

**Licença**

Você é autorizado a usar as regras de 3D&T em seus próprios jogos, livros ou títulos, mas não os elementos do mundo de T ORMENTA . Para estes, você precisa da autorização legal de seus autores. (3D&T Alpha pag 1d+11).

**Criação de Personagem**

Para criar um personagem o narrador escolherá qual é a pontuação inicial, então os jogadores deverão distribuir essa quantidade pontos na sua ficha de personagem, usando-a para comprar pontos de características, vantagens e desvantagens.

**Pontuações**

Personagens novos podem ser construídos com diferentes pontuações de acordo com o nível de poder do personagem:

* **Iniciante:** 5 Pontos.
* **Lutador:** 7 Pontos.
* **Campeão:** 10 Pontos.
* **Lenda:** 12 Pontos.
* **Super:** 15 Pontos.

**Características**

Existem cinco Características que vão de 0 a 5, cada ponto de características custa 1 ponto de personagem.

* **Força (F):** a capacidade de levantar peso, empurrar e puxar coisas, causar dano com socos, chutes e armas.
* **Habilidade (H):** a agilidade, velocidade, equilíbrio e inteligência.
* **Resistência (R):** a constituição, vigor físico e força de vontade.
* **Armadura (A):** a blindagem, habilidade de bloqueio e outras formas de proteção.
* **Poder de Fogo (PdF):** a capacidade de atacar à longa distância.

**Pontos de Vida e Magia**

Pontos de vida e magia não são comprados com pontos de personagem, são calculados de acordo com a Resistência do personagem. Um personagem é considerado perto da morte quando seus pontos de vida ficam iguais ou menores ao valor de sua Resistência, personagens que cheguem a zero pontos de vida morrem. Recuperar pontos de vida leva 8h de descanso, para recuperar pontos de magia o jogador deve descansar por 5min sem fazer nada ou em combate realizar uma ação de foco (um turno sem fazer nada).

* **Pontos de Vida (PV’s):** Todo personagem tem um valor máximo de pontos de vida igual a Resistência x 5.
* **Pontos de Magia (PM’s):** Todo personagem tem um valor máximo de pontos de magia igual a Resistência x 2.

**Vantagens**

Desvantagens são habilidades especiais que podem ser adquiridas com pontos de personagem. Um personagem pode ter quantas vantagens ele quiser desde que tenha pontos para isso.

* **Ataque Especial (1 Ponto):** Você conhece um ataque especial, mais poderosos que o comum. Escolha entre F ou PdF quando comprar essa vantagem. Gasta 1 ponto de Magia, soma 1d extra em sua jogada de ataque.
* **Aparência Inofensiva (1 Ponto):** Seus oponentes tendem a não o ver como uma ameaça até o momento em que você começa a lutar. Permite 1 ataque extra antes do primeiro turno de combate.
* **Boa Fama (1 Ponto):** Você tem boa fama entre as pessoas, elas tendem a admirar e confiar em você.
* **Danger Move (1 Ponto):** Quando estiver perto da morte, seu ataque poderoso se torna mais intenso, e passa a causar 2d extra ao invés de 1d, requer ataque especial.
* **Energia Extra (1 Ponto):** Você tem a capacidade de se concentrar e recuperar suas forças no meio do combate. Quando estiver perto da morte, você pode gasta 2 pontos de magia e recuperar todos os PV’s.
* **Levitação (2 Pontos):** Você sabe voar, gaste 2 pontos de magia por minuto, você voa 10m para H1, 20m para H2, 40m para H3, 80m para H4, 160m para H5.
* **Invisibilidade (2 Pontos):** Você fica invisível, seu oponente sofre -1 nas jogadas de ataque corporal e -3 nos ataques a distância. Ficar invisível custa 2 pm +1 por turno / minuto. Caso sofra dano a invisibilidade termina.
* **Perito (2 Pontos):** Você é treinado em diversos tipos de coisas e é hábil em muitas situação adversas, recebe +2 em testes que não envolvam combate.
* **Paralisia (1 Ponto):** Você conhece um ataque paralisante, Gaste 1 ponto de magia, faz uma jogada de ataque, se acertar não causa dano e o alvo fica paralisado por 2 turnos ou até sofrer um ataque.
* **Mestre (1 Ponto):** Você pode entrar em contato com seu mentor que responde quase qualquer pergunta.
* **Membros Elásticos (1 Ponto):** Você pode esticar seus braços e pernas para acertar inimigos a distância. Gaste 1 pm e poderá usar força para ataques a distância até o fim do combate.
* **Telepatia (2 Pontos):** Você pode ler a mente de outra pessoa que possa ver (e contra a sua vontade, se ambos fizerem um teste de Resistência e você tiver melhor resultado). Não funciona em combate, gasta 1 pm.
* **Teleporte (2 Pontos):** Você pode se teleportar para qualquer lugar que possa ver ou, com um teste de Habilidade, para lugares que não possa ver. Distância máxima igual a Hx10 em metros ao custo de 2 Pm, quando usada em combate recebe H+2 em esquivas por 1 rodada.

