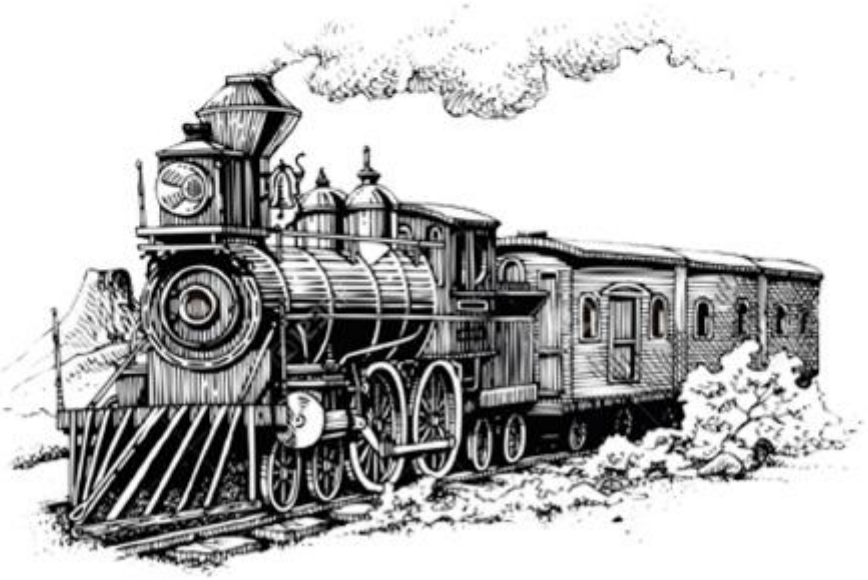
WILD WEST HACK

Dennys Diego

Um hack produzido por



Wild West Hack

Capa por Paul Teng
Criado por Dennys Diego Lyra
Versão 2.0

Este hack tenta resgatar a fascinante cultura dos antigos "westerns", fortemente influenciado pela visão trágica e pessimista de Dust Devils. **Wild West Hack**, trata de conflitos interiores, arrependimentos, sofrimento e redenção. Mas também é sobre duelos ao entardecer, brigas de saloon, jogatinas, Sioux valorosos e ouro... todo o ouro que você puder encontrar!

Bem vindo ao Oeste Selvagem!

AGRADECIMENTOS

Sem ordem de importância – David Black pelo TBH, Matt Snyder e RBX pelo Dust Devils, Diogo Nogueira pelo Espadas Afiadas, Guilda dos Croupier s pela edição e produção deste hack,em especial aos Felipes: Pep (feedback e incentivo) e Gomes (melhor escolha de capa já registrada!), pela diagramação e auxílio em geral. Ao Andreas Fernandes pela colaboração direta, Rafael Brandão que revisou tudo pra garantir a qualidade da obra, e a toda comunidade brasileira de TBH. Obrigado a todos, inclusive a você leitor.

ROLANDO ATRIBUTOS

Atributos são gerados com 2d6+3 em ordem. Os atributos serão usados para compor os valores de Salvamento. Para ter sucesso em um salvamento, o jogador rola o d20 tentando obter um valor igual, ou abaixo de seu valor atual no mesmo.

SALVAMENTOS

Para que os atributos de Dust Devils, sejam mantidos em adição aos atributos de TBH, vamos tratá-los aqui como Salvamentos. Dito isto, os Salvamentos sempre serão calculados através da média aritmética de dois atributos dos personagens.

Punhos: (Força e Destreza) Simbolizam a ação física — qualquer coisa que um personagem faça com suas mãos, ou com o corpo. Um jogador poderia utilizar este salvamento, para fazer com que seu personagem derrube a porta do prostíbulo com um chute, ou imobilize um bezerro com seu laço.

Visão: (Inteligência e Sabedoria) Representam a perspicácia e a esperteza do personagem. Visão pode ser utilizada, para verificar se um personagem percebeu a emboscada que o espera no desfiladeiro, ou para testar seus conhecimentos sobre as tradições Apaches.

Culhão: (Constituição e Sabedoria) Refletem o vigor e a saúde de um personagem, bem como sua coragem e frieza. É necessário ter Culhão, para encarar todo o exército boliviano, e certamente é preciso ter muito culhão, para manter sua mão firme no gatilho, enquanto ostenta um rombo em sua coxa causado por uma 45.

Coração: (Inteligência e Carisma) Englobam a empatia e o heroísmo (ou mesmo a vilania) de um personagem. Coração faz as donzelas suspirarem, e certamente será útil quando você estiver tentando convencer a cidade a lutar contra os capangas da ferrovia.

