma: Permite realizar **Ataques**.

Blindagem: Protege veículos contra ataques.

Tripulação: Pessoas contam como Componentes.

Janelas, Câmeras e Visores: Permitem visualizar o exterior do veículo.

Todo componente possui uma **Barra de Durabilidade**. Quando sua durabilidade chega a 0, ele se torna **Inoperante**. Componentes inoperantes deixam de executar a sua função.

Além disso, existem componentes que não ocupam slots, como armas externas, visores e painéis de direção. É especificado quais componentes não ocupam Slots.

Os diferentes tipos de Componente serão abordados abaixo:

- Motor:

Motores necessitam de um depósito de combustível operante para gerar **POTENCIA (POWER)**, que não precisa estar na mesma base que o motor. O Motor gera também energia elétrica para outros componentes.

- Transmissão

Para um veículo se mover em solo, é necessário uma transmissão funcional em cada base que toca o chão. Transmissões existem em vários formatos, como esteiras, rodas, pernas, e outros. A Transmissão define o **PESO MÁXIMO** e a **VELOCIDADE** do veículo.

- Tripulação

Tripulantes em Panzer! são interpretados como componentes de ARMOR 0, durabilidade 2 e velocidade 1, que geram 2 de Potência ao Empurrar um veículo por fora. Para veículos maiores como navios, um "Tripulante" pode ser abstraído como uma **Equipe**.

Um tripulante pode ocupar espaços vazios em uma base, mas podem gastar uma ação para se deslocar para um espaço vazio em uma base adjacente, ou 2 tripulantes em zonas adjacentes podem gastar uma ação trocando de lugar.

- Blindagem:

Blindagens são um tipo especial de componente que não ocupa Slots. Em vez disso, elas são posicionadas no exterior de bases. Para torretas, existem 2 blindagens: 0 Escudo da Arma (Localizada na frente da Torreta) e a Capa da Torre, que envolve o resto.

O Tamanho da Blindagem representa a quantidade de Slots que ela protege. Uma blindagem LATERAL de uma base 2x3 possui tamanho 3, e a FRONTAL, tamanho 2. Para uma Torreta de tamanho N, a Blindagem da Arma possui tamanho $1 + (n/5 \text{ down})$, e a Capa da Torre possui tamanho $1 + (n/3 \text{ down})$. Torretas de 1 Slots não suportam capas de torre.

Além disso, cada blindagem possui uma Capacidade de Proteção, denominada ARMOR, que influenciará no combate. Quando uma blindagem se torna inoperante, Disparos inimigos, ao acertar, danificarão um componente operante aleatório na base em que a blindagem se encontra fixada (Rode um dado para decidir qual componente é atingido). Além disso, se a quantidade de sucessos no disparo for maior ou igual à $1.5 \times \text{ARMOR}$, mesmo que a ARMOR esteja operante, o disparo ainda danificará um componente operante aleatório.

- Armas

Cada tipo de arma possui um modo de funcionamento único mas algumas coisas são em comum. Armas apenas alcançam as zonas na direção em que estão apontadas (exceto mísseis e drones). Além disso, pressupõe-se que toda arma possui um visor para o atirador. Normalmente, é necessário recarregar a arma após um disparo.

Armas são os únicos componentes capazes de fazer um Disparo. Disparos ocorrem quando o Veículo faz uma ação de Atirar. Entende-se que o Disparo Atingiu o Alvo se houve pelo menos um sucesso no teste de Atirar. Dito isso, se um Disparo Atingiu um alvo, e a quantidade de sucessos no teste de Atirar é igual ou maior à ARMOR do alvo, a durabilidade do Alvo é reduzida em 1, ou seja, o Alvo é danificado.

- Visores, Janelas e Câmeras

Algumas ações necessitam de visualização para o exterior para ocorrer. Uma base que não possuir nem Visores, nem Janelas, nem Câmeras, não consegue realizar esta ação. A Diferença entre estes componentes é o preço e a segurança que oferecem.

CAPÍTULO 04

BATALHA

Turnos e Iniciativa.

