

“B” para Batalhas (“B” for Battle, Livro A to Z)

Enquanto os conflitos de quadrinhos no ICONS geralmente apresentam heróis e vilões lutando individualmente ou em pequenos grupos, as histórias às vezes incluem batalhas muito maiores de exércitos inteiros lutando entre si. Você pode simplesmente usar as diretrizes para os testes Consecutivos de ICONS para lidar com batalhas, geralmente tornando-as longas e competitivas testes Consecutivos. O sistema a seguir adiciona alguns detalhes, mantendo o processo de executar uma grande batalha de maneira bastante abstrata e simples.

Forças e Habilidade

Uma batalha é composta de duas ou mais Forças em conflito. Uma Força é uma abstração de um lado em uma batalha, e pode variar de um exército inteiro para apenas um punhado de personagens, criaturas ou máquinas, dependendo de sua composição.

Assim como os personagens, as Forças têm habilidades, classificadas na escala de 1 a 20. Ao contrário dos personagens, as Forças têm apenas três habilidades: **Proeza** e **Vigor** e **Vontade**.

Proeza

A Proeza de uma Força serve como sua eficácia de combate, combinando a implantação tática e estratégica e a capacidade de executar planos de batalha. A proeza é a habilidade de atuação e oposição na maioria dos testes de batalha.

Vigor

O Vigor de uma Força é o seu poder e habilidade gerais para resistir ao ataque, que pode vir de números absolutos, treinamento, equipamento ou poderes superiores, ou vários outros fatores.

Vontade

Por fim, a Vontade de uma Força mede sua moral e disciplina, a capacidade de manter a coesão e continuar lutando em condições difíceis, após perdas e assim por diante. É a habilidade de agir para testes de moral. Nos mesmos casos, o Mestre de Jogo pode querer limitar as outras habilidades de uma Força para testes de Vontade. Veja os Limites de Capacidade em Testes no capítulo Básico do ICONS para detalhes.

Testes de Batalha

Uma vez que a batalha se inicia, faça um teste de Proeza para cada uma das Forças.

O sucesso inflige a perda de um nível de Vigor na outra Força para cada grau (Moderado, Maior ou Crítico). Um sucesso Menor é um empate e não inflige perdas, nem qualquer grau de falha. Portanto, dez graus totais de sucesso são necessários para derrotar uma Força com Vigor Supremo (10) na batalha, enquanto Forças com Vigor menores exigem menos graus de sucesso.

Se uma Força é reduzida para Vigor 0, ela é derrotada e removida da batalha. Se apenas uma Força permanecer, é vitoriosa. Veja Perdas na Batalha, depois, para determinar as consequências do conflito.

Múltiplas Forças

Em conflitos em que há mais de duas Forças disputando entre si, faça com que cada uma delas faça um teste de Proeza contra cada uma das outras, lendo os resultados como os testes de batalha anteriores. Esses múltiplos conflitos de Força tendem a ser particularmente rápidos e cruéis, especialmente para as Forças menores ou mais fracas!

No caso de duas ou mais Forças aliadas se unindo contra outra, faça ataques simultaneamente porem com resultados separados.

Teste de Moral

Em qualquer página onde uma Força sofre uma perda, essa Força deve fazer um teste de moral usando Vontade: a dificuldade básica é 2, +1 cumulativo por nível total de Vigor que a Força perdeu na batalha. Então uma Força que sofre uma perda Maior (2 níveis de Vigor) faz um teste de Vontade contra a dificuldade 4 (base 2 + 2 para níveis de perda de Vigor). O próximo teste em uma perda será pelo menos 5 (para 1 ou mais níveis de perda de Força), e assim por diante.

Falha no teste de moral significa que a Força recuará, concedendo a batalha (ver Concedendo, a seguir). Faça mais um teste de batalha de proeza na seguinte página: a menos que a Força que falhou nos testes de moral tenha um sucesso Moderado no teste de batalha, o conflito acabou e a outra Força vence.

Uma falha Crítica em um teste de moral resulta em uma derrota: a batalha termina imediatamente com a outra Força como vencedora e a Força perdida se dispersa, fugindo ou se rendendo o mais rápido possível.

Concedendo

O comandante de uma Força pode optar por conceder o conflito a qualquer momento. Isso termina a batalha em favor da Força adversária sem mais testes de batalha. A Força concedente faz um teste final de moral: em uma falha Crítica, há uma derrota (assim como com uma falha Crítica em qualquer outro teste de moral). Caso contrário, a Força se rende de maneira ordenada.

Usando Condições em Batalhas

Ao contrário dos personagens, as forças geralmente não têm Condições próprias, embora o Mestre possa escolher estabelecer algumas Condições associadas ao campo de batalha ou situação quando e onde a batalha ocorrer. Personagens também podem criar Condições associadas a uma Força ou batalha através de suas ações (veja Personagens em Batalha, a seguir).

Durante a batalha, uma Força pode usar seu Quadro em uma Página para usar uma manobra e ativar uma Condição, ao invés de fazer um teste de Proeza. Isso significa que a dificuldade para o teste de Proeza da Força opositora será apenas o nível de Proeza da Força que fez a Manobra, sem um teste de dados.

As Forças também podem usar táticas para ativar Condições, criando problemas para elas mesmas. Isso geralmente reflete coisas como uma abordagem mais agressiva que oferece um esforço melhorado no teste de Proeza para atacar em troca de maior dificuldade no teste a ser defendido.

