

VEÍCULOS

Um mago está no deque de um barco açoitado por uma tempestade, alvejando com suas magias um grupo de asalto sahuagin que tenta invadir o tombadilho. Um ladino sobe numa árvore para saltar sobre a carruagem do rei dos goblins que passará por ali. Um bruxo coloca um dirigível em direção ao castelo do lich, abandonando o enorme veículo prestes a se chocar com a torre mais alta.

O jogo DUNGEONS & DRAGONS(r) foi formulado com regras de combate rápidas e dinâmicas, mas acrescentar veículos a essa mistura pode levar um encontro a um novo patamar. Os veículos podem servir como a peça central de um confronto memorável, seja com os personagens envolvidos num combate sobre bigas, enfrentando goblins montados em lobos atrozes enquanto atravessam um desfiladeiro traiçoeiro nas montanhas e conduzem um comboio de suprimentos, ou ainda conforme abordam um navio pirata para tomá-lo das mãos de saqueadores gnolls.

Esta seção fornece as regras para incluir veículos no seu jogo. Eles funcionam de forma similar às montarias, já que os personagens assumem seu controle e os utilizam para se deslocar ou tiram proveito de suas características especiais. A maioria dos veículos transporta mais passageiros e carga que uma montaria, mas sua capacidade de manobra limitada cria desafios interessantes no campo de batalha.

FUNDAMENTOS

Os veículos também possuem estatísticas, algumas similares às de uma criatura e outras não. Eles são considerados objetos, portanto as regras apresentadas no Capítulo 4 do *Guia do Mestre(r)* se aplicam normalmente, a menos que a descrição do veículo diga o contrário.

Tamanho: Assim como as criaturas, os veículos têm tamanho.

Pontos de Vida: Os pontos de vida de um veículo indicam quanto dano ele pode sofrer. Um veículo reduzido a 0 ponto de vida ou menos é destruído e as criaturas que estiverem a bordo dele ficam derrubadas no quadrado que estiverem ocupando. Os destroços do veículo ocupam seu espaço, transformando-o em terreno acidentado.

Espaço: Ao contrário das criaturas, que podem girar em um espaço e se esgueirar por passagens estreitas, os veículos ocupam completamente o espaço indicado por suas dimensões. Por esse motivo, eles são incapazes de se esgueirar. Por exemplo, uma charrete preenche completamente um espaço de 2 por 3 quadrados, o que significa que ela não consegue passar por uma passagem estreita com apenas 1 quadrado de largura.

Os veículos tracionados por criaturas indicam apenas seu próprio espaço. As criaturas que o estiverem puxando ocupam seus espaços normais na matriz de combate.

Defesas: Como todos os objetos, os veículos possuem uma Classe de Armadura e defesas de Fortitude e Reflexos. Eles não possuem defesa de Vontade.

Deslocamento: O deslocamento de um veículo (indicado em quadrados) determina quanto ele consegue percorrer quando o condutor ou piloto emprega uma ação de movimento. Com duas ações de movimento é possível fazer com que ele percorra o dobro dessa distância.

O deslocamento de um veículo tracionado por criaturas é determinado pelo deslocamento da(s) criatura(s) que estiverem atreladas a ele.

Em longas distâncias, a maioria dos veículos tracionados por criaturas é incapaz de viajar por mais de 10 horas diárias. Contudo, navios e embarcações propelidas por magia não possuem essa limitação e podem viajar noite e dia ininterruptamente se dispuserem de uma tripulação adequada.

Carga: A carga de um veículo é expressa como o número de criaturas Médias (tanto a tripulação quanto os passageiros) que ele é capaz de transportar, mais a quantidade de carga que pode ser carregada (em quilos ou toneladas). De modo geral, uma criatura Grande é equivalente a quatro Médias, uma criatura Enorme é equivalente a nove Médias e uma criatura Imensa é equivalente a dezesseis criaturas Médias. Essas comparações presumem que o veículo possua basicamente uma superfície horizontal sobre a qual essas criaturas possam subir. Para veículos cobertos ou dotados de múltiplos deques ou andares, o número e o tamanho das criaturas que podem ser embarcadas pode variar. De qualquer forma, o tamanho de uma criatura não pode exceder o espaço disponível no veículo.

