

# PERSONAGEM DO JOGADOR

## Pontos de sanidade máxima

Resultado de 2D6	Pts de sanidade (máxima)
2	50
3	55
4	60
5	65
6	70
7	75
8	80
9	85
10	90
11	95
12	100

## Escala de dano

Categoria	Dano	Média
Muito fraco	1D6	3,5
	2D6-2	5
	2D6-1	6
Fraco	2D6	7
	2D6+1	8
	2D6+2	9
Médio	2D6+3	10
	2D6+4	11
	2D6+5	12
Forte	2D6+6	13
	2D6+7	14
	2D6+8	15
Muito forte	2D6+9	16
	2D6+13	20
	2D6+23	30
Massivo	2D6+33	40

## Escala do nível de proficiência

Nível	Categoria
0	Ruim
1	Aceitável
2	Regular
3	Bom
4	Excelente
5	Extraordinário

## Redução de dano

Proteção	RD
Fraca	0
Média	1 a 2
Forte	3 a 4
Muito forte	5

## Distribuição dos pontos de proficiência

Tipo de personagem	Pontos
Mediano	10
Competente	20
Prodígio	30

# AVENTURA

## Teste de desafio

Categoria	GD
Muito fácil	8
Fácil	10
Desafiador	12
Difícil	14
Muito difícil	16
Improvável	18

## Verificação de vida

GD	Chance de morrer
5	2%
6	5%
7	9%
8	16%
9	26%
10	38%
11	50%
12	63%
13	74%
14	84%
15	91%
16	95%
17	98%

## Verificação de sanidade

Resultado do teste de desafio	Pts perdidos	Consequência
Sucesso extremo	0	-
Sucesso	1D6	-
Fracasso	2D6	-
Fracasso extremo	2D6+13	Obtém uma complicação

## Recuperação de vida

Categoria	Pts recuperados
Ruim	1D6
Regular	2D6
Bom	3D6
Excelente	20
Extraordinário	40

## Verificação de recurso

Categoria	Status
3	Cheio
2	Suficiente
1	Acabando
0	Esgotado
1 perde recurso	

## Dano causado por acidentes

Categoria	Dano	Média
Superficial	1D6	3,5
Moderado	2D6+3	10
Grave	2D6+13	20
Severo	2D6+23	30
Mortal	2D6+33	40

## Bônus e penalidade

Situação	Modificador
Muito favorável	+3
Favorável	+2
Um pouco favorável	+1
Um pouco desfavorável	-1
Desfavorável	-2
Muito desfavorável	-3