Em Panzer!, os turnos se dão da seguinte forma: Um personagem aliado têm seu turno, depois um inimigo, depois um personagem aliado e esse revezamento continua. Se houverem mais entidades de um lado, elas se agruparam em um turno conjunto no final, e escolherão a ordem em que irão executar seus turnos de forma definitiva no começo da batalha.

Tomando Ações.

No seu turno, escolha que ações fará com cada tripulante (A ficha possui campos especiais para auxiliar na organização). Os tripulantes apenas concluirão suas ações no final do turno. Por causa disso, por exemplo, não é possível atirar e recarregar uma arma no mesmo turno.

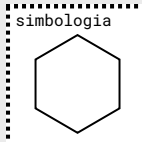
NOTA: Ações que precisam de 2 tripulantes podem ser executadas por 1 só com 2 desvantagens. (note que este tripulante terá que operar 2 componentes).

O tabuleiro.

O Tabuleiro de combate em Panzer! é feito como uma malha hexagonal, onde cada hexágono é chamado de "zona". Isto é uma abstração de um campo de batalha. Cada zona pode ser um quarteirão de uma cidade, uma planície, uma plantação, uma mata densa, uma montanha impassável, etc. Existem, portanto, vários tipos de zonas:

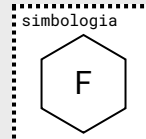
- Zona Aberta:

Uma Zona Aberta é uma zona com boa visibilidade, como um campo de colinas, ou uma plantação de trigo. É o tipo mais básico de zona.



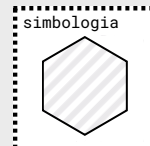
- Zona Fechada:

Uma Zona Fechada é uma zona de visibilidade limitada, como uma plantação de milho, uma floresta aberta, ou um bairro residencial. São necessárias 2 movimentos para sair da zona. Cada zona fechada entre 2 veículos fornece 1 Desvantagem a mais para testes de Percepção.



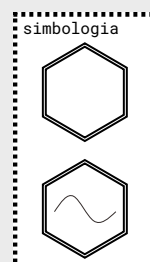
- Obstáculo:

Um Obstáculo é uma Zona de Visibilidade Nula, como uma Montanha, uma zona urbana com prédios ou uma cortina de fumaça. Sempre que um veículo localizado entrar em uma zona cujo centro está atrás de um Obstáculo, ele deixará de estar localizado, e se perderá de vista. Não é possível localizar veículos em zonas cujo centro está atrás de obstáculos.



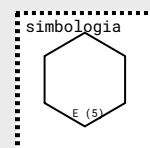
- Zona Intransponível:

Uma Zona intransponível é uma zona por onde não se é possível se mover, seja por água, ou terrenos impossíveis. Alguns componentes lhe permitem passar pela água. Zonas com água são identificadas com o símbolo de uma Onda e, se nada disser o contrário, são Zonas Abertas.



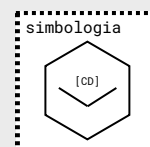
- Elevação:

Elevações são zonas especiais. Entrar em uma Elevação permite ao Veículo fazer um teste de Percepção com CD 2 para todas as zonas Livres cujo centro não esteja atrás de uma zona fechada e a uma distância equivalente ao nível da elevação. Entretanto, testes inimigos para Localizar veículos em Elevações possuem 2 vantagens.



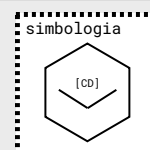
- Terreno Difícil:

Terrenos Difíceis dificultam a movimentação do veículo. Eles são ocultos dos Jogadores até que se movam por um. Quando se moverem, o veículo irá atolar, e é necessário um teste com Modificador POTENCIA-PESO para sair. A CD é específica da Zona, e desconhecida pelos Jogadores.



- Terreno Difícil:

Terrenos Difíceis dificultam a movimentação do veículo. Eles são ocultos dos Jogadores até que se movam por um. Quando se moverem, o veículo irá atolar, e é necessário um teste com Modificador POTENCIA-PESO para sair. A CD é específica da Zona, e desconhecida pelos Jogadores.



