

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;

Armas de curto alcance tem dado negativo em disparos de longa distância;

Armas de longo alcance tem dado negativo em disparos de curta distância;

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** comuns e os redutores de acordo com a dificuldade apresentada.

Incômodo Menor: Cruzar um rio; Um grupo de bademeiros no galoon (sem redutores);

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

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

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

NPC'S

Os personagens do mestre 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 $3d6 + \text{Jogadores} + \text{Nível/Pontos de vida}$. Se o NPC perder metade dos seus **pontos de vida**, os testes contra ele terão **dado positivo**. 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 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**

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 mestre 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.*