

DESIGN GRÁFICO

Guilherme Gontijo
www.gontijo.co

RAFAEL CARNEIRO VASQUES

ANTES DO COMEÇO



PANFLETO DA NARRADORA



NARRADORA

Alguém interpretará todas as personagens que não sejam as dos outros jogadores (um grupo de rivais, por ex.). Ela descreverá os lugares e os efeitos das ações durante a exploração. Para criar uma história, a narradora jogará dados para definir os desafios encontrados pelos jogadores em suas explorações. Eles não devem saber previamente sobre seus desafios. A narradora começa descrevendo o lugar que eles chegam, o encontro e as ações das personagens.

Os jogadores decidem se fogem ou enfrentam seus encontros. Cada jogador faz um teste e só voltará a jogar quando todos fizerem suas ações.

A narradora descreve os resultados dos testes e os jogadores decidem novamente como agirão.

DESAFIOS DA EXPLORAÇÃO

Lugares

Quando os jogadores escolherem explorar, a narradora jogará os dados para definir os lugares visitados, os encontros e as recompensas. A narradora deverá jogar 1 dado, imaginar e descrever em detalhes o resultado:

1. Uma casa.
2. Uma loja de roupas/brinquedos/alimentos.
3. Um acampamento inimigo.
4. Um hospital/cadeia/escola.
5. Um prédio/fábrica/laboratório.
6. Natureza selvagem.

Encontros

Cada vez que os jogadores entrarem em um lugar, a narradora jogará 2 dados de 6 lados e somará os resultados. Ela não precisa contar quem está no lugar a priori. Talvez a investigação torne a experiência mais interessante.

2 a 6 = só podem ser resolvidos com combate (C).

7 = pode ser resolvido com negociação ou combate (N ou C).

8 a 12 = só podem ser resolvidos com negociação (N).

A dificuldade (D) indica o número de sucessos que os jogadores devem conseguir para superar o desafio. Cada jogador deve fazer um teste indicado ou testar fuga. Se o jogador fugir, sua personagem só poderá jogar em uma próxima exploração:

2. Uma bruxa. DC 8.
3. Um robô de defesa territorial. DC 7.
4. Um grupo de sobreviventes rivais. DC 6.

5. Um animal mutante (urso, leão ou até mesmo coelho). DC 5.
6. Um ladrão que tenta roubar os itens dos personagens. DC 4.
7. Um grupo de sobreviventes neutros. DC 6 - DN 6.
8. Sobreviventes em fuga. DN 4.
9. Uma seita religiosa que proíbe a passagem. DN 5.
10. As muralhas de um abrigo desconhecido. DN 6.
11. Uma caravana querendo trocar uma mercadoria, item ou familiar por outra mercadoria, item ou familiar. DN 7.
12. Uma consciência mutante ou sobrenatural ameaça as personagens dos jogadores. DN 8.

Objetos

Só é possível encontrar um objeto por lugar e eles dividem-se entre suprimentos, itens e melhorias. A narradora deverá jogar 1 dado para definir o que cada jogador encontra. A narradora deve informar qual a dificuldade (D) de investigação (I) por lugar para os jogadores.

1. Uma melhoria - DI 4
2. 1d6 suprimentos - DI 3
3. 1d6 suprimento podre. Ao ser usado, causará um ponto de exaustão - DI 3
4. Um item (escolher o tipo)
DI 3
5. 1d6 suprimentos - DI 3
6. Nada - DI 2