

# Jogadas

Jogue 2d6 + soma bônus e/ou penalidades:

**10+:** consegue realizar a ação com sucesso e consegue uma **vantagem**.

**7-9:** a ação é realizada, entretanto tem um **ônus**: perde algum recurso, quebra alguma coisa.

**6 ou menos:** fracassa totalmente e tem alguma consequência negativa - desperta a atenção, quebra definitivamente a ferramenta, algo ruim acontece. Jogue na **tabela de complicações**.

Se a soma dos dados resultar em 2 ou 3 sempre será uma **falha crítica**. Dois 6 nos dados sempre será um **sucesso decisivo**.

Em caso de sucesso decisivo ou falha crítica, é adicionado um “tempero” na narrativa.

## Penalidade/Bônus

- 1 atacar/matar sem uma justificativa

- 1 destruição deliberada ou desperdício

+1 pensando nos recursos e sem violência

## Tabela de Complicações:

d6	Complicação
1	Um personagem é afetado negativamente (machucado, estressado, triste)
2	Um personagem fica em perigo
3	Um personagem perde/estraga um item/recurso/oportunidade
4	Uma ameaça ou um obstáculo atual se agrava/intensifica
5	Uma nova ameaça ou um novo obstáculo surge
6	Uma reviravolta ou verdade inconveniente é revelada

**Vantagens e Desvantagens sempre são consideradas em qualquer jogada**

# Criar Vantagem

Sempre que desejar agir para criar uma condição melhor para realização da ação de outro jogador, cria-se uma vantagem.

**Jogada = 2d6 + bônus atributo**

**10+:** a vantagem foi criada e o outro jogador fará sua próxima jogada com **bônus de +1**.

**7-9:** não sai como o previsto, mas a vantagem foi criada e o outro jogador fará sua próxima jogada com **bônus de +1**. Entretanto, alguma complicação acontece (veja a **Tabela de Complicações**).

**6 ou menos:** não deu certo e cria-se uma situação desfavorável. O outro jogador fará sua próxima jogada com uma **penalidade de -1**.

# Mediação

Se existir uma situação tensa entre as duas partes, o personagem pode tentar mediar

**Jogada = 2d6 + bônus Mente + perícia social**

**10+:** Você consegue apaziguar as tensões e conduzir as partes a um acordo vantajoso. Escolha **2 Efeitos**

**7-9:** Você evita que a situação saia do controle, mas deve escolher **1 Efeito** e cria-se **uma complicação**.

**6 ou menos:** A mediação falha e a tensão aumenta.

## EFEITOS

- \* As partes aceitam um compromisso equilibrado.
- \* Ganha a confiança de pelo menos uma das partes.
- \* O conflito é adiado, dando tempo para soluções futuras.
- \* Ninguém sai da negociação ressentido ou disposto a vingança.
- \* Você descobre uma motivação oculta que influencia a disputa.

# Combate

## INICIATIVA

**1d6 + bônus Corpo (maior do grupo)**

**Jogada = 2d6 + bônus Corpo + bônus Perícia de Combate**

**10+:** você acerta o ataque e pode escolher **2 Efeitos**.

**7-9:** você acerta o ataque, mas o oponente pode ativar uma **reação**. Escolha **1 Efeito**.

**6 ou menos:** o inimigo se esquivava, bloqueia e contra-ataca. Efetua a **reação** do oponente.

**DANO = (dano da arma (D) - proteção (P)) x tipo**

*tipo:*

*Corte x1,5*

*Perfurante x2,0*

*Contusão x1,0 (não muda)*

**PV = PV - dano**

## EFEITOS

\* Você causa +1 dano além do normal da arma.

\* Você evita completamente a reação do inimigo (neste turno).

\* Você força o inimigo a recuar, tropeçar ou perder a postura defensiva (dá vantagem).

\* Você cria uma abertura para um aliado, dando a ele +1 na próxima rolagem.

\* Você atordoa o oponente, impedindo-o de usar uma reação no próximo turno.

# Relação com NPCs

**Jogada = 2d6 + Postura + 1 (se tem perícia social)**

*Postura +2 amigável, 0 neutro, -2 hostil*

**10+:** responde de forma positiva ou oferece detalhes e informações importantes, aumentando em **1 ponto de interesse**. (máximo 5).

**7-9:** a resposta é ambígua ou sem grandes surpresas. Se mantém com a mesma postura.

**6 ou menos:** resposta desagradável e **muda a postura**. Se era amigável fica neutro, se neutro fica hostil e se hostil age agressivamente. **Reduz 1 ponto de interesse**.

**Se o jogador for hostil, agressivo, grosseiro:**

**Jogada = 2d6**

**10+:** diminui 1 ponto de interesse. A agressão incomoda, mas o NPC ainda consegue manter-se na interação.

**7-9:** se era amigável, ele passa a ser neutro. Se era neutro, passa a ser hostil.

**6 ou menos:** fica hostil; se já era hostil, inicia um ataque imediato. A atitude agressiva desencadeia uma **reação violenta**.