SUBINDO DE NÍVEL

O personagem poderá tentar aumentar 2 atributos, sempre que subir de nível a cada nova aventura. Um deles deverá ser aleatório. As alterações irão refletir nos respectivos salvamentos. Para aumentar um atributo, é necessário rolar o D20 e tirar um valor acima do atributo alvo.

PASSADO & PRESENTE

Aqui utilizaremos o conceito de Vocações do jogo Espadas Afiadas e Feitiços Sinistros. Seja qual for a Vocação, é importante que ela deixe claro, o que o personagem fazia ou era antes do início da campanha, e o que faz ou é atualmente. Invocar as Vocações concede vantagem (rolar 2 dados e ficar com o melhor resultado).

> *Exemplo: "Antes era um padre, hoje é um pistoleiro" – " Antes era uma Fora da Lei, hoje é uma Professora". Normalmente a mudança se deve, a um evento muito importante na vida do personagem. Todo personagem inicia o jogo com 1 equipamento relativo a sua vocação atual, e com 1d100 Dólares.*

ACERTOS CRÍTICOS

Os acertos críticos concedem inserções narrativas aos jogadores. Não haverá maiores consequências em relação a eles. Um acerto crítico se caracteriza pela rolagem do número "1" em 1D20. Ao fim da sessão, descarte todos os pontos de inserção anotados.

TRAÇOS

Os Traços são frases comparativas características do "western", que quando evocadas concedem benefícios ao jogador. Cada Traço possui o D6 como dado de uso. Indo a favor do Traço, o personagem consegue evitar um conflito, ao evocar uma característica intrínseca para isso. Ao ir de contra o Traço, o personagem recebe 1 ponto de recuperação por demonstrar sensatez, indo de contra seus princípios quando necessário.

Sempre que utilizar um de seus Traços, o personagem deve rolar o dado de uso (D6). Em caso de 1-2, o mesmo cai uma categoria. Cada personagem possui 2 Traços.

> *Exemplos de Traços: Rápido como um raio, Duro feito pedra, Delicada como uma rosa, Mais liso que porco na lama, Traiçoeiro como uma cobra, Barulhento como o 4 de Julho, Teimoso, Treme mais que um rabo abanando...*

O DEMÔNIO

Cada personagem, luta (ou não!) contra seu demônio interior (psicológico). No início de cada sessão, os jogadores deverão definir os valores de seu demônios, o que seria algo entre 1 e 3. Caso seja relevante no conflito, se o personagem decidir agir de acordo com o mesmo, receberá um bônus equivalente ao seu valor atual. Caso haja em contrariedade, receberá o valor atual como redutor. Ir de contra o demônio também concede ao jogador 1 ponto de recuperação.

> *Exemplos de demônio: Cruel; Preguiçoso; Covarde; Machista; Ousado; Manipulador; Alcoólatra; Solitário; Fanático; Luxúria; Furioso; Trambiqueiro; Assassino; Incorrigível; Orgulhoso; Traidor; Tirano; Bruto; Ambicioso; Mentiroso; Sádico; Prepotente; Racista; Invejoso;*

SOBRE AS ARMAS

Como este hack não possui classes de personagem, as armas precisam ter um dado de dano definido por outra característica, seu tamanho. Armas de curto alcance tem desvantagem em disparos de longa distância e armas de longo alcance tem desvantagem em disparos de curta distância;

Armas pequenas ou improvisadas como adagas, facas, derringer causam 1d6 de dano;

Armas médias como sabres, revólveres, rifles e arcos causam 1d8 de dano;

Armas grandes como canhão e metralhadora gatling causam 1d10 de dano;

SOBRE CONFLITOS

O Conflito é uma cena de desafio, cujo desenrolar é definido (normalmente) por um único teste feito por parte dos jogadores. Toda falha em um conflito causa sofrimento, logo o personagem ferido anota o dano recebido. Sempre que um personagem falhar (exceção de combates armados), ele perde 1d4 pontos de salvamento.

Os jogadores sempre rolam contra NPC's ou INCIDENTES ao mesmo tempo em um mesmo conflito. Contra outros jogadores, a rolagem é uma comparação de valores (D20 + Salvamento adequado), ainda que no mesmo conflito. Como tudo ocorre simultaneamente, aquele que consegue a melhor rolagem, ajuda o croupier com as consequências.

