

# 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 quartéis 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: DIFÍCULDADES**

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 normalmente não são exigidos. Caso um personagem tente uma tarefa fácil, o mestre pode considerar que ele passa automaticamente para acelerar o jogo.

## EXEMPLOS DE TESTES DE ATRIBUTO

Os atributos de Bianca são Agilidade 2, Força 0, Intelecto 3, Presença 3 e Vigor 1. Caso ela tente empurrar uma caixa pesada, o mestre pode pedir um teste de Força. Como Bianca tem Força 0, ela rola 2d20 e fica com o pior resultado. Por exemplo, se os dados rolarem 14 e 6, o resultado do teste será 6.

Mais tarde, ela amarra um suspeito para que ele não fuja. O mestre pede um teste de Agilidade. Como o valor desse atributo de Bianca é 2, ela rola 2d20, mas dessa vez fica com o melhor resultado.

Por fim, Bianca precisa se lembrar da placa de um carro que viu há dois dias. Isso é um teste de Intelecto; Bianca rola 3d20 e, novamente, fica com o melhor resultado.

## REGAS ADICIONAIS

### Sucessos Automáticos

Se o resultado do dado escolhido for 20, você passa no teste automaticamente, independentemente da DT a ser alcançada.

### Circunstâncias Favoráveis e Desfavoráveis

Circunstâncias especiais podem tornar um teste mais fácil ou difícil. Para representar isso, o mestre pode conceder um bônus de +20 (o jogador rola 1d20 a mais) ou impor uma penalidade de -20 (o jogador rola 1d20 a menos).

Por exemplo, Bianca precisa encontrar um livro em uma biblioteca. Como ela possui Intelecto 3, rolaria 3d20 no teste. Porém, Bianca convenceu o bibliotecário a ajudá-la e por isso o mestre concede um bônus de +20. Nesse teste, ela vai rolar 4d20.

Mais tarde, Bianca precisa encontrar um frasco específico em um laboratório. Porém, o laboratório foi bagunçado por cultistas e por isso o mestre impõe uma penalidade de -20. Nesse teste, ela vai rolar 2d20.

### Novas Tentativas

Em geral, você não pode tentar novamente um teste no qual tenha falhado. Por exemplo, se faz um teste de Tecnologia para hackear um computador e falha, isso provavelmente significa que você não possui o conhecimento necessário para vencer essa segurança e, portanto, não faz sentido tentar novamente.

Porém, às vezes o mestre pode deixar você tentar novamente, gastando outra ação. Mesmo que você possa tentar novamente, o teste talvez acarrete penalidades por falha! Por exemplo, um personagem que falhe em um teste de Atletismo para subir uma encosta pode tentar novamente. Mas, se falhar por 5 ou mais, cairá. Ele pode se levantar e tentar de novo, supondo que a queda não tenha sido muito dolorida...

### Ajuda

Às vezes, os personagens trabalham juntos para realizar uma tarefa. Nesses casos, o grupo deve definir um personagem para ser o líder (normalmente aquele com o maior bônus); os outros serão os ajudantes. Cada ajudante faz um teste contra DT 10, usando a mesma perícia ou outra que faça sentido. Cada ajudante que passar concede ao líder um bônus de +1, com +1 adicional para cada 10 pontos acima da DT (+2 para um resultado 20, +3 para um resultado 30...). Após os ajudantes fazerem seus testes, o líder faz o teste final levando em conta os bônus recebidos.

Às vezes, ajuda externa não traz benefícios, ou então apenas um número limitado de pessoas pode ajudar ao mesmo tempo. Por exemplo, um personagem tentando estancar o sangramento de alguém pode ser ajudado por uma pessoa, mas não mais do que isso — simplesmente não há espaço para mais gente trabalhar ao redor do ferimento. O mestre limita a ajuda de acordo com a tarefa e as condições.

### Testes sem Rolagens

Um teste representa a realização de uma tarefa desafiadora ou em situação de perigo. Quando este não é o caso, você pode usar as opções a seguir para dispensar as rolagens. Elas são úteis para acelerar o jogo e não interromper a história com rolagens desnecessárias.

