

Regras-Relâmpago

Testes Básicos

Declare a Ação e o

Atributo

. Role

2d6

 e siga essas regras:

- **Duplo 6** no dado:

12

 é Sucesso crítico.
- **Duplo 1** no dado:

2

 é Falha crítica.
- Nos outros casos, some o Resultado ao

Atributo

 declarado, e compare com a

Dificuldade

 do desafio.
- Em testes de combate, o personagem com maior resultado vence; **empate favorece o defensor**.

Atributos iniciais

Força

Habilidade

Mira

Resistência

Inteligência

Carisma

Atributos Secundários

- PV

 =

Resistência

 × 5
- PM

 =

Inteligência

 × 4

Vantagem/Desvantagem

Role

3d6

 e descarte o menor ou o maior dado.

Exemplos de Testes

Nível	Atributo	Exemplo
6	Resistência	Resistir a veneno fraco
8	Força	Empurrar porta pesada
10	Habilidade	Abrir fechadura complexa
14	Inteligência	Desarmar runa explosiva

Dano por Diferença

- O atacante escolhe um

Atributo

 ofensivo:

Força

Habilidade

Mira
- O defensor escolhe um defensivo:

Força

Habilidade

Resistência
- A diferença entre os Resultados define o

Dano

. Em combates corpo a corpo, um bom resultado do defensor pode acabar causando dano ao atacante.

Diferença	Efeito de Dano
0–2	–1 <div>PV</div> ou efeito narrativo.
3–5	–2 <div>PV</div> ou empurrão/posicionamento.
6–9	– <div>1d6</div> <div>PV</div> ou condição leve
10+ ou crítico	Golpe decisivo: dano máximo e condição séria!

Escala de Condições

Dado	Condição	Exemplo
2	Incapacitado	Paralisia, não pode agir
3–4	Ferimento Grave	–2 <div>PV</div> por rodada e Desvantagem
5–6	Sangrando	–1 <div>PV</div> por rodada
7–9	Atordoado	–2 em todos os testes
10–11	Exausto	Desvantagem
12	Arranhão	Sem penalidade

Nota: Todas as condições persistem até serem curadas por uma habilidade ou item.