> *Exemplo: Zé pistola se engraçou com a mulher de um rico fazendeiro. Após testar Coração e falhar, rolou 1d4 e tirou 3. Zé pistola tem que perder 3 pontos desse salvamento, pois sofreu (raiva!) com a rejeição pela qual passou. Isto irá sem dúvida, refletir em seus testes até que tenha se recuperado. O novo valor de salvamento deve ser anotado.*

Um conflito não é um turno. Logo, não está preso a limitações como "Duração" ou "Distância máxima". A melhor forma de lidar com um conflito, é anunciar as intenções do personagem, e em seguida testar para saber se foi bem sucedido ou não. Só após isso, é que se esclarece como tudo acontece.

Em um conflito, um personagem poderia montar rapidamente em seu cavalo e sair em disparada atrás dos ladrões de banco (rolaria o salvamento e se tivesse sucesso, causaria dano), enquanto outro atira desvairadamente contra eles. Poderia ainda, ter subido as escadas da cisterna, aguardado calmamente enquanto seus alvos se distanciavam, mirado e atirado com precisão mortal, recarregado e efetuado outros disparos. Acabado com todo o bando com um único teste de salvamento (que não passava de um incidente).

O desenrolar de um conflito ocorre simultaneamente. Se houver dúvidas sobre quem poderá agir primeiro, aquele com a rolagem de salvamento mais próxima do "1" no d20 terá a preferência (no caso de jogadores).

O dado de dano causado pode ser escolhido depois do salvamento.

SOBRE INCIDENTES

Incidentes são os desafios que surgem ao longo do jogo, dependendo ou não de um personagem como vetor do evento. Seguem abaixo, sugestões de incidentes e os redutores de acordo com a dificuldade apresentada. Um incidente sempre ataca a todos em uma mesma rolagem.

Incômodo Menor: Cruzar um rio; Um grupo de baderneiros no saloon;

Grande Desafio: *Reunir* novilhos em uma tempestade (-2 no teste);

Problema Difícil: Estouro de gado; Uma patrulha armada (-4 nos testes);

Calamidade Bíblica: Um tornado texano, um exército comanche (-6 nos testes ou pior).

NPC'S

Os personagens do croupier poderão ser criados de duas maneiras. A primeira forma é através de um incidente, conforme visto acima. A segunda maneira, caso tenha uma relevância maior para a história, seria rolar 3d6 + Jogadores + Nível / Pontos de vida.

Se o NPC perder metade dos seus pontos de vida, os testes contra ele terão vantagem. O nível será definido para avaliação de dano causado e também de Inimigos Poderosos.

Nível 1=D4
Nível 2=D6
Nível 3=D8
Nível 4= D10
Nível 5= D12
Nível 6= 2D8...

CONFLITO ENTRE JOGADORES

Jogadores somam seus valores de salvamento ao d20 e comparam sua soma entre si. Esses conflitos podem ser bastante dinâmicos, visto que com criatividade, alguém usando Punhos para ameaçar com um tiro, pode se ver sendo rechaçado por alguém usando Coração em um uma tentativa de dissuasão, ou mesmo humilhação pública (Ver Sobre Argumentos). Conflitos entre jogadores são incentivados nesse tipo de jogo, dado o estilo por ele abordado.

CENAS DO CINEMA COMO CONFLITOS

Em "**Tombstone - A Justiça Está Chegando**", Wyatt Earp (Kurt Russell) cruza o riacho de peito aberto enquanto seus inimigos atiram contra ele de muito perto. Ninguém conseguiu alvejá-lo.

Mecânica: Um teste de Culhão fez toda a diferença aqui.

Em “**Rápida e Mortal**”, Ellen (Sharon Stone) sincronizou explosões de maneira pontual, para criar o emblemático final e concluir sua vingança.

> *Mecânica: Um teste de Visão pode ter sido o responsável, e quem sabe uma inserção aqui ou ali.*

Em "**Três homens em conflito**" (The Good, The Bad and The Ugly), o lendário, "Homem sem nome" (Clint Eastwood) ganhava a vida atirando de longas distâncias, nas cordas em que seus clientes seriam enforcados.

> *Mecânica: um teste de Punhos parece o ideal aqui, mas teste de Visão também poderia ser pleiteado.*

Em "**Os Imperdoáveis**", William Munny (Clint Eastwood) invade um bar e mata 5 homens após calmamente ter anunciado o que faria.

> *Mecânica: Ele não agiu rapidamente, o que sem dúvida seria um teste de Punhos. Ele usou de seu discurso destemido para fazer seus inimigos falharem... Um belíssimo teste de Culhão + o bônus do demônio (Alcoólatra) que ele aumentou no inicio da sessão para 3.*

Em"**Tombstone**", Johnny Ringo (Michael Biehn) demonstra toda sua destreza ao girar seu revólver com seu indicador, pouco depois de engatilhar, e apontar o mesmo para o rosto de Doc Holiday (Val Kilmer). Doc responde fazendo o mesmo feito com uma caneca, o que arranca risos no saloon.

