

Indício de Sequidão

Autor Jefferson Nascimento



Duração: 12h

Turnos: a cada 2h

Saúde:

--	--	--	--	--	--

Regra extra

O clima está frio, o dia está agitado, já atingiu a meta de 2L/dia, role 1d6 para buscar suprimentos(usar no máximo 1x/dia).

1-2: O lugar foi pilhado por outro(a) andarilho(a)

3-4: Achou um Mandacaru, adicione ½ marcador de saúde.

5-6: Dádiva dos céus, encontrou frutas frescas, adicione 1 marcador de saúde.

Cenário

O ano é 1960, nações realizaram testes nucleares desenfreados nos últimos 15 anos, acarretando no envenenamento da atmosfera, os campos se tornaram semi desertos, cidades viraram centros caóticos com a quantidade de corpos, poucos sobrevivem. você é uma pessoa sortuda que sobreviveu a esta atmosfera envenenada, uma criatura humana(ou humanóide, você pode ser o que quiser!)

Regra

Você inicia o dia com 1 marcador de saúde(10%) e a cada 2h(60° no relógio) deve ingerir 2 copos d'água(aqueles de 200ml já tá sussa, seu corpo agradece) cada copo representará 5% de água no seu corpo, ao atingir 60%(os 6 marcadores completos) seu dia nesta terra semi árida está a salvo.

Regra da Cozinha gelada/café

Terão momentos que você irá beber outra coisa que não seja água.Role 1d6(se estiver no trabalho, usa o app, né!):

1-3: não surtiu efeito.

4-6: aliviou, mas só abasteceu ½ marcador de saúde.

Perdendo marcadores

Se for ao banheiro e não bebeu água nas últimas 2h, apague um marcador de saúde

Conclusão

Seu dia se encerra junto com suas atividades(ou chegar em casa), se seu marcador de saúde estiver cheio, foi um dia vitorioso, caso contrário, amanhã será outro dia para tentar!

Indício de Sequidão foi criado por Jefferson Nascimento para a Solo Jam 2022

