

# O Gatilho mais Rápido do Oeste



Um jogo que permite emular os tiroteios e duelos comuns em filmes e demais mídias de faroeste

## Autoria, revisão e diagramação

Lu Cavalheiro (<https://cicerone.gitlab.io/publicacoes>)

Licença CC-BY-SA 4.0 Internacional

[https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR)

## Imagem

Ilia Evgenievich, "High noon western showdown", 2015

Domínio público (<https://openclipart.org/detail/215368/duel-v2>)

Este jogo pretende emular os duelos e tiroteios que são comuns em quaisquer mídias de faroeste. Em nenhum momento pretendo retratar os envolvidos nessas práticas como heróis ou pessoas dignas de admiração. Da mesma maneira, o jogo se restringe a isso para que eu não precise abordar a questão do massacre dos povos originários, infelizmente muito glorificada em vários jogos de RPG nesta temática. Espero conseguir retratar de maneira respeitosa as diversas questões complicadas típicas desta temática, e de antemão me desculpo caso alguém se sinta ofendido com a minha abordagem.

## Introdução

Duelos e tiroteios são muito comuns em mídias que retratam a *Marcha para o Oeste* dos Estados Unidos da América, um gênero mais conhecido pelo nome *Faroeste*. **O Gatilho mais Rápido do Oeste** permite que seu grupo de jogo emule esses eventos, que – acredito eu – são o ponto mais interessante para os fãs do gênero.

Para jogar **O Gatilho mais Rápido do Oeste**, você precisará de pelo menos duas pessoas, sendo que uma delas será o **Árbitro** da disputa – um nome enfeitado para *Narrador*, mas que é mais adequado ao gênero. Os demais serão os **Pistoleiros** envolvidos na troca de tiros. Além disso, você precisará de dois dados de seis lados (d6).

## Criando seu Pistoleiro

Criar um **Pistoleiro** é muito simples. Primeiro, defina suas **Características**

- Role 1d6 e some 6 ao resultado. Este será seu valor de **Perícia**;
- Role 1d6, divida por 2 e arredonde o valor para cima. Este será seu valor de **Destino**;
- Role 2d6 e some 12 ao resultado. Este será seu valor de **Pontos de Vida**. Sempre que o personagem sofrer dano, reduza o dano sofrido dos **Pontos de Vida** atuais dele.

Além disso, escolha uma opção entre os conjuntos de equipamentos iniciais abaixo:

- Um revólver .45 (tambor 6, dano 4) e uma jaqueta de couro (**Defesa** 2);
- Uma espingarda 12G cano duplo (tambor 2, dano 6, -1 para o alvo se defender) e uma jaqueta de couro leve (**Defesa** 1);
- Um revólver .22 (tambor 5, dano 2, +1 para ataques e iniciativa) e uma jaqueta de couro reforçado (**Defesa** 4);

Em **O Gatilho mais Rápido do Oeste** não será contabilizada munição, pois nas mídias típicas do gênero todos os envolvidos em um tiroteio parecem ter munição infinita, precisando apenas parar para recarregar a arma.

O **Árbitro** deve criar os **Personagens não Pistoleiros** (os famosos *NPCs*) da mesma forma que os **Pistoleiros** são criados.

## Criando a cena da troca de tiros

Cabe ao **Árbitro** descrever a cena na qual acontecerá o tiroteio. Isso é importante, pois os envolvidos podem usar os elementos de cenário como cobertura ou para tentar criar uma distração para seus oponentes. Se seu grupo gostar desse tipo de coisa e tiver condições para fazer, o **Árbitro** pode desenhar um mapa e indicar quais são os elementos de cena e onde eles estão.

Depois, os **Pistoleiros** declaram onde estão na cena descrita pelo **Árbitro**. Depois, o **Árbitro** posiciona os **Personagens não Pistoleiros** na cena.

## E as balas começam a voar!

Defina a **Ordem de Iniciativa** da trocação de tiros. Todos os envolvidos devem rolar 1d6 e somar seu valor de **Perícia** ao resultado. Ordene os envolvidos do maior resultado para o menor. Se houver empates, quem tiver o maior valor de **Perícia** (sem o modificador de +1, caso ele esteja usando um revólver .22) tem precedência. Se o empate persistir, role novamente entre os empatedos para definir qual deles agirá primeiro.

A troca de tiros acontece em **Rodadas**, composta pelos **Turnos** dos envolvidos conforme definido pela **Ordem de Iniciativa**. Cada um tem direito a um **Turno** por rodada, que é a sua vez de fazer uma ação. Quando todos os envolvidos na **Rodada** agirem, uma nova se inicia, mantendo-se a **Ordem de Iniciativa** definida an-

teriormente.

Em seu **Turno**, o personagem tem direito a apenas uma ação, que poderá ser:

- *Atacar um alvo;*
- *Recarregar uma arma;*
- *Tentar criar uma distração contra um alvo usando um elemento de cena;*
- *Tentar usar um elemento de cena para obter cobertura.*

Além de sua ação, um personagem pode se defender quantas vezes for necessário, bem como se mover no máximo cinco metros por turno.