Posicionamento

Em Panzer, é necessário salvar para que direção um taque está em uma zona (a frente dele estará apontando para outra zona). Dependendo de onde ataques venham, eles podem acertar diferentes partes do veículo:

- Para um ataque atingir a **FRONTE** do Veículo, ele deve partir de alguma zona dentro de um cone partindo do Veículo em direção à sua zona Frontal.
- O mesmo vale para ataques que podem atingir a **TRASEIRA** do Veículo.
- Para atingir cada **Lateral**, os ataques devem vir de zonas adjacentes ao veículo que não sejam a frontal ou a traseira, ou de um cone partindo das 2 zonas de cada lateral e se afastando do veículo.

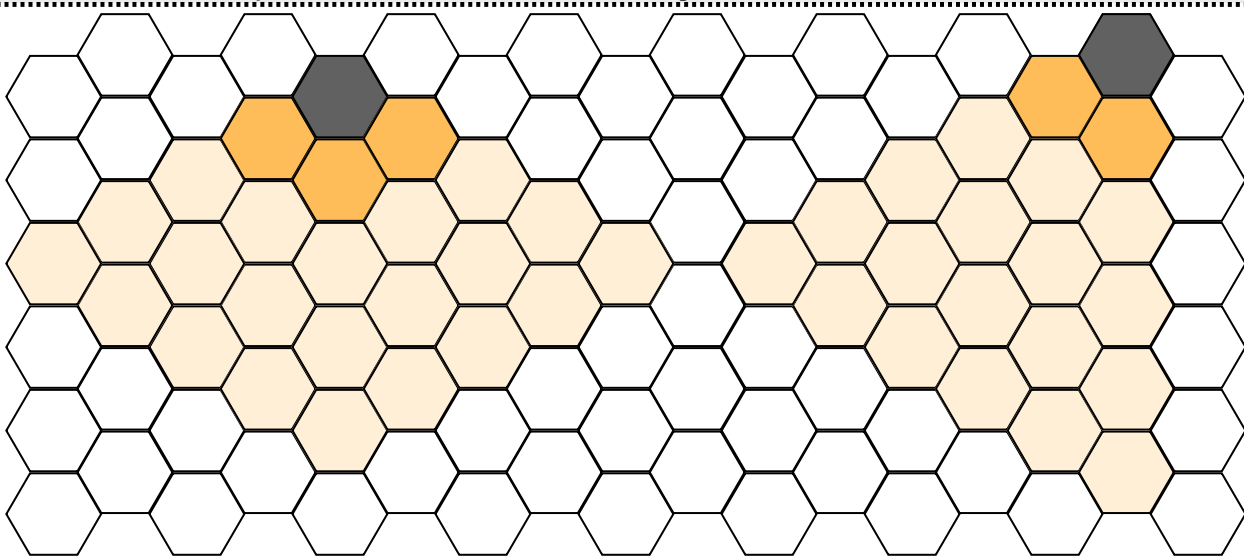
Sempre que um veículo terminar um movimento, ele termina posicionado com a traseira virada para a zona de onde veio. Dito isto, o jogador pode utilizar um movimento para Reposicionar. Ao reposicionar, o jogador muda a zona frontal para uma zona adjacente à zona frontal antiga. Esta rotação pode ser feita tantas vezes por turno quanto há deslocamentos disponíveis. Efetivamente, "Reposicionar implica rotacionar o veículo".

Atirando em Torretas

Para Acertar blindagens de torretas, a regra muda um pouco: Para atirar em uma torreta, se no turno anterior o a Torreta esteve mirando ou Disparou contra seu Veículo, você possui uma Vantagem para Acertar o Escudo da Arma e uma Desvantagem para acertar a Capa da Torre. Fora dessa situação, você não pode acertar qualquer uma das 2 blindagens sem impedimentos.

CONES NA MALHA:

- Os 3 cones partem das zonas Laranjas se afastando da zona Cinza.



CAPÍTULO 05

CRIANDO UM VEÍCULO

Para o Jogador.

Construir um veículo é, de longe, uma das tarefas mais difíceis neste sistema. Normalmente, é recomendado que os Mestres criem os veículos e permitam que os personagens decidam entre si quem ficará com qual. Mas se, você, jogador, deseja criar um veículo de autoria própria, siga o manual abaixo.