Personagens em uma Batalha

Heróis e vilões também podem agir durante uma batalha, procurando fazer a diferença em seu resultado. Isso pressupõe que os personagens estão assumindo papéis importantes na batalha, servindo como pontos de encontro ou uma vanguarda para mudar o fluxo de combate a seu favor.

Isso é uma manobra, conforme descrito em Aprendendo e Criando Condições na seção Testes Básicos de ICONS. O jogador que controla o personagem que fara a manobra escolhe uma habilidade apropriada, dependendo da ação descrita pelo personagem, e faz um teste, normalmente oposto a uma das habilidades da força inimiga (Proeza e Vontade sendo mais comuns). O sucesso cria a Condição desejada, e níveis mais altos de sucesso permitem que a Força do personagem ative essa qualidade várias vezes para liberar vantagem ou criar problemas para o lado oposto.

Intervir em batalha dessa maneira não é isento de riscos: um teste de manobra malsucedido significa que o personagem sofre alguma perda de resistência devido a danos, estresse ou outras condições de batalha: 2 pontos de Vigor por grau de falha.

Personagens que fiquem com 0 Vigor dessa maneira são incapacitados, como de costume.

Os Mestres do Jogo podem tratar isso da mesma forma que um teste Consecutivo Caro com a perda potencial de Vigor como o custo para intervir em uma batalha (veja Testes Consecutivos no capítulo Básico de ICONS).

Perdendo a Batalha

Quando a batalha terminar, você pode querer avaliar as perdas para cada Força envolvida.

Em alguns jogos de ICONS, isso não é importante: as perdas acontecem “fora do Quadro” e as da Força inimiga não são tão importantes, particularmente se a Força é composta de não-humanos, ou soldados não vivos (como robôs criaturas vegetais, mortas-vivas ou animadas, por exemplo).

Se você quiser avaliar as perdas, faça a Força fazer um teste usando seu Vigor não modificado contra a dificuldade de seu Vigor não modificado; cada grau de sucesso restaura um nível de Vigor perdido, enquanto o fracasso ou o sucesso marginal não surtem efeito. Os níveis restantes perdidos de Vigor são a porcentagem do Vigor perdido como vítimas (mortas ou destruídas). Para uma Força com Vigor Supremo (10), cada nível perdido é igual a 1/10 da Força. Para Forças menores, determine a porcentagem de cada nível de Vigor do total da Força; uma Força com Vigor 6, por exemplo, perde 1/6 do seu total como vítimas por nível de Vigor perdido. Uma Força reduzida a Vigor 0 que não recupere nenhum nível de Vigor no resultado é completamente eliminada (100% de baixas).

Dano Colateral

Perda de vida entre os participantes não é o único resultado trágico da batalha. Há também os consideráveis danos colaterais que batalhas podem causar, tanto em termos de espectadores e civis quanto de destruição de propriedade e infraestrutura.

Mestres de Jogo que queiram levar este dano em consideração devem fazer um teste não modificado, adicionando os níveis de Vigor perdidos pelo vencedor (se houver) para a dificuldade e lendo o resultado como uma indicação da quantidade de danos colaterais causados. Um sucesso Crítico no teste significa pouco ou nenhum dano colateral, enquanto uma falha Crítica significa que a área ao redor da batalha está praticamente destruída, com considerável perda de vidas.

Os combatentes que fazem um esforço especial para limitar os danos colaterais garantem esforços aprimorados (um bônus de +2) no teste para determiná-lo, a um custo de sofrer algum problema de escolha do Mestre de Jogo durante a batalha devido à sua maior cautela.

Regras da Casa

Modificadores para as 3 Habilidades.

O valor básico de cada Habilidade é baseado nas características de seus indivíduos.

Ex. uma Força de Humanos comuns teria 3 em cada uma das três Habilidades.

A Proeza depende do nível de treinamento, quanto mais treinada maior será a Habilidade.

Ex. se todos na Força forem Humanos Ninjas Treinados, a Força terá Proeza 5.

O Vigor recebe um Bônus (que deve ser anotado junto com o valor base de Vigor no Campo Energia da Planilha de Forças) de acordo com a quantidade de membros envolvidos como na tabela a seguir.

Membros	Bônus
4	+1
16	+2
64	+3
256	+4
1024	+5
4096	+6
X4	+1

A Vontade depende dos indivíduos envolvidos, Forças externas ou Alguém dando Ordens pode dar um Bônus para a Vontade.

Ex. Se todos na Força forem Humanos Monges Disciplinados a Força terá Vontade 5.

Eu Particularmente, deixaria as Forças terem Especialidades, dando assim Bônus para alguns Atributos (anote-os na descrição).

Também deixaria Personagens usarem suas Especializações como Bônus para uma Força, desde que faça Sentido.

Exemplo de Calculo. Vamos pegar a Força Policial Básica, Pro 4, Vig 3 e Von 3. Na cena onde o Capitão américa dá Ordens para o Policial durante a Invasão Shintauri, Toda a Força a qual ouviu as Ordens teria um Bônus igual a Especialização em Liderança ou Militarismo do Capitão. Se na Força existem em Torno de 70 Policiais os Valores Modificados Ficariam. Pro 3, Vig 6 (Bônus de +3 por 64 Policias) e Von 5 (Bônus de +2 Pela Especialização Liderança do Capitão).