

Inicie sua aventura em apenas 5 minutos

Jogo Rápido*3DeT

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
CONHECIMENTO
ESPORTE
INFLUÊNCIA
LUTA
MANHA
MÁQUINAS
MEDICINA
MÍSTICA
PERCEPÇÃO
SUSTENTO

- 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 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** (desempate no dado)
- E) O atacante deve utilizar o seu **PODER** e o defensor a sua **RESISTÊNCIA**
- F) Caso o ataque seja inferior ou igual à defesa, nada acontece. Caso seja superior, a diferença representa o **DANO** que deve ser reduzido 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) Ao final da aventura, se você sobreviveu, você ganha 1 ponto de **XP**. Troque 5 **XP** por +1 ponto de **ATRIBUTO** ou +1 ponto de **ENERGIA**