> *Mecânica: Doc poderia ter entrado no conflito fazendo o mesmo que Ringo (Salvamento de Punhos), tentando dissuadi-lo (Coração), puxando a arma e mirando friamente no rosto de Ringo (Culhão)... mas ele decidiu evocar seu Traço "Esperto como Coiote", e com isso apelou ao "cômico". Ringo e Holiday não receberam dano.*

Bret Maverick, em seu filme homônimo, inicia um jogo de poker onde fora subestimado por todos. No final da partida toda a mesa já o temia pois demonstrará grande talento na luta corpo a corpo e também no manejo de seu revólver.

Mecânica: Bret pagou alguns caras para perderem para ele em uma luta. Uma inserção poderia facilmente criar essa situação, ou mesmo a ação combinada com antecedencia. Um teste de Coração fez todo o resto, visto que ele sempre demonstrou bons modos, humildade e galanteio, fazendo o estilo "bom moço".

- Novamente em "**Tombstone**", Wyatt Earp humilha um valentão armado que estava criando problemas dentro de um Saloon. Wyatt estava desarmado, e tudo o que fez foi intimidar seu oponente.

Mecânica: Toma-lhe Culhão! Wyatt Earp resolvia muitas de suas contendas, simplesmente demonstrando coragem e retidão.

- Em "**Django Livre**", o Dr. King Schultz (Cristoph Waltz) mata o xerife da cidade a sangue frio, e em seguida convence o capitão do exército de que ele estava certo ao fazê-lo.

Mecânica: um teste de Punhos resolveu a questão com o Xerife, e um de Coração logo em seguida com o capitão. Dr. King era um caçador de recompensas a serviço do governo, e o xerife um notório ladrão de cavalos (crime federal), que se refugiara ali anos antes. O capitão, ainda teve de pagar ao bom doutor.

Ainda em "**Django Livre**", o Dr. King Schultz parece reconhecer seu fim na biblioteca de Calvin Candie (Leonardo DiCaprio). De maneira inesperada, ele saca sua Derringer escondida na manga de seu paletó, e atira no coração de Calvin.

Mecânica: Apesar de não citar acima, antes do tiro fatídico houve muitas provocações entre os personagens. Eles já estavam feridos, ainda que não fisicamente, através de uma série de pequenos conflitos subsequentes. Schultz provavelmente já estava próximo de seu final, quando decidiu ter esse momento espetacular como o seu último. Com seu salvamento de Coração zerado (ou mais de um, quem sabe), ele quadriplicou o valor de seu demônio (Justo 3) para ter um salvamento 12 neste teste. Uma derringer causa 1D6 de dano +3 do valor atual do demônio de Schultz. O tiro talvez não tivesse matado Calvin em outras circunstâncias, mas o que importa é que zerou sua vitalidade. Caso Schultz, ainda tenha algum dado

de uso em seus Traços, poderá rebaixar sua categoria para aumentar salvamentos zerados de seu aliado. Com isso, o croupier pôde descrever o tiro certeiro no coração, que gerou mais uma torrencial sequência de violência, para qual Django já estava melhor preparado após o sacrifício de Schultz.

SOBRE ALCANCE E DISTANCIA

Em WWH, utilizaremos 4 medidas de proximidade. Apesar disso, lembre-se que não há limites para as distâncias possíveis dentro de um conflito (Ver Sobre Conflitos)

Próximo – Até 1,5 metros

Perto – Até 12 Metros

Longa – Até 30 Metros

Distante – Normalmente até 100 metros.

RECUPERAÇÃO E DESCANSO

Sempre que agir contra um traço ou contra o demônio, o personagem ganha 1 ponto de recuperação. Quando desejar recuperar pontos de salvamento, deverá explicar ao croupier como fará isso, e pedir uma cena de recuperação (fora de combate). Em seguida gastará 1 ponto de recuperação para cada nível do salvamento que deseja restabelecer. Um personagem ainda poderá recuperar 1d4 pontos de salvamento naturalmente, após um descanso longo (de 6 a 8 horas dependendo do local escolhido). Ex: Zé Pistola tem "Punhos 3", mas no momento está com "Punhos 1". Para restabelecer-se, terá que gastar 2 pontos para alcançar Punhos 2, e +3 para chegar a Punhos 3.

