

RPG - First Edition

ATAAC

Aviation Tactical Air Combat



Portuguese Version

Sumário

1. [Introdução](#)
2. [Configuração do Ambiente](#)
3. [Start Here](#)
 - [Materiais Necessários](#)
 - [Como Jogar](#)
 - [Combate](#)
 - [Ataque](#)
 - [Defesa](#)
 - [Reabastecimento](#)
 - [Destruição de Bases](#)
 - [Objetivos do Jogo](#)
 - [Mecânica](#)
4. [Preparação Inicial](#)
5. [Como o Jogo Começa](#)
6. [Conclusão](#)
7. [Dicas](#)
8. [Gerações](#)

Introdução

ATAC é um jogo de RPG tático de combate aéreo desenvolvido para até seis jogadores. Ele combina estratégia, sorte e administração de recursos. O objetivo é eliminar os inimigos, conquistar território e gerenciar o consumo de combustível, tudo enquanto se sobrevive no campo de batalha.

Configuração do Ambiente

- Escolha um local confortável para jogar, com espaço para anotações.
 - Defina a geração de aeronaves que será usada no jogo (Segunda Guerra, Guerra Fria, Atual, etc.).
 - Cada jogador deve ter um papel e uma caneta para anotar informações importantes, como combustível, armamento e status do avião.
 - Decidam a ordem dos turnos como preferirem.
 - O primeiro jogador joga um dado de 6 lados para determinar qual aeronave usará, e assim por diante.
-

Start Here

Materiais Necessários

- 2 Dados de 6 lados
- Uma caneta ou lápis
- Um bloco de papel para cada jogador

Como Jogar

1. **Distribuição de Aeronaves:** Os jogadores rolam o dado para determinar sua aeronave.
2. **Turnos:** Cada jogador, em sua vez, pode atacar, defender, reabastecer ou destruir bases.
3. **Gerenciamento de Combustível:** Cada ação consome uma quantidade específica de combustível.
4. **Vitória:** O último jogador sobrevivente ou aquele que completar os objetivos vence o jogo.

Preparação Inicial

1. Escolha o Cenário

Os jogadores definem a ambientação da partida, como Segunda Guerra Mundial, Guerra Fria ou cenários modernos.

O mestre do jogo (se houver) pode criar missões específicas.

2. Distribuição de Aeronaves

Cada jogador rola um dado de 6 lados para escolher sua aeronave dentro da geração definida.

3. Posicionamento Inicial

Cada jogador começa com um tanque de combustível cheio e armas disponíveis.

Se houver alianças, elas devem ser posicionadas antes do início da partida.

4. Objetivos

O objetivo pode ser sobrevivência, dominação do mapa, escolta ou outra missão criada pelos jogadores.

Como o Jogo Começa

1. Definição da Ordem dos Turnos

Todos os jogadores rolam um dado de 6 lados; o maior valor começa.

Os turnos seguem no sentido horário ou de acordo com a rolagem inicial.

2. Primeiras Ações

Cada jogador pode se mover, atacar, defender ou reabastecer.

Os primeiros turnos são focados no posicionamento estratégico no mapa.

3. Combate e Estratégia

À medida que os jogadores se aproximam, começam os ataques.

A defesa e a administração de combustível são essenciais para a sobrevivência.

4. Missões e Eventos

O mestre do jogo (se houver) pode introduzir eventos surpresa, como mudanças climáticas ou reforços inimigos.

Os jogadores devem se adaptar às novas situações.

5. Fim do Jogo

O jogo termina quando um jogador atinge os objetivos determinados no início.

Se o objetivo for sobrevivência, o último piloto restante vence.

Combate

Attack

- Para atacar, role **dois dados** e some os valores. O número obtido representa a potência do ataque.
- O alvo pode tentar se defender rolando um dado. Se a defesa for menor que o ataque, ele sofre dano.
- Cada ataque consome **2 pontos de combustível**.

Defend

- Quando atacado, role **um dado** para tentar reduzir o dano.
- Se o valor da defesa for maior que o ataque, você não sofre dano.
- A defesa consome **1 ponto de combustível**.

