

Inicie sua aventura de RPG em apenas 5 minutos

# Jogo Rápido: 3DeT\*

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

## CRIE SEU PERSONAGEM

1) Escolha sua **ORIGEM** (espécie, raça, profissão, 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

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

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

## JOgue 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**

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

vs

META 6/9/12/15

D) Em um combate, inicia a ação quem tiver maior **HABILIDADE** (desempate 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 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**

