

BET VICTORY

DEMO

VS

KIT INTRODUTÓRIO



O RPG MAIS FÁCIL, ÁGIL E DIVERTIDO DO BRASIL!

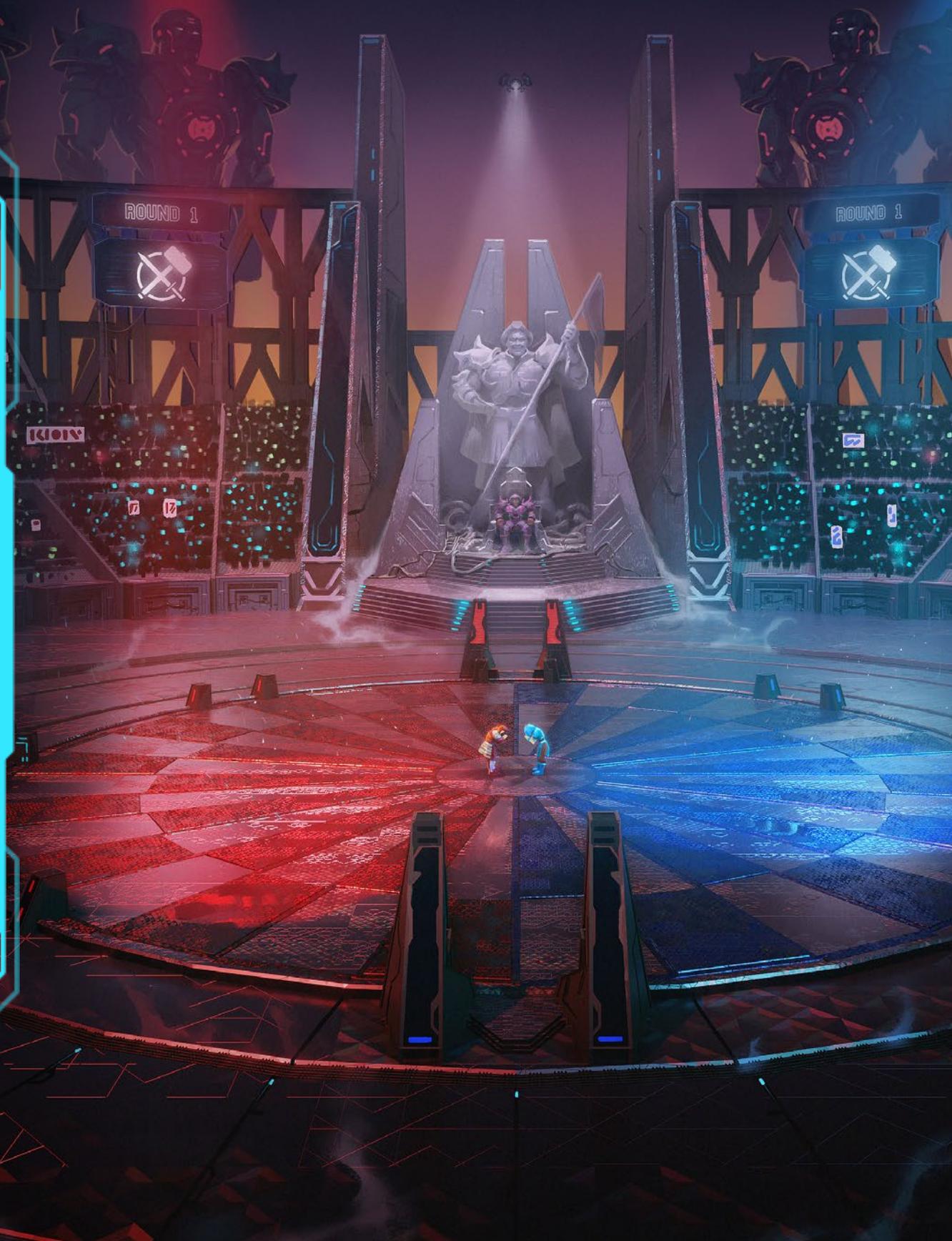


APOIE EM [CATARSE.ME/3DeT](https://catarse.me/3DeT)

