**3D&T Core**

**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).

**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, e causar dano com socos, chutes e armas.
* **Habilidade (H):** a agilidade, velocidade, equilíbrio e inteligência.
* **Resistência (R):** a constituição, vigor físico e força dé vontade.
* **Armadura (A):** a blindagem, escudohabilidade 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 R do persoangem. Um personagem é considerado perto da morte quando seus pontos de vida ficam igual ou menor 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 mana 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 (PVs):** Todo personagem tem um valor máximo de pontos de vida igual a Resitência x 5.
* **Pontos de Magia (PMs):** 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 consentrar 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 vocar, gaste 2 pm 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 invsível custa 2pm +1 por turno / minuto. Caso sofra dano a invisibilidade termina.
* **Perito (2 Pontos):** Você é treinado em diversos tipos de coisas e é habil em muitas situação adversas, recebe +2 em testes que não envolvam combate.
* **Paralisia (1 Ponto):** Você conhece um ataque paralizante, 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 estigar 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 inimgios desprevinidos 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 receberção +2 nos ataques contra você, inimigos sempre conhecem seu ponto fraco e se tiver má fama ou boa fama, todos conhecerão.

**Pontuações**

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

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

**Testes**

Sempre que o herói for fazer uma ação cujo resultado é incerto, o narrador pode perdir 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 agilidadem, 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:** diminiu -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 culmulativo para cada ataqué após o primeiro.

1. **Delesa:** 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.

**Pontos de Experiência**

Ao final de um combate, o jogador recebe 1 ponto de experiência para cada ponto de personagem do inimgio 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.