

Complementos, Apêndices e Dicas

Complementos, apêndices e ideias para mestres e jogadores que podem ser usadas em todos os gêneros de cenário.

Apêndices e condições.

Amedrontado: Ao receber mais de 15 de dano de sanidade de alguma fonte, o alvo é incapaz de realizar ações ofensivas (ataques, lançar magias ou usar talentos) contra a tal fonte do seu medo (seja ela um inimigo, ou uma imagem), esta condição não deve durar mais de 5 rodadas, e pode ser eliminada com um teste de vontade, com dificuldade de teste 14.

Asfixiado: O alvo asfixiado têm a quantidade de rodadas igual ao seu vigor para se libertar do inimigo, se, ao total, passar a quantidade de rodadas de vigor que ele tem, o alvo zera seus pontos de vida, devendo realizar o seu teste de sobrevivência.

Atordoado: O alvo atordoado têm -1 em testes de reflexo, em testes de ataque e deslocamento reduzido pela metade.

Caído: O alvo derrubado por alguma manobra têm -2 em bloqueio e reflexos enquanto estiver caído, podendo se levantar com uma ação de suporte.

Cego: O alvo têm desvantagem de -1 dado em todos os testes relacionados a sentidos, e é considerado com muita desvantagem em ataques, recebendo -3 nos dados de ataque.

Em chamas: Um personagem em chamas sofre 1d6 de dano por rodada enquanto não apagar o fogo que causou a condição, ele pode apagar com uma ação principal, e pode receber auxílio de outros players para apagarem o fogo, quando o fogo termina de ser apagado, o alvo recebe 1d6+1 de dano, e, a escolha do mestre, ganha uma queimadura.

Envenenado: O Alvo envenenado por alguma planta, ou propositalmente por algum veneno alucinógeno recebe 2d6 de dano por rodada e é considerado enjoado, sendo obrigado a realizar somente uma ação principal (não podendo realizar a de suporte).

Exausto: O alvo pode ser considerado exausto pelo mestre quando praticar muitas ações seguidas sem descansar, o alvo exausto recebe -1 em todos os seus testes físicos.

Perturbado: O alvo que tenha sofrido mais da metade de dano de sanidade e considerado Perturbado, a escolha do mestre, o alvo pode sofrer uma das condições a seguir, ou aleatoriamente, rolar um dado para definir a condição.

1- O alvo começa a ter tiques nervosos e se assusta fácil, recebendo o dobro de dano mental e tendo desvantagem em testes relacionados a manuseio (seja de materiais ou de armas).

2- O alvo começa a ser perseguido por algozes da sua própria mente, e é considerado desprevenido no início de todos os combates.

3- O alvo recebe desvantagem em 1 atributo a escolha do mestre.

4- O alvo recebe desvantagem em 2 atributos a escolha do mestre.

5- O alvo recebe desvantagem em testes mentais.

6- O alvo recebe desvantagem em testes sociais.

Condição física: durante um combate, o mestre pode pré definir que um inimigo consiga desmembrar ou afetar um PdJ's de forma permanente, com isso, o mestre deverá rolar 1d6 para decidir o que o alvo terá.

Desmembramento:

1-2 pernas direita esquerda. (Metade do deslocamento e desvantagem em testes físicos até que a condição seja eliminada por uma prótese ou semelhante).

3-4 braços direito esquerdo. (desvantagem em ataques e testes de força e manuseio até que a condição seja resolvida por prótese ou semelhante).

5 orelhas. o alvo têm recebe desvantagem de -2 em testes de reflexos, acrobacia e atletismo por estar desequilibrado.

6 olhos. o alvo deve rolar 1d3 (1d6, sendo que 1-2=1, 3-4=2, 5-6=3), e definir, o alvo têm desvantagem em percepção e reflexos.

1- olho esquerdo.

2- olho direito.

3- os dois olhos (alvo considerado cego).