**ESCOLHER 10.** Quando não há pressão para realizar uma tarefa, você pode “escolher 10”. Isso significa realizar a tarefa com calma, sem chance para erros. Em vez de rolar os d20, considere um resultado 10 automático (mais quaisquer bônus que você tenha).

**ESCOLHER 20.** Quando não há pressão e a tarefa não oferece consequência em caso de falha, você pode “escolher 20”. Isso significa gastar todo o tempo do mundo e tentar todas as possibilidades. Em vez de rolar os d20, considere um resultado 20. Escolher 20 exige vinte vezes mais tempo que o normal para executar a perícia (ou, para simplificar, a cena inteira, de acordo com o mestre). Porém, isso não configura rolar um 20 para propósitos de sucesso automático.

## Testes de Resistência

Testes das perícias Fortitude, Reflexos e Vontade são chamados de testes de resistência, pois representam a capacidade de um personagem de evitar ou diminuir os efeitos de habilidades, itens e rituais nocivos. A DT de um teste de resistência é indicada pelo efeito a ser evitado. Alguns efeitos específicos fornecem modificadores (bônus ou penalidades) para testes de resistências.

# TESTES ESTENDIDOS

A maioria das tarefas pode ser resolvida com um único teste. Se um personagem quer subir numa árvore ou estancar um sangramento, o sucesso ou a falha são aparentes após um único teste. Entretanto, para situações complexas e que consomem tempo — como escalar um morro ou fazer uma cirurgia —, ou quando o mestre quer criar clima de tensão, esta regra pode ser usada. Tanto testes de atributo quanto testes de perícia podem ser testes estendidos.

Em um teste estendido, o grupo deve acumular uma quantidade de sucessos antes de três falhas, o que indica uma falha total. Quanto mais complexa a tarefa, mais sucessos são exigidos — veja a **TABELA 4.2: TESTES ESTENDIDOS**, a seguir.

Por exemplo, os personagens precisam encontrar o esconderijo de um cartel de traficantes. Pela complexidade da tarefa, o mestre pede um teste estendido de Investigações com complexidade média e DT 20. Isso significa que os agentes devem fazer testes de Investigações contra DT 20 até acumularem cinco sucessos. Se conseguirem, descobrem as pistas. Porém, se acumularem três falhas antes dos cinco sucessos, têm uma falha total — nesse caso, o grupo pode ter sido descuidado e alertado os membros do cartel, além de não conseguir a informação que queria.

**TABELA 4.2:  
TESTES ESTENDIDOS**

SUCESSOS EXIGIDOS	COMPLEXIDADE	EXEMPLO
3	Baixa	Escalar um morro (Atletismo)
5	Média	Fazer uma cirurgia (Medicina)
7	Alta	Difamar um político (Enganação)

## Testes Estendidos Abertos

O mestre pode permitir que os jogadores decidam quais perícias vão usar em um teste estendido. O jogador escolhe a perícia, então explica como vai utilizá-la para resolver o desafio.

Por exemplo, na busca pelo esconderijo do cartel, um personagem pode usar Intimidação (“vou interrogar bandidos para que me digam onde fica o esconderijo”), Tecnologia (“vou procurar na Deep Web”) ou mesmo Profissão (contador) (“vou analisar registros públicos de impostos para rastrear o dinheiro dos traficantes”).

Permitir que os jogadores descrevam quais perícias vão usar irá envolvê-los mais com a cena. Se usar essa variante, cada teste avulso dentro do teste estendido precisa ser feito com uma perícia diferente. Se combinada com as opções que dificultam os testes estendidos, essa variante exige pensamento tático por parte do grupo!

## Testes Estendidos em Grupo

Por serem feitos ao longo do tempo, testes estendidos podem ser feitos por mais de um personagem, ou mesmo pelo grupo todo. De fato, colocar o grupo inteiro para fazer um único teste estendido é uma ótima forma de unir os jogadores!

