

# TESTES & HABILIDADES

Sempre que um personagem tenta fazer uma ação cujo resultado é incerto, o jogador faz um teste. Testes são feitos rolando um ou mais dados de 20 faces (d20) e comparando o resultado de um deles com a dificuldade do teste (DT).

## TIPOS DE TESTES

Testes são classificados pela característica utilizada (atributo ou perícia) e pelo que define sua DT (comuns ou opostos).

### Testes de Atributo

Você usa testes de atributo para tarefas básicas, para as quais nenhuma perícia se aplica. Para fazer um teste de atributo, você rola 1d20 por ponto no atributo usado e escolhe o melhor resultado. Caso seu atributo seja 0, em vez disso você rola dois dados e escolhe o pior.

#### TESTE DE ATRIBUTO 1D20 POR PONTO DE ATRIBUTO VS. DT

Aqui estão alguns exemplos de testes de atributo, seguidos pelo atributo testado.

- ✦ Amarrar cordas (Agilidade).
- ✦ Erguer um objeto pesado (Força).
- ✦ Lembrar-se de um número de telefone (Intelecto).
- ✦ Causar boa impressão (Presença).
- ✦ Correr dez quarteirões sem se cansar (Vigor).

### Testes de Perícia

Um teste de perícia funciona como um teste de atributo. Porém, ao resultado da rolagem você soma o bônus da perícia usada. O **CAPÍTULO 2** explica como calcular seu bônus para cada perícia.

#### TESTE DE PERÍCIA 1D20 POR PONTO DE ATRIBUTO-BASE DA PERÍCIA + BÔNUS DA PERÍCIA VS. DT

### Testes Comuns

Testes comuns são feitos quando um personagem está competindo contra o ambiente. Eles são realizados

contra uma DT definida pelo mestre. A **TABELA 4-1** traz uma guia de dificuldades. Além disso, o **CAPÍTULO 2** traz exemplos de dificuldades para tarefas específicas nas descrições de cada perícia.

### Testes Opostos

Testes opostos são feitos quando dois ou mais personagens estão competindo entre si. Cada personagem envolvido faz seu teste. Aquele com maior valor é o vencedor. Em caso de empate, outra rolagem deve ser feita.

### Misturando Testes Comuns e Opostos

Um teste pode ser comum e oposto ao mesmo tempo. Por exemplo, se três personagens estão disputando quem nada através de um lago primeiro, todos devem fazer um teste de Atletismo contra uma DT. Aqueles que passarem atravessam o lago. Dentre esses, aquele com o maior resultado chega primeiro.

TABELA 4.1: DIFICULDADES

TAREFA	DT	EXEMPLO
Fácil*	5	Escutar uma conversa atrás da porta (Percepção)
Média	10	Subir um barranco (Atletismo)
Difícil	15	Montar acampamento no campo (Sobrevivência)
Muito difícil	20	Estancar um sangramento fatal (Medicina)
Formidável	25	Hackear um servidor do Pentágono (Tecnologia)
Heroica	30	Decifrar um pergaminho contendo um ritual ancestral (Ocultismo)
Quase impossível	35	Convencer alguém que não gosta de você a lutar para protegê-lo (Diplomacia)

*\*Testes fáceis aparecem na tabela para dar um senso de escala, mas em geral não são exigidos. Caso um personagem tente uma tarefa fácil, o mestre pode considerar que ele passa automaticamente para acelerar o jogo.*