**Desvantagens**

Desvantagens são coisas ruins, defeitos que o personagem possuí, ao contrário das Vantagens, as desvantagens concedem pontos ao personagem, um personagem pode inicialmente possuir até 3 desvantagens de -1 ponto ou uma única de -2 pontos.

* **Amaldiçoado (-2 Pontos):** Você sofre uma maldição que restringe seus poderes, no inicio do combate role um dado, se resultado for um numero ímpar, você sofrerá da maldição e receberá -1 em todas as característica até o fim do combate.
* **Código de Honra (-1 Ponto):** Você segue um rígido código de honra, não pode atacar inimigos desprevenidos ou em menor número e não pode mentir ou recusar um pedido de ajuda.
* **Dependência (-1 Ponto):** Você depende de alguma substância incomum para ficar vivo, caso você não consuma a substância naquele dia você recebe -1 cumulativo em todas as características, caso sua R chegue a zero, você morre.
* **Inculto (-2 Pontos):** Você nunca se preocupou em estudar ou aprender qualquer coisa que não dependesse de força, você recebe -2 em todos os testes que não envolvam combate ou força. Não pode ser adquirido junto com perito.
* **Inimigo (-1 Ponto):** Você é caçado por um inimigo poderoso (sempre 3 pontos a mais que você), ele surgirá do nada em momentos inoportunos para lhe atacar ou projudicar. Caso mate, um novo inimigo surge em 1d dias**.**
* **Má fama (-1 Ponto):** Sua reputação não é boa, você tem dificuldade em fazer com que os outros confiem em você.
* **Monstruoso (-1 Ponto):** você não pode ser visto em público sem assustar ou revoltar as pessoas normais.
* **Ponto Fraco (-1 Ponto):** Oponentes que conhecem seu ponto fraco receberão +2 nos ataques contra você, inimigos sempre conhecem seu ponto fraco e se tiver má fama ou boa fama, todos conhecerão.

**Testes**

Sempre que o herói for fazer uma ação cujo resultado é incerto, o narrador pode pedir um teste. Ele decide qual Característica deve ser testada, e o jogador lança um dado. Se o resultado é menor ou igual à Característica, a ação foi bem-sucedida. Um 6 é sempre uma falha.

* **Testes de Força:** levantar peso, arrombar portas, dobrar grades ...
* **Testes de Habilidade:** para saltar, se equilibrar, se esquivar, fazer ações que exijam destreza ou agilidade, realizar tarefas que exigem inteligência ou perceber coisas...
* **Testes de Resistência:** para resistir à fome, sede, desmaios, venenos...
* **Testes de Armadura:** para bloquear, se proteger...
* **Testes de Poder de Fogo:** para fazer pontaria, atingir alvos muito distantes...

