

# REFERÊNCIA RÁPIDA PARA AS PERÍCIAS PADRÃO E AS QUATRO AÇÕES

## A LISTA PADRÃO DE PERÍCIAS E AS QUATRO AÇÕES

Perícia	Superar	Criar Vantagem	Atacar	Defender
Atletismo	✓	✓		✓
Atirar	✓	✓	✓	
Comunicação	✓	✓		✓
Condução	✓	✓		✓
Conhecimentos	✓	✓		✓
Contatos	✓	✓		✓
Empatia	✓	✓		✓
Enganar	✓	✓		✓
Furtividade	✓	✓		✓
Investigar	✓	✓		
Lutar	✓	✓	✓	✓
Ofícios	✓	✓		
Percepção	✓	✓		✓
Provocar	✓	✓	✓	
Recursos	✓	✓		
Roubo	✓	✓		
Vigor	✓	✓		
Vontade	✓	✓		✓

## AS QUATRO AÇÕES

### SUPERAR

Use a **AÇÃO DE SUPERAR** para alcançar objetivos variados de acordo com a perícia usada.

- Quando falhar em uma **AÇÃO DE SUPERAR**, há duas op-

ções. Você pode simplesmente falhar, ou conseguir o que deseja a um custo severo;

- Quando empatar em uma **AÇÃO DE SUPERAR**, você consegue o seu objetivo ou consegue o que deseja, mas a um custo menor;
- Quando for bem-sucedido em uma **AÇÃO DE SUPERAR**, você consegue o que deseja sem nenhum custo;
- Quando for bem-sucedido *com estilo* em uma **AÇÃO DE SUPERAR**, você consegue um impulso além de alcançar o que desejava.

### CRIAR VANTAGEM

Use a **AÇÃO DE CRIAR VANTAGEM** para criar aspectos de situação que trazem benefícios ou para receber os benefícios de qualquer aspecto a qual tenha acesso.

Caso esteja usando esta ação para criar um novo aspecto de situação:

- Quando falhar em uma **AÇÃO DE CRIAR VANTAGEM**, o aspecto não é criado, ou é, mas outra pessoa recebe a invocação gratuita. Pode ser o seu oponente em um conflito ou qualquer personagem que possa se beneficiar em seu detrimento;
- Quando empatar em uma **AÇÃO DE CRIAR VANTAGEM**, você consegue um impulso no lugar do aspecto de situação que estava tentando criar;
- Quando for bem-sucedido em uma **AÇÃO DE CRIAR VANTAGEM**, você cria o aspecto de situação com uma invocação gratuita;
- Quando for bem-sucedido *com estilo* em uma **AÇÃO DE CRIAR VANTAGEM**, você consegue criar o aspecto de situação e duas invocações gratuitas no lugar de apenas uma.

Caso esteja usando esta ação para se beneficiar de um aspecto de situação já existente:

- Quando falhar em uma **AÇÃO DE CRIAR VANTAGEM**, você concede uma invocação grátis a alguém. Pode ser seu oponente em um conflito ou outro personagem que possa se beneficiar;

- Quando empatar ou for bem-sucedido em uma **AÇÃO DE CRIAR VANTAGEM**, você adiciona uma invocação gratuita ao aspecto;
- Quando for bem-sucedido *com estilo* em uma **AÇÃO DE CRIAR VANTAGEM**, você consegue duas invocações gratuitas do aspecto.

### ATACAR

Use a **AÇÃO DE ATACAR** para ferir alguém em um conflito ou tirá-lo da cena.

- Quando falhar em uma **AÇÃO DE ATACAR**, você não causa nenhum dano em seu alvo;
- Quando empatar em uma **AÇÃO DE ATACAR**, você não causa dano algum, mas consegue um impulso;
- Quando for bem-sucedido em uma **AÇÃO DE ATACAR**, você inflige dano em seu alvo igual ao número de tensões que conseguiu;
- Quando for bem-sucedido *com estilo* em uma **AÇÃO DE ATACAR**, prossiga como num sucesso normal, mas você também tem a opção de reduzir o valor do dano em um e receber um impulso.

### DEFENDER

Use a **AÇÃO DE DEFENDER** para evitar ataques ou evitar que alguém use uma **AÇÃO DE CRIAR VANTAGEM** contra você.

- Quando falhar em uma **AÇÃO DE DEFENDER**, você sofre as consequências do que quer que esteja tentando evitar;
- Quando empatar em uma **AÇÃO DE DEFENDER**, você concede um impulso ao seu oponente;
- Quando for bem-sucedido em uma **AÇÃO DE DEFENDER**, você consegue evitar o ataque ou a tentativa de **AÇÃO DE CRIAR VANTAGEM** contra você;
- Quando for bem-sucedido *com estilo* em uma **AÇÃO DE DEFENDER**, encare como um sucesso normal, mas você também ganha um impulso.