catarse 

JAMBÔ 

O **TORNEIO DA ILHA DO MARTELO** é a maior competição de artes marciais na Era das Arcas. A cada dois anos, os maiores lutadores do mundo recebem convites em envelopes púrpuras, e então se dirigem para uma misteriosa ilha no Oceano Pacífico, onde lutam para decidir quem é o mais forte.



3DeT VICTORY

A nova versão do RPG que conquistou milhares de jogadores está em financiamento coletivo. Mas você não precisa esperar para ter uma amostra!

Em **3DeT Victory**, nenhum personagem é estranho ou diferente demais: invente-o como quiser. Inspire-se no anime da temporada ou sua HQ favorita. Este jogo é ideal para partidas rápidas, mas também aceita longas campanhas. Não há limites! Faça seu personagem em minutos e role os dados!

RPG vem de *Role Playing Game*, “Jogo de Interpretação de Personagens”. Jogar RPG é contar histórias improvisadas em que você e seus amigos são os protagonistas, mas seguindo regras, para não virar (muita) bagunça. **3DeT Victory** contém essas regras. É um sistema de RPG.

3DeT Demo é como sugere o nome. Uma versão breve de **3DeT Victory**, para você começar a jogar rápido, ou apresentar o jogo a quem ainda não conhece. Tem regras resumidas e simplificadas, apenas o fundamental para jogar.

Além deste livreto e alguns amigos, você só vai precisar de papel, lápis e alguns dados (D) comuns de 6 lados.



PARTE 01: PERSONAGEM

O que você quer ser?

RPG é sobre contar histórias. Para isso, você precisa de um personagem. Ele representa você no mundo fantástico do jogo. Quem ele é? Como ele é? Esta ideia será seu ponto de partida.

Para criar um personagem você gasta pontos, escolhe entre as opções e anota em algum lugar. Você tem 10 pontos para comprar atributos, perícias e vantagens. Mas pode ganhar mais 2 pontos pegando desvantagens.

Se preferir, você pode só escolher um dos personagens prontos do Menu de Personagens mais adiante e partir pra pancadaria! Todos têm 10 pontos, exceto o General Púrpura, que não pode ser escolhido (é o chefe final!).



ATRIBUTOS

São suas características básicas. Dizem se você é forte, ágil e vigoroso — em corpo, mente e alma. Quanto maior, melhor. Cada ponto de personagem compra 1 ponto de atributo, até o limite de 5.

PODER (P) representa sua **FORÇA FÍSICA E PERSONALIDADE**. Quanto maior o Poder, mais dano você causa, e pode forçar mais os dados para conseguir um resultado positivo.

HABILIDADE (H) é sua **AGILIDADE, RACIOCÍNIO, TÉCNICA E COORDENAÇÃO**. Quanto maior a Habilidade, mais rápido você é em ações e pensamento, e pode usar mais habilidades especiais.

RESISTÊNCIA (R) é seu **VIGOR FÍSICO E RESILIÊNCIA MENTAL**. Quanto maior a Resistência, mais difícil será derrubá-lo.

RECURSOS

São suas barras de energia para melhorar jogadas, ativar poderes especiais ou apenas continuar vivo.

★ PONTOS DE AÇÃO (PA)

Servem para ter Ganho e rolar +1D em testes de ataque ou defesa. São **IGUAIS AO PODER**.

☯ PONTOS DE MANA (PM)

Servem para ativar poderes e técnicas especiais. São iguais à **HABILIDADE MULTIPLICADA POR 5**.