Caso mais de um personagem esteja participando do teste estendido, resolva o teste por “rodadas”; a cada rodada, cada jogador faz um teste. Some os sucessos e falhas de todos para definir se o teste estendido é bem-sucedido ou não.

Fazer testes estendidos em grupo é muito útil em testes estendidos abertos (veja acima), nas quais cada perícia só pode ser usada uma vez. Com vários personagens participando do teste, a chance deles terem mais perícias treinadas diferentes é maior.

## Ajuda e Testes Estendidos

Personagens podem ajudar em testes estendidos, usando a regra de ajuda padrão. Porém, uma perícia usada para ajudar não poderá ser usada novamente no teste estendido, seja para ajudar, seja para realizar um teste principal.

## Dificultando Testes Estendidos

Para testes estendidos especialmente desafiadores, o mestre pode usar *dificuldades cumulativas* e *penalidades por falhas*.

No primeiro caso, a DT começa num valor determinado, mas aumenta em +2 a cada teste (independentemente de o teste ser um sucesso ou uma falha), representando a dificuldade crescente. Por exemplo, num teste estendido para se infiltrar até o depósito de uma empresa multinacional, a DT pode aumentar a cada teste, pois quanto mais perto do depósito, maior a segurança.

No segundo caso, o mestre aplica uma penalidade para cada falha no teste estendido — isto é, além de chegar mais perto de uma falha total. Digamos que um personagem esteja envolvido em uma negociação com contrabandistas, exigindo um teste estendido de Diplomacia. Cada vez que falha, pode sofrer uma penalidade cumulativa de -2 nos testes seguintes — isso significa que o criminoso está ficando cada vez mais irritado. Da mesma forma, um personagem escalando um morro com um teste estendido de Atletismo pode sofrer 3d6 pontos de dano para cada falha, representando ferimentos durante a subida.

## USANDO HABILIDADES

Além de atributos e perícias, personagens possuem habilidades fornecidas por sua origem e classe. Habilidades podem ser usadas em diversas situações, conforme a descrição da habilidade em si. A seguir estão as regras gerais para uso de habilidades.

## Ação Necessária

A descrição da habilidade determina a ação necessária para usá-la. Caso nada esteja descrito, usar a habilidade é uma ação livre.

## Condição Necessária

No caso de habilidades ativadas por decorrência de outro evento (como fazer um ataque), a habilidade só pode ser ativada uma vez por instância do evento.

## Gasto de PE

Quando usa uma habilidade que custa pontos de esforço, você gasta os PE mesmo em caso de falha. Por exemplo, se um combatente usa Ataque Especial e falha no teste de ataque, ainda assim gasta os pontos de esforço.

No caso de habilidades com custo variável, o máximo de PE que você pode gastar por uso é determinado por seu nível de exposição paranormal, conforme a **TABELA 1-3**. Um personagem de NEX 15%, por exemplo, pode gastar no máximo 3 PE por turno, o que significa que não pode gastar mais do que 3 PE em um único uso de habilidade.

Reduções no custo de PE não são cumulativas. Uma habilidade nunca pode ter seu custo reduzido para menos de 1 PE.

## Habilidades que Afetam Testes

Habilidades que fornecem um bônus a um teste devem ser usadas antes de rolar o dado. Habilidades que dão dados adicionais (+2, por exemplo) devem ser usadas antes de você rolar os dados.

Habilidades que permitem que você role novamente o dado devem ser usadas antes do mestre declarar o resultado final.

## DT de Testes de Resistência

Para as habilidades que permitem um teste de resistência, a DT é igual a 10 + seu limite de PE + seu valor em um atributo específico. O atributo usado aparecerá entre parênteses na descrição da habilidade.

Por exemplo, a habilidade Cai Dentro, do combatente, tem DT Vig, ou seja, a DT para resistir a ela é 10 + seu limite de PE + seu Vigor. A DT para resistir a essa habilidade de um combatente com Vigor 3 e NEX 50% (limite de PE 10) é 23.

Essa mesma regra é usada para calcular a DT de outros efeitos usados por personagens, como itens. Nesse caso, o atributo usado aparecerá na descrição do item.