Condutor ou Piloto: Esta entrada descreve a posição ocupada pelo condutor ou piloto do veículo e quaisquer requisitos que ele deva atender. Veículos com tamanho acima de Médio geralmente necessitam que o condutor ou piloto se posicione em sua parte frontal ou traseira. Sendo assim, ao colocar o veículo na matriz de combate, decida onde se encontra sua parte dianteira e traseira.

Tripulação: Esta entrada descreve a tripulação necessária para controlar o veículo e as consequências da ausência de uma tripulação adequada.

Fora de Controle: Se um condutor ou piloto perder o controle do veículo, esta entrada descreve o que acontece.

Características Especiais: Se um veículo possuir ataques ou características especiais, eles estarão indicadas no final de seu bloco de estatísticas.

Iniciativa: Os veículos nunca realizam jogadas de iniciativa. Eles agem no turno da criatura que os estiver conduzindo.

Se for necessário determinar quando ocorre a ação de um veículo fora de controle (por exemplo, para determinar quando uma charrete sem condutor se moverá pela matriz de combate), ele terá um resultado de iniciativa igual ao valor da última criatura na ordem de iniciativa menos 1. Se o encontro envolver mais de um veículo fora de controle, eles agem em sequência, a partir do veículo que estiver fora de controle a mais tempo – portanto, o veículo que ficou descontrolado mais recentemente agirá por último.

DESLOCAMENTO DE VEÍCULOS E MONTARIAS

Deslocamento	Por Hora	Por Dia de 10 Horas	Por Dia de 24 Horas
2 quadrados	1,5 km	15 km	36 km
3 quadrados	2,25 km	22,5 km	54 km
4 quadrados	3 km	30 km	72 km
5 quadrados	3,75 km	37,5 km	90 km
6 quadrados	4,5 km	45 km	108 km
7 quadrados	5,25 km	52,5 km	126 km
8 quadrados	6 km	60 km	144 km
9 quadrados	6,75 km	67,5 km	162 km
10 quadrados	7,5 km	75 km	180 km
20 quadrados	15 km	150 km	360 km

VEÍCULOS EM COMBATE

Na maior parte do tempo, você deve utilizar o deslocamento diário ou horário de um veículo. Se os PdJs estiverem viajando de uma cidade para outra, o deslocamento da charrete irá determinar o tempo da jornada. Contudo, se bandidos kobolds prepararem uma emboscada no meio do caminho, é importante registrar como a charrete se move durante a luta e o que os PdMs ou PdJs devem fazer para controlá-la.

Um veículo necessita de um condutor ou piloto – um personagem ou criatura que gasta ações para controlá-lo. Esse personagem deve atender às condições indicadas na descrição do veículo. Sem ele, o veículo foge de controle, normalmente continuando em seu curso e colidindo com o primeiro obstáculo que encontrar, ou freando lentamente.

A cada rodada, apenas um personagem é capaz de controlar um veículo, embora qualquer número de criaturas possa tentar assumir seu controle até que alguém obtenha sucesso. Usando uma ação livre, um personagem pode ceder o controle de um veículo para outro, mas quem assume o controle (usando outra ação livre) não poderá realizar outra ação com o veículo no mesmo turno. Se um personagem não passar para a posição de condutor ou piloto e assumir o domínio do veículo quando este lhe for entregue, o veículo pode fugir de controle. Se nenhum condutor estiver no controle do veículo até o final do próximo turno do piloto anterior, o veículo agirá no final da ordem de iniciativa de acordo com as regras específicas que ele apresenta para essa situação.

A passagem de um veículo não provoca ataques de oportunidade contra ele ou contra as criaturas em seu interior. As criaturas que se deslocarem no interior de um veículo provocam normalmente ataques de oportunidade das demais criaturas no mesmo veículo.

CONDIÇÕES

Os veículos podem ser atacados como qualquer outro objeto. Algumas condições (como derrubado) possuem regras especiais quando são aplicadas a um veículo. Quaisquer condições apresentadas no *Livro do Jogador(r)* que não sejam abordadas nesta seção não têm efeito sobre um veículo. Se um efeito permitir um teste de resistência para encerrar uma condição, o veículo realiza o teste normalmente no final do turno de seu condutor (ou no final do seu turno se ele estiver fora de controle). Um condutor ou piloto pode usar uma ação de movimento para permitir que o veículo realize um teste de resistência adicional durante o seu turno.

