

Teste

Quando o mediador estabelece *um teste* no jogo, ele anuncia o *risco* e o jogador declara se realiza *uma ação de confronto* ou *uma ação evasiva*. Então, o mediador diz qual *gatilho de característica* é acionado (Corpo, Mente ou Vontade), o jogador confere se possui alguma *âncora* relacionada com a *ação* e/ou o *gatilho*.

| JOGAR COM | |
|-------------|--|
| Vantagem | joga 3d6 e descarta o dado de menor valor. |
| Desvantagem | joga 3d6 e descarta o dado de maior valor. |

O resultado do teste é a soma de 2d6+ o valor da característica engatilhada por uma ação.

Como ler o resultado do teste:

| Resultado | Como ler o resultado |
|-----------|--|
| 10 ou + | SUCESSO: a ação foi realizada conforme a jogadora pretendia. A jogadora narra sua ação. |
| 7 a 9 | SUCESSO PARCIAL: a ação é realizada, mas uma complicação é adicionada pela mediadora. |
| 6 ou - | FRACASSO: a ação anunciada falha. A mediadora descreve a cena com uma consequência ruim para a personagem da jogadora. |

Risco e Pontos de Reserva

Quando o mediador pedir um teste, ele deve, também, anunciar qual é o nível do risco, caso o jogador opte por uma ação de confronto (ou acabe em uma). Existem 4 níveis de risco.

São eles:

| Nível | Descrição do Risco |
|--------------------|--|
| BAIXO | Significa que um SUCESSO PARCIAL, ou FRACASSO, possui uma consequência leve. (se houver dano, dano máximo de 1 ponto) |
| MÉDIO (-) | Significa que um SUCESSO PARCIAL, ou FRACASSO, possui uma consequência grave. Mas não grave o suficiente para prejudicar a personagem (se houver dano, dano máximo de 2 pontos). O sinal (-), significa que se a personagem está utilizando uma ou mais âncoras para jogar com Vantagem, o risco anula até 2 âncoras e ainda joga com uma desvantagem, caso o risco anule todas as âncoras utilizadas. |
| ALTO (-) (-) | Significa que um SUCESSO PARCIAL, ou FRACASSO, possui uma consequência gravíssima. E prejudicará muito a personagem. O sinal (-) (-) significa que, se a personagem está utilizando uma ou mais âncoras para jogar com Vantagem, o risco anula até 2 âncoras e ainda joga com uma desvantagem, caso o risco anule todas as âncoras utilizadas. |
| MORTAL (-) (-) (-) | Significa que um SUCESSO PARCIAL, ou FRACASSO, pode causar a morte da Personagem. Se a personagem sobreviver, será por um milagre, e terá consequências permanentes (estado vegetativo, insanidade, perda dos sentidos, infectada por um vírus sem vacina que a transformará em um zumbi etc.). O sinal (-) (-) (-) significa que, se a personagem está utilizando uma âncora (ou mais) para jogar com Vantagem, o risco anula até 3 âncoras e ainda joga com uma desvantagem, caso o risco anule todas as âncoras utilizadas. |

Reduzir o nível do Risco

O jogador pode, caso queira, *gastar pontos de Reserva associados à característica Vontade* para reduzir o nível de risco do teste.

| Pontos da reserva de Vontade | Níveis de Risco |
|------------------------------|-----------------|
| 2 | Reduz 1 nível |
| 4 | Reduz 2 níveis |
| 6 | Reduz 3 níveis |

Crítico (opcional)

O Crítico em MAGIA RPG é opcional, e acontece apenas em testes com vantagem ou desvantagem (com rolagem de 3 dados). A mediadora e as jogadoras, antes da sessão de jogo, devem decidir se irão ou não utilizar esta regra durante a sessão de jogo.

Existem duas situações, quando o jogador rolar 3d6, que podem desencadear o que, costumeiramente, nos RPGs, é chamado de crítico.

Acerto crítico ou falha crítica, em MAGIA RPG, funciona assim:

Evento Mágico Auspicioso (6,6,6): na rolagem de 3d6 (independente dos bônus ou penalidades de características), caso os dados saiam todos com a face 6 para cima, acontece um Evento Mágico Auspicioso e a ação é realizada de uma maneira extraordinária e recompensadora. A mediadora deve recompensar a personagem da jogadora com algo extraordinário.

Evento Mágico Caótico (1,1,1): na rolagem de 3d6 (independente dos bônus ou penalidades de características), caso os dados saiam todos com a face 1 para cima, acontece um Evento Mágico Caótico. A mediadora deve penalizar a personagem da jogadora (podendo incluir outras personagens das demais jogadoras próximas à personagem durante a cena narrada) com algo terrível, que prejudique temporariamente a personagem na ficção do jogo.

| Dano Fixo | |
|----------------------------|--|
| Pis de Vitalidade perdidos | Tipo de Dano/Risco |
| 0 | NÃO LETAL / BAIXO (socos, pontapés, golpes sem a intenção de matar...) |
| 1-2 | DANO GRAVE / BAIXO - MÉDIO (armas brancas, facas, golpes marciais...) |
| 3 | DANO LETAL / ALTO - MORTAL (armas de fogo em geral) |
| 4-5 | DANO MASSIVO / MORTAL (armas pesadas, de guerra, explosivos...) |
| 6+ | DANO DE ANIQUILAÇÃO / MORTAL (explosões nucleares, lava vulcânica, queda de precipícios...) |