Re-Fuel

- Para reabastecer, o jogador deve estar em um **ponto de reabastecimento**.
- Role um dado para determinar quanto combustível foi recuperado.
- O jogador perde o turno ao reabastecer.

Destroy Bases

- Jogadores podem bombardear bases inimigas para destruir seus pontos de reabastecimento.
- Para destruir uma base, role dois dados. Se o resultado for maior que 8, a base é destruída.
- O ataque consome **3 pontos de combustível**.

Objectives

Existem diferentes formas de vencer o jogo:

1. **Sobrevivência** – Ser o último jogador vivo.

2. **Dominação** – Destruir todas as bases inimigas.

3. **Missão Secreta** – O mestre do jogo pode criar missões específicas, como escoltar um avião ou capturar um território.

Mecanical

- O jogo é baseado em turnos.
 - Cada jogador deve gerenciar seu combustível com cuidado.
 - Estratégia e sorte são fundamentais para vencer.
-

Conclusão

ATAC é um RPG simples, mas estratégico, que exige planejamento, controle de recursos e habilidade com os dados. Personalize suas regras e crie novos desafios para tornar cada partida única!

Tips

Bombas podem destruir pontos de abastecimento dos inimigos, reduzindo suas chances de sobreviver.

Gerações

- **3ª Geração (1960–1970) – Avanços em eletrônica e manobrabilidade**
 -  1: [F-4 Phantom II](#)
 -  2: [MiG-21](#)
 -  3: [Dassault Mirage III](#)
 -  4: [BAC Lightning](#)
 -  5: [Saab 35 Draken](#)
 -  6: [Shenyang J-8](#)
- **4ª Geração (1970–1990) – Supermanobrabilidade e aviônicos avançados**
 -  1: [F-15 Eagle](#)
 -  2: [Su-27 Flanker](#)
 -  3: [F-16 Fighting Falcon](#)
 -  4: [MiG-29 Fulcrum](#)
 -  5: [Dassault Mirage 2000](#)
 -  6: [Saab 37 Viggen](#)
- **4.5ª Geração (1990–2005) – Stealth Parcial e Sensor Fusion**
 -  1: [F/A-18E/F Super Hornet](#)
 -  2: [Su-35 Flanker-E](#)
 -  3: [Eurofighter Typhoon](#)
 -  4: [Dassault Rafale](#)

-  5: [Saab JAS 39 Gripen](#)
-  6: [MiG-35](#)
- **5ª Geração (2005-presente) – Totalmente Stealth e IA Integrada**
 -  1: [F-22 Raptor](#)
 -  2: [F-35 Lightning II](#)
 -  3: [Chengdu J-20](#)
 -  4: [Su-57 Felon](#)
 -  5: [KAI KF-21 Boramae](#)
 -  6: [HAL AMCA](#)

3ª Geração (1960–1970) – Avanços em eletrônica e manobrabilidade

F-4 Phantom II

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (6/10)

Manobrabilidade:  (4/10)

Resistência:  (6/10)

Poder de fogo:  (5/10)

Mísseis: 6 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 4 disponíveis

MiG-21

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (7/10)

Manobrabilidade:  (5/10)

Resistência:  (4/10)

Poder de fogo:  (5/10)

Mísseis: 4 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 2 disponíveis

Dassault Mirage III

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (7/10)

Manobrabilidade:  (6/10)

Resistência:  (5/10)

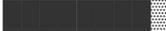
Poder de fogo:  (5/10)

Mísseis: 4 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 2 disponíveis

BAC Lightning

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (8/10)

Manobrabilidade:  (5/10)

Resistência:  (4/10)

Poder de fogo:  (5/10)

Mísseis: 4 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 2 disponíveis

Saab 35 Draken

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (7/10)

Manobrabilidade:  (6/10)

Resistência:  (5/10)

Poder de fogo:  (5/10)

Mísseis: 4 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 2 disponíveis

Shenyang J-8

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (8/10)

Manobrabilidade:  (5/10)

Resistência:  (5/10)