Básico.

Veículos são montados usando **Panzer-Points**. Um Panzer Point é uma abstração do nível de complexidade máximo permitido (e suportado) na fabricação de um veículo. Para simplificar, pode-se chamar simplesmente de "Orçamento". Construir uma Arma grande e simples, como um canhão de navio pirata, gastará poucos PPs, mas construir uma metralhadora moderna consumirá uma quantidade maior de PPs. Na criação do Veículo, é recomendável que o Mestre libere uma quantidade máxima de PPs para cada veículo. A partir destes PPs serão compradas bases, armas, blindagens e todos os outros componentes (exceto tripulação).

Para criar um Veículo, siga a lista abaixo:

1. Compre as Bases para o seu veículo.
2. Decida a arma do seu veículo. É recomendado gastar 10% dos seus PPs em armamento. Mais que isto é um carro Ofensivo, menos que isto é um carro Defensivo ou tático.
3. Blinde seu veículo, e posicione visores, janelas e câmeras.
4. Compre Motor e Transmissão apropriados. Veículos mais pesados necessitam de uma Transmissão melhor e Motor mais potente.
5. Compre Perks
6. Se sobrar Pontos, invista. Se faltar Pontos, otimize. É recomendável montar o seu veículo como se ele possuísse 10% de PPs a menos que o limite máximo, e gastar o resto nesta etapa.
7. Anote os testes do seu veículo para facilitar tomar ações no meio do combate.

ARMAS

- Criando uma Arma:

Para criar uma arma, primeiramente dê um NOME à arma, e consuma N PPs para definir o ATK da arma igual a N. O PESO e a quantidade de ações necessárias para RECARREGAR a arma serão iguais ao ATK.

Se for conveniente, consuma mais M PPs para reduzir a quantidade de ações necessárias para RECARREGAR a arma em M.

Por fim, compre Perks, se quiser, para sua arma. Algumas Perks mudam o funcionalmente e o custo de armamentos.

(4 PPs) Velharia de 40 mm:

ATK: 3D
REC: 2 action
PESO: 3

(6 PPs) Canhão anti-blindado:

ATK: 3D
REC: 0 action
PESO: 3

(6 PPs) Canhão anti-tanque:

ATK: 5D
REC: 4 action
PESO: 5

(12 PPs) Arma Naval Pequena:

ATK: 8D
REC: 4 action
PESO: 8

(8 PPs) Canhão de T-34:

ATK: 5D
REC: 2 action
PESO: 5

(8 PPs) Canhão de repetição:

ATK: 4D
REC: 0 action
PESO: 4

(3 PPs) Rifle Pesado:

ATK: 2D
REC: 1 action
PESO: 2

(16 PPs) Canhão Naval:

ATK: 12D
REC: 8 action
PESO: 12

(2 PPs) Metralhadora Leve:

ATK: 1D
REC: 0 action
PESO: 1

(4 PPs) Metralhadora Pesada:

ATK: 2D
REC: 0 action
PESO: 4

Blindagens

- Criando uma Blindagem:

Para criar uma Blindagem, defina a ARMOR esperada. O PESO da Blindagem será $((ARMOR * SIZE) / 2 \text{ up})$. Já o Custo em PPs igual à $((ARMOR * SIZE) / 2 \text{ down})$, valendo no mínimo 1.

Para Blindagens com $ARMOR=0$, entende-se que aquela lateral é "Sem Blindagem". O $PESO=0$ e $CUSTO=0$.

Para fazer uma blindagem com $ARMOR=N$:

Para $SIZE=1$, $PESO = (N/2 \text{ up})$, Custo = $(N/2 \text{ down})$ (min 1)
 Para $SIZE=2$, $PESO = N$, Custo = N
 Para $SIZE=3$, $PESO = N + (N/2 \text{ up})$, Custo = $N + (N/2 \text{ down})$
 Para $SIZE=4$, $PESO = 2N$, Custo = $2N$
 Para $SIZE=5$, $PESO = 2N + (N/2 \text{ up})$, Custo = $2N + (N/2 \text{ down})$
 Para $SIZE=6$, $PESO = 3N$, Custo = $3N$

...

