



Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	altruista competitivo: privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses; as vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites; as desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	1	2	0	
intuição	1	2	0	
gestão	1	2	0	
posicionamento	1	2	0	

Cada perfil tem uma pontuação mínima e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + maior pontuação da Habilidade Físico):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	altruista cooperativo: privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação ("time que está ganhando não se mexe").	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	0	3	0	
intuição	0	3	0	
gestão	0	3	0	
posicionamento	0	3	0	

Cada perfil tem uma pontuação mínima e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + maior pontuação da Habilidade Físico):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	altruista isolacionista: privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e despreendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	0	2	1	
intuição	0	2	1	
gestão	0	2	1	
posicionamento	0	2	1	

Cada perfil tem uma pontuação mínima e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + maior pontuação da Habilidade Físico):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	altruista rebelde: privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: " <i>Hay gobierno, soy contra!</i> "; não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantém a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social, o que muitas vezes é o pontapé inicial para uma mudança necessária.	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	0	2	1	
intuição	1	2	0	
gestão	0	2	1	
posicionamento	1	2	0	

Cada perfil tem uma pontuação mínima e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + maior pontuação da Habilidade Físico):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	hedonista competitivo: privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses; as vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites; as desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	2	0	1	
intuição	2	1	0	
gestão	2	0	1	
posicionamento	2	1	0	

Cada perfil tem uma pontuação mínima e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + maior pontuação da Habilidade Físico):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	hedonista cooperativo: privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranqüilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação ("time que está ganhando não se mexe").	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	1	2	0	
intuição	0	2	1	
gestão	1	2	0	
posicionamento	0	2	1	

Cada perfil tem uma pontuação mínima e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + maior pontuação da Habilidade Físico):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	hedonista isolacionista: privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e despreendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	1	0	2	
intuição	0	1	2	
gestão	1	0	2	
posicionamento	1	0	2	

Cada perfil tem uma pontuação mínima e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + maior pontuação da Habilidade Físico):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	hedonista rebelde: privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: " <i>Hay gobierno, soy contra!</i> "; não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantêm a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social, o que muitas vezes é o pontapé inicial para uma mudança necessária.	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	0	0	3	
intuição	0	0	3	
gestão	3	0	0	
posicionamento	3	0	0	

Cada perfil tem uma pontuação mínima e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + maior pontuação da Habilidade Físico):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	investigativo competitivo: privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses; as vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites; as desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	1	0	2	
intuição	1	0	2	
gestão	1	0	2	
posicionamento	1	0	2	

Cada perfil tem uma pontuação mínima e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + maior pontuação da Habilidade Físico):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	investigativo cooperativo: privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só será feliz se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação ("time que está ganhando não se mexe").	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	0	1	2	
intuição	0	1	2	
gestão	0	1	2	
posicionamento	0	1	2	

Cada perfil tem uma pontuação mínima e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + maior pontuação da Habilidade Físico):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	investigativo isolacionista: privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e despreendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	0	0	3	
intuição	0	0	3	
gestão	0	0	3	
posicionamento	0	0	3	

Cada perfil tem uma pontuação mínima e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + maior pontuação da Habilidade Físico):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	investigativo rebelde: privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: " <i>Hay gobierno, soy contra!</i> "; não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantém a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social, o que muitas vezes é o pontapé inicial para uma mudança necessária.	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	3	0	0	
intuição	0	0	3	
gestão	0	0	3	
posicionamento	3	0	0	

Cada perfil tem uma pontuação mínima e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + maior pontuação da Habilidade Físico):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	marcial competitivo: privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses; as vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites; as desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	3	0	0	
intuição	3	0	0	
gestão	3	0	0	
posicionamento	3	0	0	

Cada perfil tem uma pontuação mínima e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + maior pontuação da Habilidade Físico):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	marcial cooperativo: privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação ("time que está ganhando não se mexe").	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	2	1	0	
intuição	2	1	0	
gestão	2	1	0	
posicionamento	2	1	0	

Cada perfil tem uma pontuação mínima e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + maior pontuação da Habilidade Físico):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	marcial isolacionista: privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e despreendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	2	0	1	
intuição	2	0	1	
gestão	2	0	1	
posicionamento	2	0	1	

Cada perfil tem uma pontuação mínima e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + maior pontuação da Habilidade Físico):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem



Interator/a		Conceito:
Personagem		
Perfil	marcial rebelde: privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: " <i>Hay gobierno, soy contra!</i> "; não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantêm a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social, o que muitas vezes é o pontapé inicial para uma mudança necessária.	

Tipo de situação >	superação	interação	introspecção	Conhecimentos:
Habilidades V				
físico	3	0	0	
intuição	0	3	0	
gestão	0	3	0	
posicionamento	3	0	0	

Cada perfil tem uma pontuação mínima e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. **Este cruzamento é a Competência.** É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade. Você tem direito a escolher tantos Conhecimentos da lista quanto o seu nível qualitativo, de acordo com o Conceito da personagem (profissão, atuação, interesses etc):

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 11, 12 ou 13 conhecimentos (10 + pontuação máxima de competência)
4 e 5	Experiente = 19 ou 20 conhecimentos (15 + pontuação máxima de competência)
6	Perito = 26 em diante, desde que justificados (20 + 6)

Dificuldade do Teste e tipo de Resultado (Ponto de Competência + 2D6):

Quantitativo	Qualitativo
1 a 5	insucesso
6 e 7	sucesso fácil
8 e 9	sucesso mediano
10 e 11	sucesso difícil
12 e 13	sucesso muito difícil
14 e 15	sucesso quase impossível

Saúde (10 + maior pontuação da Habilidade Físico):

Nível de Saúde	Resultado
De seu máximo até 1 ponto	Machucado: testes normais.
0 a -4 pontos	Ferido: perde um dado para os testes.
-5 a -9 pontos	Inerte: incapaz de se mover.
-10 a -14 pontos	Desmaia.
-15 a -20	Estado grave: morrerá em breve sem auxílio.
-21 pontos em diante	Morte: fim da personagem