Poder de fogo:  (6/10)

Mísseis: 6 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 2 disponíveis

4ª Geração (1970–1990) – Supermanobrabilidade e aviônicos avançados

F-15 Eagle

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (9/10)

Manobrabilidade:  (6/10)

Resistência:  (7/10)

Poder de fogo:  (6/10)

Mísseis: 8 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 4 disponíveis

Su-27 Flanker

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (8/10)

Manobrabilidade:  (7/10)

Resistência:  (7/10)

Poder de fogo:  (6/10)

Mísseis: 8 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 4 disponíveis

F-16 Fighting Falcon

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (7/10)

Manobrabilidade:  (7/10)

Resistência:  (5/10)

Poder de fogo:  (6/10)

Mísseis: 6 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 4 disponíveis

MiG-29 Fulcrum

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (7/10)

Manobrabilidade:  (7/10)

Resistência:  (5/10)

Poder de fogo:  (5/10)

Mísseis: 6 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 4 disponíveis

Dassault Mirage 2000

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (7/10)

Manobrabilidade:  (6/10)

Resistência:  (5/10)

Poder de fogo:  (6/10)

Mísseis: 6 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 4 disponíveis

Saab 37 Viggen

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (7/10)

Manobrabilidade:  (5/10)

Resistência:  (5/10)

Poder de fogo:  (5/10)

Mísseis: 4 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 4 disponíveis

4.5ª Geração (1990–2005) – Stealth Parcial e Sensor Fusion

F/A-18E/F Super Hornet

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (6/10)

Manobrabilidade:  (6/10)

Resistência:  (6/10)

Poder de fogo:  (6/10)

Mísseis: 8 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 4 disponíveis

Su-35 Flanker-E

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (8/10)

Manobrabilidade:  (7/10)

Resistência:  (7/10)

Poder de fogo:  (7/10)

Mísseis: 10 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 6 disponíveis

Eurofighter Typhoon

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (8/10)

Manobrabilidade:  (7/10)

Resistência:  (5/10)

Poder de fogo:  (7/10)

Mísseis: 8 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 6 disponíveis

Dassault Rafale

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (7/10)

Manobrabilidade:  (7/10)

Resistência:  (5/10)

Poder de fogo:  (7/10)

Mísseis: 8 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 6 disponíveis

Saab JAS 39 Gripen

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (7/10)

Manobrabilidade:  (5/10)

Resistência:  (5/10)

Poder de fogo:  (5/10)

Mísseis: 6 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 4 disponíveis

MiG-35

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (7/10)

Manobrabilidade:  (5/10)

Resistência:  (5/10)

Poder de fogo:  (5/10)

Mísseis: 6 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 4 disponíveis

5ª Geração (2005-presente) – Totalmente Stealth e IA Integrada

F-22 Raptor

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (9/10)

Manobrabilidade:  (8/10)

Resistência:  (7/10)

Poder de fogo:  (8/10)

Mísseis: 8 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 4 disponíveis

F-35 Lightning II

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (7/10)

Manobrabilidade:  (7/10)

Resistência:  (5/10)

Poder de fogo:  (7/10)

Mísseis: 8 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 4 disponíveis

Chengdu J-20

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (8/10)

Manobrabilidade:  (7/10)

Resistência:  (6/10)

Poder de fogo:  (7/10)

Mísseis: 8 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 4 disponíveis

Su-57 Felon

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (8/10)

Manobrabilidade:  (7/10)

Resistência:  (6/10)

Poder de fogo:  (7/10)

Mísseis: 8 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 4 disponíveis

KAI KF-21 Boramae

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (7/10)

Manobrabilidade:  (5/10)

Resistência:  (5/10)

Poder de fogo:  (5/10)

Mísseis: 6 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 4 disponíveis

HAL AMCA

Combustível:  (10/10)

Velocidade:  (7/10)

Manobrabilidade:  (5/10)

Resistência:  (5/10)

Poder de fogo:  (5/10)

Mísseis: 6 disponíveis (teleguiados)

Bombas: 4 disponíveis