### **Atacar um alvo**

Para atacar um alvo, o personagem deve subtrair a **Defesa** do alvo de sua **Perícia**, e então rolar 2d6. Se ele obtiver um valor *menor* do que sua **Perícia** modificada pela **Defesa** do alvo, ele acertou o ataque, e causará o dano indicado pela arma. Se ele obtiver um valor *igual* à sua **Perícia** modificada pela **Defesa** do alvo, ele obteve um **Acerto Crítico**, que causará o dano da arma dobrado. Se o valor for *maior*, ele errou o alvo.

O alvo tem direito a se defender. Para tanto, ele precisa rolar 2d6 e comparar o resultado à sua **Perícia** (-1 se ele foi alvo de um tiro de espingarda). Se o resultado dos dados for *menor* do que sua **Perícia**, ele conseguiu, de algum modo, se esquivar da bala. Se o resultado for *igual*, ele não apenas se desviou da bala como tem direito a uma ação adicional e imediata de *Tentar usar um elemento de cena para obter cobertura*. Se o resultado for *maior*, ele tomou o tiro.

Não é possível se defender de **Acertos Críticos**.

### **Recarregar uma arma**

Caso sua arma esteja descarregada, você precisa gastar uma ação para a recarregar. Isso não requer rolagens de dados.

### **Tentar criar uma distração contra um alvo usando um elemento de cena**

Caso exista um elemento de cena que, ao critério do **Árbitro**, possa ser usado para criar uma distração contra o alvo, o personagem poderá tentar o usar, e, assim, impor uma penalidade ao seu alvo. Para tanto, role 2d6 e compare o resultado à sua **Perícia**. Um resultado *menor ou igual* cria a distração pretendida, enquanto um resultado *maior* não faz nada além de desperdiçar a ação do personagem naquele turno.

Enquanto estiver sob efeito da distração criada, o alvo tem sua **Perícia** reduzida em -2. Cabe ao **Árbitro** determinar qual é a ação necessária para o alvo se livrar da distração, o que pode exigir a realização de um teste de **Perícia** se o **Árbitro** assim decidir.

### **Tentar usar um elemento de cena para obter cobertura**

Caso exista um elemento de cena que possa fornecer cobertura para o personagem, ele pode tentar o usar. Para tanto, esse elemento precisa estar dentro do limite de deslocamento do personagem no turno.

Se o personagem puder se mover até o elemento de cena em questão, ele deverá rolar 2d6 e comparar o valor à sua **Perícia**. Um resultado *menor ou igual* indica que ele consegue usar a cobertura ao seu favor, enquanto um resultado *maior* significa que a cobertura não o ajuda em nada.

Um personagem que esteja sob cobertura recebe um bônus em sua **Defesa** de +1 se mais da metade do seu corpo estiver exposto apesar da cobertura (decisão a critério do **Árbitro**), ou de +2 se menos da metade do seu corpo estiver exposto.

### **Usando Destino**

Caso você não esteja satisfeito com o resultado dos seus dados no **Turno**, você pode reduzir o seu **Des-**

**tino** em 1 para os rolar novamente. Você deve aceitar o novo resultado, mesmo se ele for pior do que o anterior, e você só pode fazer isso uma vez por **Turno**. Você não pode reduzir seu **Destino** para um valor inferior a 0.

### **Conclusão do tiroteio**

A troca de tiros termina quando não houver mais oponentes em pé, isto é, tiveram seus **Pontos de Vida** reduzidos para 0 ou menos. Se os **Pistoleiros** estiverem agindo em conjunto, isso significa que todos os **Personagens não Pistoleiros** foram eliminados. Se os envolvidos no tiroteio estiverem no modo “cada um por si”, isso significa que as balas vão voar até sobrar apenas um em pé.

Um personagem que tenha seus **Pontos de Vida** reduzidos para 0 ou menos precisa receber cuidados médicos em até cinco turnos, ou morrerá. Propositamente, regras para isso não foram incluídas entre as ações que um personagem pode realizar em seu **Turno** porque não é algo comum de ser visto nas mídias dessa temática.

Se o **Árbitro** estiver se sentindo bonzinho, ele pode permitir que alguém tente prestar socorro médico a um aliado durante o tiroteio. O socorrista deve rolar 2d6 contra sua **Perícia**, e deve obter nos dados um resultado *menor* do que sua **Característica** para estabilizar o aliado, que não correrá mais risco de morrer em cinco turnos. Porém, até seu próximo **Turno**, o socorrista terá -4 em sua **Defesa**, podendo a reduzir para valores negativos se for o caso.

Todos os sobreviventes à troca de tiros recebem 1 **Ponto de Experiência (PE)**. A cada 10 PE, um personagem pode adicionar 1 a qualquer **Característica** de sua escolha. Independente de seus PE, um personagem pode trocar seu conjunto de equipamento para o próximo tiroteio, se assim quiser.