



Cola do Teste

O TESTE EM CINCO PASSOS

1**Combine o risco**

O que se perde, onde, e a dificuldade. Antes de rolar.

2**Monte o pool**

1D10 de base, mais os dados que couberem.

3**Role e descarte**

Arriscada tira o maior dado; Perigosa, os dois maiores.

4**Leia o maior**

O dado mais alto que sobrou decide.

5**Pague a conta**

Falha ou parcial: estresse. Depois, o teste de trauma.

O POOL DE DADOS

- **1D10** de base: todo teste tem ao menos um.
- **+1D10** se você tem a **perícia** que a ação pede.
- **+1D10** se tem um **domínio** que se aplica (vale mesmo sem a perícia).
- **+1D10** de **maestria**. Uma só por teste, venha de onde vier.
- **+1D10 por aliado** que ajude com perícia ou domínio útil. Quem ajuda também sofre estresse.

DIFICULDADE

Padrão	Nada muda. Leia o maior dado.
Arriscada	Depois de rolar, descarte o maior dado.
Perigosa	Descarte os dois maiores.
Impossível	Ninguém rola: falha e estresse.

O descarte comeu tudo? Role um D10: só o 10 salva, como parcial.

O MAIOR DADO

1	Falha crítica	Deu errado, e o estresse vem em dobro.
2-5	Falha	Não consegue e sofre estresse.
6-7	Parcial	Consegue, mas sofre estresse.
8-9	Sucesso	Consegue, sem estresse.
10	Crítico	Consegue com brilho; o dado de estresse que você causa sobe 1 passo.

CAUSANDO ESTRESSE

Com **6 ou mais** contra adversário ou entranha, role o dado do equipamento (**1D4** sem ele).

TESTE PASSIVO

Só quer sair inteiro? Um 6 ou 7 cobra estresse com o dado um passo abaixo.

ESTRESSE

Sangue

Corpo: dor, cansaço, ferida.

Mente

Loucura, estranheza, susto.

Eco

A deformação do Coração em você.

Sorte

Azar, trapalhada, abuso.

Suprimentos

Gasto, avaria, dívida.

O mestre escolhe o dado (D4 a D12) e a resistência; a **proteção** desconta. **Tenha o total das cinco na ponta da língua:** é ele que decide o trauma.

O TESTE DE TRAUMA

- Depois de marcar estresse, o mestre rola **1D12** e compara com o seu **total**.
- **Deu mais que o total:** escapou.
- **Deu igual ou menos:** trauma. De 1 a 6, **Menor**; de 7 a 12, **Maior**.

Menor Curto, atrapalha e passa. Zera o estresse da resistência ligada a ele.

Maior Sério e duradouro. Zera o estresse de todas as resistências.

Crítico Só nasce de dois Maiores fundidos, e por escolha. É o fim da linha.

Carta-X

Combine com a mesa um sinal para cortar uma cena sem explicar. Um X no chat resolve.

Online

Role todos os D10 de uma vez e diga o maior. Vai ajudar alguém? Avise antes da rolagem.

Marcos

Dois ativos por vez, da lista do seu chamado. No fim da sessão, escolha os próximos.

Mais no Arsenal

A ficha e o guia de criação estão em mestresaveta.com/arsenal.