SANGRAMENTO (OPCIONAL)

Qualquer dano causado por armas perfurantes ou cortantes, pode causar sangramento em caso de dano máximo. Nesse caso, o personagem sangrará (perdendo 1 ponto do salvamento escolhido pelo jogador) por 1D6 cenas, ou até que venha a ser tratado por alguém.

SOBRE ENCONTRAR O FIM

Wild West Hack é um jogo dramático, onde todos sabem que em algum momento, irão encontrar seu final dramático.

Encontrar o fim não significa necessariamente morrer. Pode ser que o personagem tenha sido humilhado, aleijado, desistido de tudo, decidido fugir... o importante é salientar que após isso, ele termina sua participação ativa no jogo.

O personagem encontra seu final, quando tiver de rolar algum salvamento que esteja zerado. Lembrando que ele ainda pode tentar convencer o croupier a usar algum outro salvamento plausível com a situação.

Nesse último teste, ele poderá utilizar o quadruplo do valor de seu demônio atual como salvamento. Se bem sucedido, poderá utilizar o valor atual de seu demônio para causar dano aos seus oponentes (além do dano natural da cena), e também reduzir a categoria do dado de uso de seu traço para elevar em +1, salvamentos zerados de algum outro personagem. Este último ato do personagem é chamado de Veredicto & Redenção.

Salvamentos zerados só podem ser recuperados desta forma.

SOBRE ARGUMENTOS

Um teste deve ser sempre resultado de algum argumento lógico, ainda que possa ser impressionante. Se de alguma forma, não houver maneira plausível de argumentar a respeito de determinada situação, o teste não deveria ser permitido.

Exemplo de conflito: Zé Pistola está voltando para a cidade, quando percebe um comboio reunido próximo a uma ravina. O Fazendeiro ouvira falar sobre o abuso de "Pistola" para com sua mulher e veio tomar satisfações. Ele começa tentando humilhar o personagem com chacotas e duras palavras. Zé pistola faz um salvamento de Culhão, para demonstrar que não está preocupado com a tentativa de amedrontá-lo. Ele faz seu salvamento com redutor de -2 (o fazendeiro tem nível 3, enquanto Zé pistola ainda está no nível 1), e obtém sucesso.

Zé faz chacotas com o "Rei do Gado", o que atiça a fúria de seu inimigo. O fazendeiro recebe 1d4 de dano, o que ainda o deixa com mais da metade de seus pvs (logo não gera vantagem para seu oponente).

Envergonhado com a reviravolta, ele dá ordens para que seus capangas (representados por um incidente "Grande Desafio" com redutor de -2), acabem com a falastrice de Zé Pistola. Ele mesmo saca sua arma para participar do que está por vir.

Zé Pistola faz o salvamento de Punhos com redutor de -2 (conforme descrito na tabela de incidentes "-2", e devido a diferença entre seu nível "1" e o nível do fazendeiro "3") e também com seu bônus de +1 devido ao valor atual do demônio "Furioso", obtendo sucesso. O croupier explica que "Zé pistola saca rapidamente sua colt, e acerta os capangas antes que estes consigam ter-lhe sob mira. Já o fazendeiro, um homem calejado pelo passado criminoso, atira e erra por muito pouco seu alvo".

Caso falhasse, Zé receberia esse dano diretamente no salvamento que testou. Caso o salvamento fosse zerado e ainda houvesse dano a ser anotado, ele poderia redirecionar o restante da maneira como quisesse para outros salvamentos. O croupier também poderia ter descrito, que o fazendeiro atirou próximo aos pés de "Pistola", fazendo-o "dançar" e assim causar 1d4 de dano por deixá-lo desconcertado. Porém, a situação já havia chegado a um conflito armado de ambas as partes e faria mais sentido se tiros (1d8) fossem disparados pelo fazendeiro.

Com os capangas completamente derrotados (nessas circunstâncias não possuem pontos de vida e representam um único desafio a ser vencido), o fazendeiro segue hesitante, visto que Zé pistola já provou ser mais do que aparentava ser.

CARGA

Um personagem pode carregar uma quantidade de itens, igual ao seu valor fixo de Culhão.

O personagem pode utilizar um item apropriado como recurso a ser perdido para obter uma nova tentativa em teste.

