

鬼用心棒 USAGI YOJIMBO™

Nome

Espécie

Cartilha

Traço

Características Distintas

Motivação

Equipamento

Posição



Exposto



Flanqueando



Cobertura



Fora de Combate



Role dois dados
& adicione este valor

Quando um atributo está prejudicado,
qualquer rolagem de duplos é uma complicação



INICIATIVA

OBSERVAÇÃO, RAPIDEZ E AÇÃO NO TEMPO

Desajeitada



NEGOCIAÇÃO

INTERAÇÕES SOCIAIS, CHARME

Vergonhosa



INTEGRIDADE

RESISTÊNCIA, ESFORÇO, OBSTINAÇÃO

Desencorajadora



ESCOLARIDADE

CONHECIMENTO, EXPERIÊNCIA DE VIDA

Exausto



HISTÓRIA

GASTE 1 PARA RECEBER +3 ATRÁS, GANHE 1 SUPORTE

Atrapalhado



SUPORTE

GASTE 1 PARA UM AMIGO RECEBER +1 ATRÁS

Fatigado



CONTRATEMPO

TODA VEZ QUE VOCÊ RECEBER UM CONTRATEMPO, ROLE DOIS DADOS E SUBTRAIA O SEU NOVO TOTAL DE CONTRATEMPO DA ROLAGEM

Trágico

Role 2d6
-Contratempo

Resultado da Rolagem de Prejuízo

Zero ou menos

5 Sofrimento Grandioso: A MC lhe dirá para prejudicar cinco dos seus atributos.

Além disso, se você tiver mais do que 3 pontos de contratempo, reduza o total para 3.

1 a 3

3 Sofrimento Forte: A MC lhe dirá para prejudicar três dos seus atributos.

Além disso, se você tiver mais do que 3 pontos de contratempo, reduza o total para 3.

4 a 6

1 Sofrimento Fraco: A MC lhe dirá para prejudicar um dos seus atributos. (Você e seus colegas jogadores podem fazer sugestões.)

Além disso, se você tiver mais do que 3 pontos de contratempo, reduza o total para 3.

7 a 9

Superando a Adversidade: Sem efeito.

10 ou mais

Vivacidade: A camaradagem dos seus amigos enche você de determinação. Receba 1 suporte.

LER O MOMENTO (ROLE +INICIATIVA)

Até 6, você vê coisas óbvias

Até 9, faça uma pergunta, +1 adiante para agir nela

10 ou mais, faça 3 perguntas:

- O que querem essas pessoas?
- Como essas pessoas podem me ajudar?
- Quem está realmente no comando por aqui?
- Quando se trata de violência, quem é a maior ameaça?
- O que há aqui de preocupante?
- Há alguma coisa que não deveria estar aqui?
- Existe alguma artimanha, enganação ou outra falsidade?
- Qual a melhor maneira de lidar com estas pessoas?

NEGOCIAR (ROLE +NEGOCIAÇÃO)

Até 6, você negocia coisas óbvias

Até 9, negociação fraca ou uma concessão forte

Até 12, negociação forte ou uma concessão grandiosa

13 ou mais, negociação grandiosa

SOBREPUJAR (ROLE +INTEGRIDADE)

Até 6, convença um oponente fraco

Até 9, demanda fraca ou resista a uma situação forte

Até 12, demanda forte ou resista a uma situação grandiosa

13 ou mais, demanda grandiosa

SABER (ROLE +ESCOLARIDADE)

Até 6, você sabe coisas óbvias

Até 9, gaste 1 suporte para remover 1 contratempo de um amigo ou faça uma pergunta, +1 adiante para agir nela

10 ou mais, gaste 1 contratempo para remover o prejuízo de um amigo ou faça 3 perguntas:

- O que aconteceu ao longo da história que é relevante ao que está acontecendo aqui?
- Como a lei resolve isso?
- Quem é importante para as pessoas desta região?
- Qual é a resposta para este problema de matemática?
- Como nós podemos consertar ou fabricar um item específico?
- Qual é a história desta localidade?