**Bônus e Redutores**

O Narrador pode tornar um teste mais fácil ou mais difícil com bônus ou redutores.

* **Fácil:** soma +2 na rolagem.
* **Normal:** sem modificador.
* **Difícil:** diminui -2 na rolagem.

**Combate**

O combate é uma sequência de 4 etapas que se repetem até todos os oponentes ou heróis terem sido derrotados.

1. **Iniciativa:** Todos os envolvidos jogam um dado e somam a habilidade, a ordem das ações será sempre do maior resultado ao menor, em caso de ampara os jogadores agem primeiro.
2. **Ação:** No seu turno um personagem pode fazer uma ação qualquer (andar, correr, falar, usar uma vantagem) ou fazer um ataque. Para fazer um ataque o personagem rola 1d e soma a sua Força (se for ataque corporal) ou Poder de Fogo (se for ataque a distância).

* **Combos:** Todo personagem que esteja atacando, pode fazer uma quantidade de ataques igual ao valor de sua Habilidade, recendo -1 cumulativo para cada ataque após o primeiro.

1. **Defesa:** aquele que recebe o ataque joga um dado e soma sua Armadura caso deseje fazer um bloqueio ou um dado somado a sua Habilidade caso queira fazer uma esquiva. O resultado é subtraído do ataque do ataque. Caso o ataque seja levado a zero ou menos, o alvo conseguiu se defender, caso contrário ele sofreu dano. Bloqueios interrompem combos, esquivas não.
2. **Pontos de Vida:** o dano que ultrapassa a soma do dado com a Armadura (bloqueio) ou Habilidade (esquiva) do alvo é subtraído de seus Pontos de Vida. Um alvo é derrotado quando atinge 0 (zero) Pontos de Vida.

**Escalas de Poder**

Existem 4 escalas de poder, cada escala é dez vezes mais poderosa que a anterior. Quando dois personagens de escalas diferentes lutam, eles fazem suas rolagens normalmente, no entanto o dano causado pelo personagem de escala superior é multiplicado por 10 para cada escala, enquanto o dano causado pelo personagem de escalar inferior é dividido por 10 (cada dez pontos de dano causados, viram 1 ponto). As escalas são:

* **Ningen:** Significa “humano”. É a escala normal de poder. Quaisquer personagens jogadores construídos com as regras normais deste manual usam esta escala.
* **Sugoi:** Significa “incrível”. Esta escala representa personagens e criaturas dez vezes mais poderosas que pessoas e heróis comuns.
* **Kiodai:** Significa “gigante”. Representa personagens e criaturas cem vezes mais poderosos.
* **Kami:** Significa “deus”. Personagens e criaturas mil vezes mais poderosos.

**Pontos de Experiência**

Ao final de um combate, o jogador recebe 1 ponto de experiência para cada ponto de personagem do inimigo que derrotou menos o seus pontos, com um mínimo de 1. Exemplo: Se ele derrotou 1 inimigo com 3 pontos e ele é um personagem de 5 pontos, ele recebe 1 ponto de experiência. Se derrotou 3 inimigos de 3 pontos, ele recebe 4 pontos de experiência. Ações desafiadoras fora de combate também podem conceder de 1 a 3 pontos de experiência a critério do narrador. Cada vantagem custa 10 pontos por ponto, desvantagens também pode ser recompradas (removidas) a 10 pontos por ponto. Aumentar um atributo custa 10 pontos x valor atual do atributo.

Um personagem pode usar pontos de experiência para subir uma escala de poder, para isso ele deve ter no mínimo 20 pontos distribuídos em suas características, em seguida gastar 100 pontos de experiência em treinamento para subir de escala. Ao subir de escala, todas características são zeradas e ele recebe 1 para cada 5 pontos que tinha anteriormente para distribuir entre as características. Isso representa o fato de que seu personagem, embora tenha atingido o máximo de seu poder anteriormente, ele ainda não está acostumado a lidar com todo o poder que possuí agora.

