

# Jogo Rápido: 3DeT\*

[github.com/tatusis/jogo-rapido-3det](https://github.com/tatusis/jogo-rapido-3det)



## CRIE SEU PERSONAGEM

- 1) Escolha sua **ORIGEM** (raça, classe, etc.)
- 2) Pontue seus **ATRIBUTOS**: 3, 2 e 1 (6 pontos)

( P ) PODER  
( H ) HABILIDADE  
( R ) RESISTÊNCIA

- 3) Escolha 2 **PERÍCIAS** (2 pontos)

ANIMAIS  
ARTE  
ESPORTE  
INFLUÊNCIA  
LUTA  
MANHA  
MÁQUINAS  
MEDICINA  
MÍSTICA  
PERCEPÇÃO  
SABER  
SOBREVIVÊNCIA

- 4) Defina sua **ENERGIA** inicial

$$\text{ENERGIA} = P + ( 5 \times R )$$

- 5) Escolha seu **NOME** e sua **APARÊNCIA**
- 6) Escolha um **EQUIPAMENTO** básico que faça sentido para o seu personagem
- 7) Você pode carregar, no máximo, 3 **ITENS RELEVANTES** por vez



## JOQUE O JOGO



- A) Inicie uma **AVENTURA**
- B) Deseja fazer uma ação? Descreva o que deseja e se o mestre achar necessário, faça um **TESTE** com uma **META**
- C) O **TESTE** deve igualar ou superar a **META** para ser bem-sucedido. Em um **TESTE RESISTIDO**, a rolagem do adversário se torna a **META**

$$1d6 + 1d6 ( \text{PERÍCIA ÚTIL} ) \\ + \text{ ou } - 1d6 ( \text{GANHO ou PERDA} ) \\ + \text{ ATRIBUTO}$$

vs

META 6/9/12/15

- D) Em um combate, inicia a ação quem tiver maior **HABILIDADE** (desempepe no dado)
- E) O atacante deve utilizar o seu **PODER** e o defensor a sua **RESISTÊNCIA**
- F) Se o ataque superar a defesa, o **DANO** é a diferença. Caso contrário, causa-se 1 ponto de **DANO**. Subtraia o valor da **ENERGIA** do defensor
- G) Você pode utilizar um ponto de **ENERGIA** para ter **GANHO** ou reduzir uma **PERDA**
- H) Se sua **ENERGIA** chegar a 0, você foi derrotado
- I) Você pode recuperar toda a sua **ENERGIA** após um longo descanso
- J) Chegando ao final da aventura, você ganha 5 **XP**. Troque 10 **XP** por +1 ponto de **ATRIBUTO** ou +1 ponto de **ENERGIA**