ARMAS BRANCAS

Facão: 1d6 de dano - $ 10

Faca pequena: 1d6 de dano/ Perto - $ 5

Machado de Arremesso (Tomahawks) 1d8 de dano/ Perto - $ 25

Lança: 1d8 de dano/ Longe - $ 30

Arco Longo: 1d8 de dano/ Distante - $ 50

Arco Curto: 1d6 de dano/ Longe - $ 40

MUNIÇÃO MUNIÇÕES

Munição para Revólver d6 balas de uso - **$ 5**

Munição para Rifles d6 balas de uso - **$ 6**

Munição para Espingardas d6 balas de uso - **$ 8**

Flechas d18 de uso - **$ 4**

CAVALOS

Cavalo Comum – Vel. Longe - **$ 80**

Cavalo de Guerra – Vel. Longe - **$ 150**

Cavalo Selvagem – Vel. Distante - **$ 250** (se capturado – muito raro)

Mula – Vel. Perto - **$ 40**

Carroça (até 2 cavalos) – Vel. Longe - **$ 250**

Diligência (até 4 cavalos) – Vel. Distante **$ 340**

EQUIPAMENTO

1 - Corda/laço 15m - **$ 10**

2 - Lamparina - **$ 15**

3 - Óleo para Lamparina (250ml) - **$ 5**

4 - Tocha 1 - **$ 2**

5 - Corrente de ferro (30m) - **$ 15**

6 - Kit de acampamento (acendedor, lonas,coberta, pote e colher e provisões para 3 dias) - **$ 140**

8 - Odre vazio (para água ou bebida) 1 - **$ 3**

9 - Saco pequeno 1 - **$ 5**

10 - Gancho de escalada - **$ 5**

11 - Kit de caça básico (armadilhas para animais pequenos) 1 - **$ 40**

12 - Kit de caça avançado (armadilhas para animais grandes) 1 - **$ 70**

13 - Mochila 1 - **$ 12**

14 - Vara de pescar 1 - **$ 2**

15 - Bloco de anotações 1 - **$ 2**

16 - Acendedor de fogueira 1 - **$ 3**

17 - Kit de abertura de fechaduras e trincas 1 - **$ 15**

18 - Lonas/cobertas - **$ 5**

19 - Kit de primeiro socorros (ataduras, remédios) 1 - **$ 15**

20 - Provisões 1 dia - **$ 10**

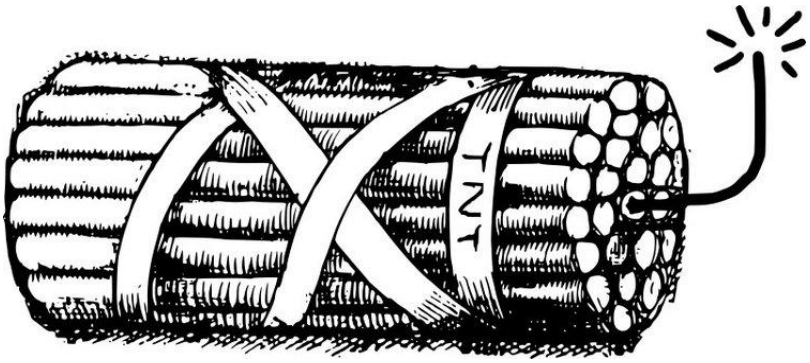
BARRIL DE PÓLVORA

Dano: Fatal ou d20 de **Perto** / 1d10 de **Longe**

Alcance/Raio: Longe

Preço: $ 1500

Pequenos barris com capacidade de até 5 quilos de pólvora Pesados e desajeitados de se levar. Seu poder de destruição é mortal. Cada 15 centímetros de pavio queima por 10 segundos.



DINAMITE (TNT)

Dano: Fatal ou d20 de **Perto** / 1d10 para **Longe**

Alcance/Raio: Longe

Preço: $ 400

Pequeno, mais seguros e com grande poder de destruição. Necessita de pavio para ser usado.

GARRAFA DE FOGO

Dano: 1d10 (explosão) e 1d6 (por turno

enquanto alvo estiver em chamas)

Alcance: Perto

Preço: $ 20

Uma garrafa de algum líquido inflamável com um pano com fogo em sua borda. Fácil, barato e mortal O fogo pode durar de 30 a 40 segundos dependendo do liquido inflamável usado.

REVOLVER COMUM

Revolver Comum

Dano: 1d8

Alcance: Perto

Capacidade de Munição: 1d6

Preço: $ 150

A arma é onipresente no oeste americano. É uma arma relativamente acessível e pode ser manejada com efeito mortal. Quase todo mundo tem um, de cowboys a bandidos perigosos.

REVOLVER DERINGER

Revolver Deringer

Dano: 1d6

Alcance: Somente Perto

Capacidade de Munição: 1

Preço: $ 100

Típica arma usada por trapaceiros e prostitutas. Fácil de esconder e discreta. Com saque rápido para tiro supresa certeiro. Esta é o famoso revolver pequeno de mão capaz de efetuar um único disparo.