Derrubado: Um veículo sujeito a um efeito que normalmente o deixaria derrubado, em vez disso sofre 1d10 de dano e fica lento (veja abaixo) até o final da próxima rodada.

Imobilizado: Um veículo imobilizado não pode se mover, exceto se ele for puxado, empurrado ou conduzido.

Impedido: Um veículo impedido fica imobilizado e não pode se mover nem mesmo se for puxado, empurrado ou conduzido. O veículo utiliza o modificador de perícia de seu condutor ou piloto para tentar escapar.

Lento: Um veículo lento utiliza as regras normais para esta condição (*LdJ 277*).

FORA DE CONTROLE

Uma criatura pode se mover, mudar de direção e parar quando desejar, mas os veículos não dispõem desse luxo. Quando um veículo começa a se deslocar, ele exige um certo esforço para continuar se movendo no curso determinado, caso contrário, ele foge de controle.

Se um condutor ou piloto deseja manter seu veículo sob controle, ele deve empregar ações específicas para conduzi-lo, manobrá-lo ou pará-lo. Em qualquer rodada em que nenhum personagem gaste ações para controlar um veículo, ele agirá de acordo com a seção “Fora de Controle” do seu bloco de estatísticas. Alguns veículos descontrolados – normalmente os tracionados por criaturas – param automaticamente. Outros veículos, como os navios, continuam se movendo adiante até se chocarem com algo. Ainda outros veículos – especialmente as embarcações voadoras – podem colidir rapidamente.



COLISÕES E ABALROAMENTOS

Embora a maioria dos veículos tenham sido feitos para a transposição de longas distâncias, alguns foram projetados para o combate. Quando um veículo ingressa num espaço ocupado por um objeto, criatura ou outro veículo, ele colide. O veículo e as criaturas que o estiverem tracionando, assim como o que quer que tenha sido atingido, sofrem 1d10 de dano por quadrado percorrido pelo veículo em seu turno anterior. As criaturas à bordo do veículo (e as criaturas num possível veículo ou objeto atingido) sofrem metade desse dano.

Se o alvo da colisão for mais que uma categoria de tamanho menor que o veículo descontrolado, este continua a se mover independente do dano causado pela colisão. O espaço ocupado pelo alvo é considerado terreno acidentado para o deslocamento do veículo.

Se o alvo for de uma categoria de tamanho igual ou maior que o veículo, este só continua se movendo se o alvo for destruído. Caso contrário, seu deslocamento cessa imediatamente.

ORIENTAÇÃO E MANOBRAS

As criaturas na matriz de combate podem mudar de direção a qualquer momento durante um deslocamento. As regras não fazem distinção entre a frente, as costas ou os lados de uma criatura porque supõe-se que ela gira em seu espaço. Contudo, um veículo se deslocando numa determinada direção não pode simplesmente inverter o sentido e, portanto, os combates com veículos são mais complicados.

Cada veículo possui uma **orientação** – a direção na qual ele está se deslocando. Para assinalar a orientação de um veículo, coloque uma moeda ou outro marcador qualquer na parte da frente do espaço do veículo na matriz de combate. Quando ele se deslocar, utilize esse marcador para contar os quadrados na direção percorrida. Em seguida mova a peça ou miniatura do veículo até ele.

CONDUZIR

Os veículos são projetados para se deslocarem apenas em uma direção, sendo conduzidos para frente quando impulsionados. Contudo, os veículos normalmente não possuem a capacidade de manobras de uma criatura e virá-los pode ser um processo lento e difícil.

CONDUZIR

- ◆ **Ação:** Movimento.
- ◆ **Movimento:** O veículo percorre um número de quadrados igual ou menor ao seu deslocamento máximo.
- ◆ **Direção:** Um veículo se move na direção indicada por sua orientação. O veículo pode se mover diretamente para frente ou ao longo de uma das diagonais adjacentes ao quadrado central frontal onde se encontra o marcador de orientação (um ajuste de 45 graus). Ele não consegue se mover em outras direções sem fazer uma curva.
- ◆ **Ataques de Oportunidade:** O deslocamento de um veículo não provoca ataques de oportunidade contra o veículo ou contra as criaturas à bordo dele.