	ARMOR						
	NA	N=1	N=2	N=3	N=4	N=5	N=6
SIZE	1	COST=1, WEIGHT=1	COST=1, WEIGHT=1	COST=2, WEIGHT=1	COST=2, WEIGHT=2	COST=3, WEIGHT=2	COST=3, WEIGHT=3
	2	COST=1, WEIGHT=1	COST=2, WEIGHT=2	COST=3, WEIGHT=3	COST=4, WEIGHT=4	COST=5, WEIGHT=5	COST=6, WEIGHT=6
	3	COST=1, WEIGHT=2	COST=2, WEIGHT=2	COST=3, WEIGHT=2	COST=3, WEIGHT=3	COST=4, WEIGHT=3	COST=4, WEIGHT=4
	4	COST=2, WEIGHT=2	COST=4, WEIGHT=4	COST=6, WEIGHT=6	COST=8, WEIGHT=8	COST=10, WEIGHT=10	COST=12, WEIGHT=12
	5	COST=2, WEIGHT=3	COST=5, WEIGHT=5	COST=7, WEIGHT=8	COST=10, WEIGHT=10	COST=12, WEIGHT=13	COST=15, WEIGHT=15
	6	COST=3, WEIGHT=3	COST=6, WEIGHT=6	COST=9, WEIGHT=9	COST=12, WEIGHT=12	COST=15, WEIGHT=15	COST=18, WEIGHT=18

Transmissões

• Lagartas:

Lagartas são Lentas, mas oferecem Bônus para sair de Terrenos Difíceis e aguentam muito peso. São soluções ideais para veículos grandes, lentos e pesados.

Para criar um sistema de transmissão baseado em Lagartas, faça a seguinte distribuição de PPs:

PESO MÁXIMO = PPs * 30

POTENCIA MÁXIMA = PPs * 30

Velocidade = POTENCIA - PESO

Velocidade Máxima = 1 + PPs

Bônus para sair de zonas difíceis = 1 + PPs

0 PESO da Lagarta vai ser (CUSTO/4 down).

• Rodas

Rodas são rápidas, oferecem bônus ao Acelerar, mas não suportam veículos muito pesados. Rodas podem acelerar apenas ao se deslocar por Zonas Livres.

Para criar uma Transmissão que utiliza Rodas, faça a seguinte distribuição de PPs:

PESO MÁXIMO = PPs * 10

POTENCIA MÁXIMA = PPs * 20

Velocidade = POTENCIA - PESO

Velocidade Máxima = 4 + (PPs * 2)

Bônus de deslocamento ao Acelerar = 1 + PPs.

0 PESO das Rodas será (CUSTO/4 down).

• Pernas

Pernas Suportam muita Potencia, muito Peso, são imunes a terrenos difíceis e permitem se movimentar sem rotacionar o veículo, mas são caras de implementar.

Para criar uma Transmissão que utiliza Pernas, faça a seguinte Distribuição de PPs:

POTENCIA MÁXIMA = PPs * 10

PESO MÁXIMO = PPs * 10

Velocidade = (PPs/2) down

Velocidade Máxima = (1.5 * Velocidade) down

0 PESO das Pernas será igual à (CUSTO/4 down).

Transmissões

(5 PPs) Lagarta Simples:

PESO MÁXIMO = 30
 POTENCIA MÁXIMA = 30
 Velocidade = POTENCIA - PESO
 Velocidade Máxima = 3
 Bônus para sair de zonas difíceis = 2

(6 PPs) Lagarta de Veículo Tático:

PESO MÁXIMO = 30
 POTENCIA MÁXIMA = 30
 Velocidade = POTENCIA - PESO
 Velocidade Máxima = 5
 Bônus para sair de zonas difíceis = 1

(6 PPs) Lagarta Pesada:

PESO MÁXIMO = 60
 POTENCIA MÁXIMA = 60
 Velocidade = POTENCIA - PESO
 Velocidade Máxima = 2
 Bônus para sair de zonas difíceis = 2