REVOLVER SCHOFIELD

Revolver Schofield

Dano: 1d8

Alcance: Perto

Capacidade de Munição: 1d6

Preço: $ 300

A arma poderosa. Maior e com capacidade de causar mais dano.

REVOLVER LEMAT

Revolver Lemat

Dano: 1d8

Alcance: 20m

Capacidade de Munição: 1D6+1

Preço: $ 250

É um revólver de ação única, com uma apacidade de nove tiros. Esta arma de alta capacidade permite mais tiros entre recargas sendo recomendadas para combates intensos.

CARABINA DE REPETIÇÃO

Dano: 1d8

Carabina de Repetição

Alcance: Perto

Capacidade de Munição: 1D6

Preço: $ 250

É um rifles de repetição com uma capacidade de danos (se comparada a outros rifles). A arma comumente usada para caça de pequenos animais.

WINCHESTER REPEATER

Dano: 1d8

Winchester Repeater

Alcance: Longe

Capacidade de Munição: 1D8

Preço: $ 300

O Winchester Repeater é o mais icônico e confiável de todos os rifles de repetição do oeste. Esta arma de alta capacidade permite mais tiros entre recargas sendo recomendadas para combates intensos e caça de animais grandes.

HENRY REPEATER

Henry Repeater

Dano: 1d8

Alcance: Longe

Capacidade de Munição: 1D8

Preço: $ 400

É um rifle de repetição com grande capacidade de causar danos e um dos que possui maior capacidade de munição.

EVANS REPEATER

Evans Repeater

Dano: 1d8

Alcance: Longe

Capacidade de Munição: 1D10

Preço: $ 500

Evans Repeater é um único rifle de repetição, empregando com um mecanismo não convencional para ejetar e substituir um cartucho disparado. Ele faz um dano consideravelmente alto e possui a maior capacidade de munição disponível no oeste.

ROLLING BLOCK RIFLE

Rolling Block Rifle

Dano: 1d10

Alcance: Distante

Capacidade de Munição: 1

Preço: $ 700

The Rolling Block Rifle é um poderoso rifle capaz de derrubar alvos a longa distância com mais facilidade do que outras armas, embora sua capacidade de munição seja de apenas um tiro.

CARCANO RIFLE

Carcano Rifle

Dano: 1d10

Alcance: Distante

Capacidade de Munição: 1D6

Preço: $ 800

Semelhante ao Rolling Block Rifle com a diferença que possui maior capacidade de munição e possui maior precisão.

ESPINGARDA DE CANO DUPLO

Dano:1d10

Alcance: Perto

Espingarda de cano duplo

Capacidade de Munição: 1D4

Preço: $ 300

Espingarda de grande capacidade de destruição em curta distancia e capaz de ferir alvos a distancia maiores.

ESPINGARDA DE CANO SERRADO

Espingarda de cano serrado

Dano: 1d10

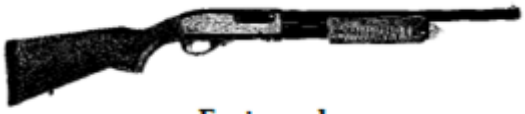
Alcance: Perto

Capacidade de Munição: 1D4

Preço: $ 320

Semelhante a Espingarda de cano duplo com a diferença que teve os canos encurtados o que lhe aumentando o raio e poder explosão e sua capacidade de destruição.

ESPINGARDA



Espingarda

Dano: 1d10

Alcance: Perto

Capacidade de Munição: 1D6

Preço: $ 500

Espingarda de grande capacidade de destruição em curta distancia e capaz de ferir alvos a distancia maiores. Possui maior capacidade de munição.

GERADOR DE AVENTURAS

Role dados nas tabelas a seguir e crie o arcabouço para uma aventura.

