

Variante Mansions of Madness segunda edição sem o uso de qualquer aplicativo

Autor: Wagner Lima - alphaunix

*****Pré-requisitos básicos:**

- 1 dado de seis faces;
- Criar aventura;
- Montar todo o cenário com tiles da caixa básica e/ou expansões;
- Escolher os personagens.

*****Testes...**

Em um teste, por exemplo, de procura (teste agilidade), arrombar(teste força) uma porta, enxergar(teste visão), fugir(teste agilidade)... Jogue 1D6 -1;

Depois compare o resultado com o atributo da ficha do seu personagem.

Ex: Carson Sinclair tenta arrombar uma porta... o jogador rola 1D6 -1 > resultado 4 - 1 = 3.

Ele fará um teste de Força. A força do personagem é 3, para arrombar a porta ele precisará tirar 3 estrelas no resultado de 3 dados(atributo da força do personagem).

*****Encontro com monstros**

A cada encontro, o jogador ou grupo de jogadores faz um teste de horror(regra testes). Caso o teste seja reprovado, o personagem ganha 1D6 dano mental.

*****Combate - jogador atacando**

- Rolar iniciativa (monstro e depois jogador), o que tiver o maior resultado ganha;
- Rola 1d6, resultados 1, 2 ou 3, o jogador usa somente os resultados(estrelas), do seu teste como dano e 4, 5 ou 6, o jogador usa os resultados(estrelas), do seu teste + o dano da arma totalizando o seu dano;
- O ataque do jogador é feito da seguinte forma...

Arma de corpo a corpo, o teste é feito usando o atributo força e armas de longo alcance, o atributo agilidade. Feitiços o atributo conhecimento é usado.

- Monstros não podem esquivar e nem fugir de combates.

*****Combate - monstro atacando**

- Rolar iniciativa(monstro e depois jogador), o que tiver o maior resultado ganha;
- Rola 1d6, resultados 1, 2 ou 3, o monstro ataca 1 só vez e 4, 5 ou 6, o monstro ataca 2x;
- O ataque do monstro é feito da seguinte forma...

Humanos independente de qualquer arma, o ataque é 1d6 e bestas o ataque é de 1D6 x2.

- O jogador pode fugir ou desviar do ataque. Teste de agilidade;
- Caso o jogador consiga fugir automaticamente sofrerá 1 dano.

*****Ações por turno**

- Cada jogador pode fazer 2 ações por turno. As ações podem se repetir.
- Cada monstro pode fazer 1 ação por turno.

*****Pontos de vida de cada monstro**

- Jogue 1D3 e some o resultado pelo "nível de horror", do monstro.

*****Percepção do monstro**

- Às vezes no jogo um monstro está em uma sala sem jogadores. O jogador ou jogadores que estiverem na sala adjacente rola 1d6 para ver se o monstro percebe a presença. Para o monstro não perceber, o resultado tem que ser maior que a percepção do monstro. Caso contrário o monstro vai até o local do jogador/jogadores e ataca.