(3 PPs) Transmissão Civil:

PESO MÁXIMO = 10
 POTENCIA MÁXIMA = 20
 Velocidade = POTENCIA - PESO
 Velocidade Máxima = 6
 Bônus de Deslocamento ao Acelerar = 1

(6 PPs) Transmissão Offroad:

PESO MÁXIMO = 30
 POTENCIA MÁXIMA = 40
 Velocidade = POTENCIA - PESO
 Velocidade Máxima = 6
 Bônus de Deslocamento ao Acelerar = 2

(8 PPs) Quadrúpede Básico:

POTENCIA MÁXIMA = 40
 PESO MÁXIMO = 40
 Velocidade = 2
 Velocidade Máxima = 3

Motor

• Criando um Motor:

Para criar um Motor, invista uma quantidade N de PPs. A Potência que o motor irá gerar é $POTENCIA = PPs \times 5$. O Peso dele será $(POTENCIA/10 \text{ up})$.

Opcionalmente, você pode fazer o motor ocupar 2 slots, aumentando a Potência dele para $PPs \times 7$. Aumentar a quantidade de Slots que o Motor ocupa em N aumentará a POTENCIA para $PPs \times (5+2N)$.

IMAGE / DESCRIPTION:

WAR CRIMES ALLOWED? (Y) (N)

NAME : _____
VEICLE-TYPE : _____
OWNER : _____

CREW:

• SHOT

HAB

at

 + ###

ol/cd/dr

• ACELERATE

HAB

dr

 + COD

ol/cd

• PERCEPTION

PER

ol

 + PER

ol

• LOCATE

INT

ol/cd

 + PER

ol/cd

• RECHARGE

###

lj

• DRIVE

###

dr

• AIM

HAB

at

• REPAIR

INT

lj

WEAPONS:

- name : _____
wt() ATK() REC()
- name : _____
wt() ATK() REC()
- name : _____
wt() ATK() REC()
- name : _____
wt() ATK() REC()
- name : _____
wt() ATK() REC()

BASES-AND-COMPONENTS:

PERKS:

BLUEPRINT - SIMPLE TANK:
(ONE BASE, ONE TURRET)



SPEED ()
POWER ()
WEIGHT ()

WAR CRIMES ALLOWED? (Y) (N)

NAME : _____
VEHICLE-TYPE : _____
OWNER : _____

TURRET:		BASE:														
<ul style="list-style-type: none">• slots ()• weight ()		<ul style="list-style-type: none">• slots ()• weight ()														
<ul style="list-style-type: none">• ARMOR: <table border="1"><thead><tr><th>CAPE</th><th>FRONT</th></tr></thead><tbody><tr><td><div></div></td><td><div></div></td></tr><tr><td>*DESADVANTAGE TO HIT IN CROSS-FIRE</td><td>*VANTAGE TO HIT IN CROSS-FIRE</td></tr></tbody></table>		CAPE	FRONT	<div></div>	<div></div>	*DESADVANTAGE TO HIT IN CROSS-FIRE	*VANTAGE TO HIT IN CROSS-FIRE	<ul style="list-style-type: none">• ARMOR: <table border="1"><thead><tr><th>FRONT</th><th>BACK</th><th>SIDES</th></tr></thead><tbody><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td><div></div></td></tr></tbody></table>			FRONT	BACK	SIDES	<div></div>	<div></div>	<div></div>
CAPE	FRONT															
<div></div>	<div></div>															
*DESADVANTAGE TO HIT IN CROSS-FIRE	*VANTAGE TO HIT IN CROSS-FIRE															
FRONT	BACK	SIDES														
<div></div>	<div></div>	<div></div>														

EXTRA : _____

BLUEPRINT - SIMPLE BLOCK:
(ONE BASE)



SPEED ()
POWER ()
WEIGHT ()

WAR CRIMES ALLOWED? (Y) (N)

NAME : _____
VEHICLE-TYPE : _____
OWNER : _____

- BASE :
- slots ()
 - weight ()

• ARMOR :		
FRONT	BACK	SIDES

EXTRA :