

Danos a Objetos

Muitas vezes nos vemos em situações em que precisamos quebrar uma porta, ou cortar uma corda, mas como determinar se o golpe seria suficiente para danificar o material ou não? Além disso, qual seria a eficiência de uma lança comparada a uma maça produzindo o mesmo dano? Para resolver esses problemas e facilitar a vida dos mestres, foi criada uma regra simples que é mostrada a seguir.

O dano apresentado na tabela a seguir pode variar conforme o tipo de arma utilizada. Na coluna Tipo de arma é apresentado o multiplicador que deve ser adicionado ao dano para determinado tipo de arma. Se não constar na tabela, aquele tipo de arma é ineficiente para danificar aquele objeto

Os ataques aos objetos inanimados devem ser feitos sempre na coluna do Total da arma. As falhas críticas devem ser consideradas falhas normais e os Críticos devem ser considerados como 200% de dano.

Alguns objetos, além da EF, possuem uma absorção natural que enquanto não for ultrapassada, o objeto continua apresentando as mesmas resistências físicas naturais. Exemplo, uma porta com absorção 2, se sofrer até dois pontos de dano, continua tão resistente quanto uma nova, mas se ela começar a perder sua EF, ela começa a ficar mais frágil, apresentar rachaduras, buracos etc.

Para determinados objetos, algumas armas não tem efeito algum. Por exemplo derrubar uma árvore com uma lança seria algo impossível. Você enxeria ela de furos, mas não cairia.

Objeto	EF	Absorção	Armas
Porta comum (2,5 cm)	20	3	Esmagamento, corte (2/3)
Porta reforçada (5 cm)	50	4	Esmagamento, corte (2/3)
Porta de metal (2,5 cm)	60	8	Esmagamento, corte (2/3)
Porta de metal reforçada (5 cm)	150	20	Esmagamento, corte (2/3)
Parede de gelo (para cada 5 cm)	12	5	Esmagamento, corte (2/3)
Corda	3	-	Corte
Cordão	1	-	Corte
Vara de madeira (2,5 cm)	6	1	Esmagamento, corte (2/3)
Tora (5 cm)	12	3	Esmagamento, corte (2/3)
Tora (10 cm)	18	4	Esmagamento, corte (2/3)
Tranca / Cadeado	2	4	Esmagamento, corte (2/3)

Marcelo Teixeira