

HIGHLANDER

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Regras de Combate

Iniciativa: Raciocínio + Prontidão, dificuldade 4
Vencedor adiciona a diferença de sucessos à sua parada de dados nessa rodada.

Modificadores:

- Velocidade do Cervo adiciona 3 dados
- Alguém atacado na última rodada soma um dado
- Se o defensor teve sucesso em repelir um ataque na última rodada, ele adiciona um dado
- A cada três sucessos de uma rolagem de defesa ou ataque de um combatente que exceda a rolagem de seu oponente, adicione um dado

Defesa:

Aparar: Destreza + Armas Brancas, dif. da arma, cada sucesso anula um sucesso do ataque

Prender o Aço: For.+Armas Br. vs. Des.+Armas Br.; se bem-sucedido, prende a lâmina (opponente não pode atacar). Mais de 3 sucessos, desequilibra oponente (+1 dif. em Iniciativa na próx. rodada)

Esquiva: Des. + Esquiva, dif. 6, cada sucesso anula um sucesso do ataque.

Ataque:

Ataque normal: Des. + Armas Br., dif. da arma

Finta: Manip. + Armas Br., dif + 3 (não pode ser aparado, só esquivado)

Desarme: ambos rolam Des. + Armas Br. (dif. 6) Precisa de 3 sucessos a mais que o oponente.

Falha crítica deixa cair a própria arma.

Grande golpe: Des. + Armas Br., dif. +2 (não pode ser aparado, só esquivado). Se funcionar, dobra os dados de dano. Dif. 5 para Iniciativa na próx. rodada e +2 para todas as defesas.

Golpe direcionado: Per.+Armas Br. vs. Des.+Esq. Sucessos do ataque são adicionados ao dano, ou use as seguintes dificuldades:

Mãos/braços: Dificuldade +3/+2

Pernas: Dificuldade +1

Peito/Tronco: Dificuldade +1

Decapitação: Per. + Armas Br. vs. Des. + Esquiva. Deve provocar um nível além de Incapacitado para decapitar.

Resposta: após aparar, For.+Armas Br. vs. dif. da arma. Não pode ser esquivado, só aparado.

Tabelas de Combate

Arma	Dif.	Dano	Ocultab.	Alcance	Qualidade	Tipo dan.

Tabela de Briga		
Manobra	Dificuldade	Dano
Soco	6	Força
Agarrão	6	Força
Chute	7	Força+1
Encontrão	7	Especial;
Veja opções		

Armadura

HIGHLANDER

Antecedentes Expandidos

Aliados secundários

Contatos secundários

Mentor

Recursos

Aliados principais

Contatos principais

Retentores

Outros Imortais

Posses

Objetos (Carregados)

Propriedades Adquiridas

Equipamentos (Possuídos)

Cidades Frequentadas
