



SISTEMA

RENASCIDOS DA GUERRA

BY ELISSONGOL

📖 SISTEMA OFICIAL DE REGRAS

📋 ATRIBUTOS PRINCIPAIS

CADA PERSONAGEM TEM 15 PONTOS PARA DISTRIBUIR ENTRE OS SEGUINTE ATRIBUTOS:

- HP
- AGILIDADE
- RESISTÊNCIA
- FORÇA
- EFICIÊNCIA

⚔️ SISTEMA BASE

- ROLAGEM PADRÃO: D20
- FÓRMULA PARA TESTES:
- D20 + MODIFICADOR DO ATRIBUTO + VANTAGEM DE HABILIDADE (SE TIVER)
- DESLOCAMENTO: 4 BLOCOS POR TURNO
 - +2 BLOCO SE TIVER NO MINIMO 20 PONTOS EM AGILIDADE

ROLAGENS DE ATAQUES E DANO

- TESTE DE ACERTO:
- D20 + MODIFICADOR + VANTAGEM DE HABILIDADE (SE TIVER)

- CÁLCULO DE DANO (SE ACERTAR):
- D20 + ATRIBUTO + VANTAGEM DE DANO (SE TIVER)

DEFESAS (1 TURNO DE COOLDOWN)

- ESQUIVA:
- 10 + MOD. AGILIDADE
- BLOQUEIO CORPORAL:
- 10 + MOD. RESISTÊNCIA
- DEFESA COM ARMA:
- 10 + MOD. EFICIÊNCIA

CRÍTICOS E FALHAS

- ATAQUE COM 20:
- → SUCESSO GARANTIDO + DESARME
- FALHA EM ATAQUE (01):
- → AÇÃO FALHA + SOFRE -10 DE DANO (INIMIGO PODE NARRAR UMA AÇÃO)

DIFICULDADES DE TESTES

- FÁCIL: 11-20
- MÉDIO: 15-20
- DIFÍCIL: 18-20

✂ MECÂNICA DE DESARME

🔧 COMO FUNCIONA O DESARME:

- QUANDO UM PERSONAGEM ACERTA UM ATAQUE, E O DANO FINAL (D20 + EFICIÊNCIA) ULTRAPASSA UM CERTO LIMITE DE RESISTÊNCIA DA ARMA OU DA GUARDA DO INIMIGO, ELE FORÇA UM DESARME.
- O INIMIGO, PARA MANTER SUA ARMA, DEVE PASSAR EM UM TESTE DE PROEZA COM DIFICULDADE MÉDIA (15).
- SE FALHAR, FICA DESARMADO ATÉ GASTAR UMA AÇÃO PARA RECUPERAR.

📐 REGRA TÉCNICA:

SE O DANO TOTAL CAUSADO FOR ≥ 30 USANDO O ATRIBUTO EFICIÊNCIA COMO BASE, O ALVO DEVE FAZER UM:

TESTE DE PROEZA (D20) — DIFICULDADE 15.

- SUCESSO: O INIMIGO MANTÉM SUA ARMA.
- FALHA: O INIMIGO É DESARMADO E:
 - NÃO PODE USAR SUA ARMA PRINCIPAL ATÉ GASTAR UMA AÇÃO PARA RECUPERÁ-LA.
 - OU ATÉ PASSAR NO TESTE.