

Deslocamento

Personagens se **movimentam normalmente** com $\frac{1}{4}$ de sua **velocidade máxima**.

Personagens com o nível máximo da *Habilidade Física Correr* (nível 4, como toda habilidade) e *Destreza* = 10 alcançam um nível de velocidade além do padrão de sua raça.

Quando corre em sua **velocidade máxima**, um personagem gasta **todas suas Ações Físicas**. Personagens que gastarem apenas **1 ação para correr**, alcançam a **metade de sua velocidade máxima**.

Nível de velocidade	Velocidade máxima	Deslocamento máximo em 1 round (5 segundos)
-4	1 km/h	1,25m
-3	2,5 km/h	3,125m
-2	5 km/h	6,25m
-1	10 km/h	12,5m
0	20 km/h (padrão humano)	25m (padrão humano)
1	40 km/h	50m
2	80 km/h	100m
3	120 km/h	150m
4	160 km/h	200m
5	220 km/h	275m
6	300 km/h	375m
7	500 km/h	625m
8	1000 km/h	1250m
9	2000 km/h	2500m
10	4000 km/h	5000m
11	8000 km/h	10000m
12	16000 km/h	20000m
13	32000 km/h	40000m
14	64000 km/h	80000m
+1	x2 km/h	Vel. Máxima x1,25

Exemplo: **Humanos** tem **velocidade máxima** padrão de **20 km/h**. A velocidade normal padrão dos humanos, ou velocidade de caminhada, é de **5 km/h**. Humanos com a *Habilidade Correr* em nível máximo e com *Destreza* = 10 poderiam alcançar no extremo a velocidade máxima de **40 km/h** (próximo nível de velocidade máxima).

Deslocamento de cada Personagem

O deslocamento de um personagem não é apenas determinado por sua *Destreza*, ou, somatória de *Destreza* com a *Habilidade Correr*; deve existir uma relação entre esses fatores e a velocidade básica padrão de cada raça.

Para determinar com exatidão a velocidade da combinação *Destreza* + *Habilidade Correr*, vamos considerar a “Corrida” de um personagem como sendo sua *Destreza* somada com sua *Habilidade Correr*.

Um **ser normal** terá velocidade padrão de sua raça (um ser humano com “Corrida” = 6 terá Velocidade máxima = 20 km/h; “Corrida”, neste caso, pode ser *Destreza* = 6 ou *Destreza* = 4 + *Habilidade Correr* = 2).

A cada **2 pontos a mais** de diferença na “Corrida”, a Velocidade do personagem se aproxima em $\frac{1}{4}$ da diferença para o nível acima de Velocidade mais próximo.

A cada **2 pontos a menos** de diferença na “Corrida”, a Velocidade do personagem se aproxima em $\frac{1}{2}$ da diferença para o nível abaixo de Velocidade mais próximo.

A tabela genérica para a obtenção da velocidade máxima de um personagem é apresentada abaixo...

“Corrida” <i>(Destreza + Hab. Correr)</i>	Velocidade máxima [km/h] do Personagem
2	X (1 nível abaixo)
3 - 4	$(X + Y) / 2$
5 - 6 - 7	Y (Padrão da Raça)
8 - 9	$Y + (Z - Y) / 4$
10 - 11	$(Y + Z) / 2$
12 - 13	$Y + (Z - Y) / 0,75$
14	Z (1 nível acima)

... onde o deslocamento máximo, em metros, de um personagem dentro de 1 round é:

Deslocamento máximo [m] em 1 round	= Velocidade máxima [km/h] x 1,25
---	--

Para seres humanos (Velocidade Máxima = 20km/h), a tabela fica assim:

“Corrida” <i>(Destreza + Hab. Correr)</i>	Velocidade máxima do Personagem	Deslocamento máximo em 1 round
2	10km/h	12,5m
3 - 4	15km/h	18m
5 - 6 - 7	20km/h	25m
8 - 9	25km/h	31m
10 - 11	30km/h	38m
12 - 13	35km/h	44m
14	40km/h	50m

Para seres com Velocidade -2 (10km/h), a tabela fica assim:

“Corrida” <i>(Destreza + Hab. Correr)</i>	Velocidade máxima do Personagem	Deslocamento máximo em 1 round
2	5km/h	6m
3 - 4	7,5km/h	9m
5 - 6 - 7	10km/h	12,5m
8 - 9	12,5km/h	15,5m
10 - 11	15km/h	18,5m
12 - 13	17,5km/h	22m
14	20km/h	25m

Para seres com Velocidade 2 (40km/h), a tabela fica assim:

“Corrida” <i>(Destreza + Hab. Correr)</i>	Velocidade máxima do Personagem	Deslocamento máximo em 1 round
2	20km/h	25m
3 - 4	30km/h	38m
5 - 6 - 7	40km/h	50m
8 - 9	50km/h	62m
10 - 11	60km/h	75m
12 - 13	70km/h	88m
14	80km/h	100m

Não se esqueça esses valores são utilizados quando são gastas todas as ações em corrida. Os personagens se **movimentam** normalmente com **¼ de sua velocidade máxima** e alcançam **metade** de sua **velocidade máxima** quando utilizam 1 ação apenas.

Mapas Hexagonais

Quando utilizando miniaturas ou marcadores e mapas hexagonais, os números de deslocamento precisam ser adaptados. Pelo fato de cada **nível de velocidade** resultar em diversas variações de **deslocamento**, é interessante utilizar mapas diferentes para cada **nível de velocidade**.

Ao utilizar mapas hexagonais, uma informação essencial é o **deslocamento por round dos personagens**, ou seja, o mapa precisa ter uma unidade básica de deslocamento, responsável pela conversão do deslocamento em hexágonos. Nesse momento, é mais importante a praticidade de jogo do que a exatidão matemática.

Para mapas hexagonais que priorizam o **deslocamento humano**, utilizamos a **unidade básica** de deslocamento de **2m**.

Refazendo a tabela para o nosso mapa, teremos:

“Corrida” (<i>Destreza + Hab. Correr</i>)	Velocidade máxima	Deslocamento máximo por round	Hexágonos (2m)	
			Máximo	Normal
2-3	12 km/h	12m	6	3
4-5	16 km/h	18m	10	5
6	20 km/h	24m	14	7
7-8	25 km/h	30m	18	9
9-10	30 km/h	36m	22	11
11-12	35 km/h	42m	26	13
13-14	40 km/h	48m	30	15

Passeando pelo Mapa

Caso sua intenção seja apenas calcular quanto tempo durou a viagem do seu personagem pelo mapa, é só comparar a velocidade básica do personagem com a escala do mapa.

Andando em terreno normal (estradas, planícies), personagens se deslocam com sua velocidade normal andando ou correndo (difícilmente ele agüenta mais do que 1 minuto em sua velocidade máxima ou 1 hora em sua marcha rápida sem a necessidade de Testes de Físico + “Correr” ou “Resistência”).

Viajantes à cavalo conseguem deslocamento de 20km/h, e em carroças, 10km/h.

Terrenos irregulares ou florestas podem reduzir essas velocidades para a metade, e florestas mais densas ou montanhas podem reduzi-las para ¼ ou até mesmo impedir o avanço (principalmente de carroças ou cavalos).