- ◆ **Terreno:** O terreno afeta um veículo da mesma forma que afeta as criaturas. Se uma característica de terreno requer um teste de perícia ou de atributo, o condutor ou piloto deve realizar esse teste – ou a criatura tracionando o veículo, no caso de veículos movidos por criaturas. Quando um veículo é movido por diversas criaturas, uma delas realiza o teste enquanto as outras utilizam a ação prestar auxílio. Se um veículo não dispõe do modo de movimento apropriado para atravessar um terreno, ele não pode se deslocar através dele.

VIRAR

É preciso virar um veículo para dobrar esquinas, evitar obstáculos ou causar mudanças súbitas em sua orientação.

VIRAR

- ◆ **Ação:** Movimento.
- ◆ **Movimento:** O veículo percorre um número de quadrados igual ou menor à metade de seu deslocamento máximo.
- ◆ **Direção:** Um veículo se move na direção indicada por sua orientação. O veículo pode se mover diretamente para frente ou ao longo de uma das diagonais adjacentes ao quadrado central frontal onde se encontra o marcador de orientação (um ajuste de 45 graus).
- ◆ **Marcador de Orientação:** A qualquer momento durante o deslocamento do veículo, mova seu marcador de orientação de sua posição atual para qualquer um dos lados do veículo (um giro de 90 graus). No final do deslocamento, reoriente o marcador ou a miniatura do veículo de acordo.
- ◆ **Ataques de Oportunidade:** O deslocamento de um veículo não provoca ataques de oportunidade contra o veículo ou contra as criaturas à bordo dele.
- ◆ **Terreno:** O terreno afeta um veículo da mesma forma que afeta as criaturas. Se uma característica de terreno requer um teste de perícia ou de atributo, o condutor ou piloto deve realizar esse teste – ou a criatura tracionando o veículo, no caso de veículos movidos por criaturas. Quando um veículo é movido por diversas criaturas, uma delas realiza o teste enquanto as outras utilizam a ação prestar auxílio. Se um veículo não dispõe do modo de movimento apropriado para atravessar um terreno, ele não pode se deslocar através dele.
- ◆ **Terreno:** O terreno afeta um veículo da mesma forma que afeta as criaturas. Se uma característica de terreno requer um teste de perícia ou de atributo, o condutor ou piloto deve realizar esse teste – ou a criatura tracionando o veículo, no caso de veículos movidos por criaturas. Quando um veículo é movido por diversas criaturas, escolha uma delas para realizar o teste enquanto as outras utilizam a ação prestar auxílio. Se um veículo não dispõe do modo de movimento apropriado para atravessar um terreno, ele não pode se deslocar através dele.

FREAR

Quando um veículo está se movendo, é preciso um certo esforço para freá-lo.

FREAR

- ◆ **Ação:** Movimento.
- ◆ **Movimento:** O veículo percorre um número de quadrados igual à distância percorrida na rodada anterior. No final do deslocamento, o veículo fica imóvel. O veículo só volta a se deslocar quando seu condutor ou piloto utiliza a ação conduzir. Um veículo parado não fica fora de controle enquanto estiver imóvel, a menos que isso esteja indicado em sua descrição.
- ◆ **Direção:** O marcador de orientação do veículo permanece no mesmo lugar. Quando o veículo voltar a se deslocar, ele deve iniciar seu movimento nessa direção.

EXEMPLO DE VEÍCULOS

Biga Leve Veículo (Médio)	
PV 30 Espaço 1 quadrado	Custo 520 PO
CA 5; Fortitude 10, Reflexos 5	
Deslocamento deslocamento da criatura -2	
Tracionado Uma biga leve é puxada por uma criatura Grande.	
Condutor O condutor da biga leve deve segurar as rédeas com pelo menos uma das mãos ou ela fica fora de controle.	
Carga Uma criatura Média; 50 kg de equipamento.	
Fora de Controle Uma biga leve fora de controle para no começo do seu turno. A critério do Mestre, o veículo pode se mover em uma direção aleatória se a criatura atrelada a ela entrar em pânico ou for atacada.	
Cobertura Uma biga leve concede cobertura para seu condutor e passageiros.	

MOVIMENTAÇÃO DE VEÍCULOS