OBJETIVO

TABELA I

1. Atacar, Matar, Destruir
2. Encontrar, Recuperar
3. Roubar, Capturar
4. Vigiar, Proteger
5. Explorar, Descobrir
6. Sobreviver, Escapar

TABELA II

1. Xerife
2. Gangue
3. Tribo selvagem
4. Metralhadora ou Canhão
5. Bandido
6. Estrutura/Local
7. Personagem desaparecido
8. Animal (1- Criação/ 2- Selvagem)
9. Metais preciosos e outros
10. Caçador de Recompensas
11. Segredo
12. Novo caminho
13. Ruínas
14. Armamentos
15. Prisão
16. Culto profano
17. Suprimentos
18. Pessoa importante
19. Trem
20. Campo de escravos

METAIS PRECIOSOS E OUTROS

TABELA III

1. Ouro
2. Prata
3. Carvão
4. Diamante
5. Ferro
6. Cobre

ESTRUTURA / LOCAL

TABELA IV

1. Ferrovia
2. Forte
3. Represa
4. Vilarejo / Cidade
5. Igreja
6. Fazenda
7. Saloon / Hotel
8. Moinho
9. Mina
10. Ponte
11. Agência de Postagens
12. Jornal

PESSOA IMPORTANTE

TABELA V

1. Juiz
2. Janota do Leste
3. Rei do Gado
4. Clero

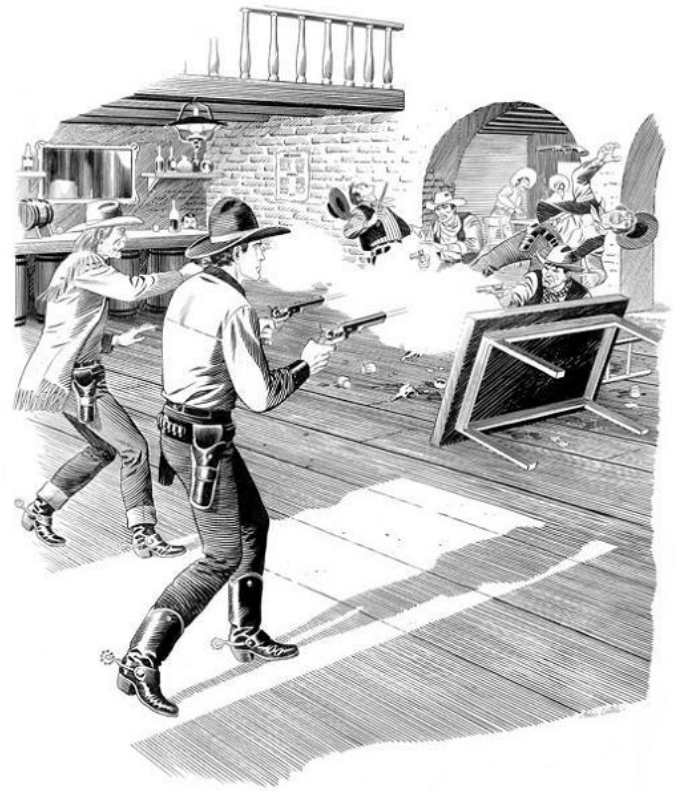
5. Delegado Federal
6. Viúva Rica
7. Testemunha
8. Político
9. Barão da Ferrovia
10. Investidor Estrangeiro
11. Militar (1- Confederado / 2- Unionista)
12. Role 2x na tabela anterior

RAÇAS

1. Branco
2. Indígena
3. Negro
4. Latino
5. Asiático
6. Mestiço (role 2 raças)

COMPLICAÇÕES

1. Exército
2. Bandidos
3. Indígenas
4. Guerra
5. Políticos
6. Lei
7. Caçador de recompensas
8. Animal Selvagem
9. Terrenos desafiadores
10. Fenômenos da natureza



ANTAGONISTAS E COADJUVANTES

1. Juiz
2. Janota do Leste
3. Rei do Gado
4. Clero
5. Delegado Federal
6. Viúva Rica
7. Testemunha
8. Político
9. Barão da Ferrovia
10. Historiador Ganancioso
11. Caçador de Recompensas
12. Militar (1- Confederado / 2- Unionista / 3- Desertores)

ANIMAIS

1. Cavalo
2. Leão da Montanha
3. Bisão
4. Lobo
5. Cobra
6. Corvo
7. Coiote
8. Cachorro
9. Falcão
10. Urso
11. Crocodilo
12. Animal Atroz (Rola 4D6 de vida, ou é um incidente com dificuldade superior)

CARACTERÍSTICAS MARCANTES

1. Caolho (1-Visível; 2 Com tapa olho)

2. Manco
3. Dentes Podres
4. Barba desgrenhada
5. Amputado (1-Mão; 2-Pé; 3-Braço; 4-Perna)
6. Baixo
7. Calvo / Cabelo Longo / Cabelo Desgrenhado / Cabelo Aparado
8. Sem orelha
9. Obeso
10. Bigode grosso
11. Sem nariz
12. Queimadura
13. Barba aparada
14. Alto
15. Estrábico
16. Cicatriz
17. Magro
18. Olhos claros
19. Albino
20. Fede como merda

www.guildadosmestres.com.br