♥ PONTOS DE VIDA (PV)

São a medida de sua saúde e vontade de viver. PV diminuem quando você recebe ataques; se chegarem a 0, você é nocauteado e perde o combate. São iguais à **RESISTÊNCIA MULTIPLICADA POR 5**.

PERÍCIAS

Perícias são muito importantes. Representam aquilo que seu personagem sabe. Sempre que você tem uma perícia adequada à situação, você **ROLA MAIS 1D** no teste.

Cada perícia custa 1 ponto. Elas são: **ANIMAIS**, **ARTE**, **CONHECIMENTO**, **ESPORTE**, **INFLUÊNCIA**, **LUTA**, **MANHA**, **MÁQUINAS**, **MEDICINA**, **MÍSTICA**, **PERCEPÇÃO** e **SUSTENTO**. Você pode ter quantas perícias quiser, se pagar por elas.



VANTAGENS

Além de atributos e perícias, você pode usar seus pontos para comprar vantagens. São capacidades, técnicas e poderes especiais que o personagem treinou, recebeu ou apenas nasceram com ele.

Você precisa **GASTAR PM** para ativar suas vantagens.

ÁGIL | 1PT

Você tem grande agilidade e coordenação motora. Recebe +2 em testes de Habilidade envolvendo agilidade, coordenação ou equilíbrio, incluindo testes de Iniciativa.

Você também pode gastar 2PM antes de fazer um desses testes para conseguir acerto crítico com 5 ou 6.

Você **NÃO PODE** ser Ágil e também Lento.



ANULAÇÃO | 1PT

Você consegue impedir o alvo de usar um de seus poderes.

Quando alguém usa uma vantagem em sua presença (Longe ou menos), você pode tentar anular essa vantagem. Gaste 3PM. O alvo faz um teste de R (12) para tentar evitar. Se falhar, não pode mais usar essa vantagem até o fim da cena, ou até ser derrotado.

Você também pode anular uma vantagem se souber, com antecedência, que o alvo a tem. Você pode já ter visto ele usar, saber disso porque ele é Famoso ou Infame, ou com um teste de perícia (Saber, Manha, Percepção, meta 12). Neste caso, além de gastar PM, você precisa usar uma ação.

A cada turno após o primeiro, o alvo pode fazer um teste de R (12) para cancelar o efeito.

Apenas uma vantagem pode ser anulada por vez. Se você quiser anular outra vantagem, a primeira será liberada.



ALCANCE | 1-2PT

Seus ataques acertam mais longe.

- **1 PONTO:** Você pode atingir inimigos que estejam Longe sem penalidades, e Muito Longe com uma Perda.
- **2 PONTOS:** Você também pode atingir Muito Longe sem penalidades.

ATAQUE ESPECIAL | 1PT CADA

Você pode realizar ataques únicos. Cada ataque especial tem um custo em PM e um efeito. Você pode usar quantos ataques especiais quiser em cada ataque, se pagar o custo de todos.

- **ESPIRITUAL.** O alvo perde PM em vez de PV com este ataque. 1PM.
- **POTENTE.** Aumenta o Poder do ataque em P+2. Você pode escolher este benefício mais vezes (por exemplo, 3 pt por um Ataque Especial que gasta 3PM e ataca com P+6). 1PM para cada P+2.



- **PENETRANTE.** O alvo tem Perda de defesa. 3PM.
- **PERIGOSO.** O ataque causa um acerto crítico com 5 ou 6. 1PM.
- **PRECISO.** Calculando bem, você ataca usando Habilidade em vez de Poder. Qualquer bônus ou penalidade que afetaria seu Poder passa a afetar sua Habilidade. 2PM.

CARISMÁTICO | 1PT

Você tem facilidade para fazer com que gostem de você. Recebe +2 em Poder para testes sociais ou que envolvam interações com outras pessoas.

Você também pode gastar 2PM antes de fazer um desses testes para conseguir acerto crítico com 5 ou 6.

DEFESA ESPECIAL | 1PT CADA

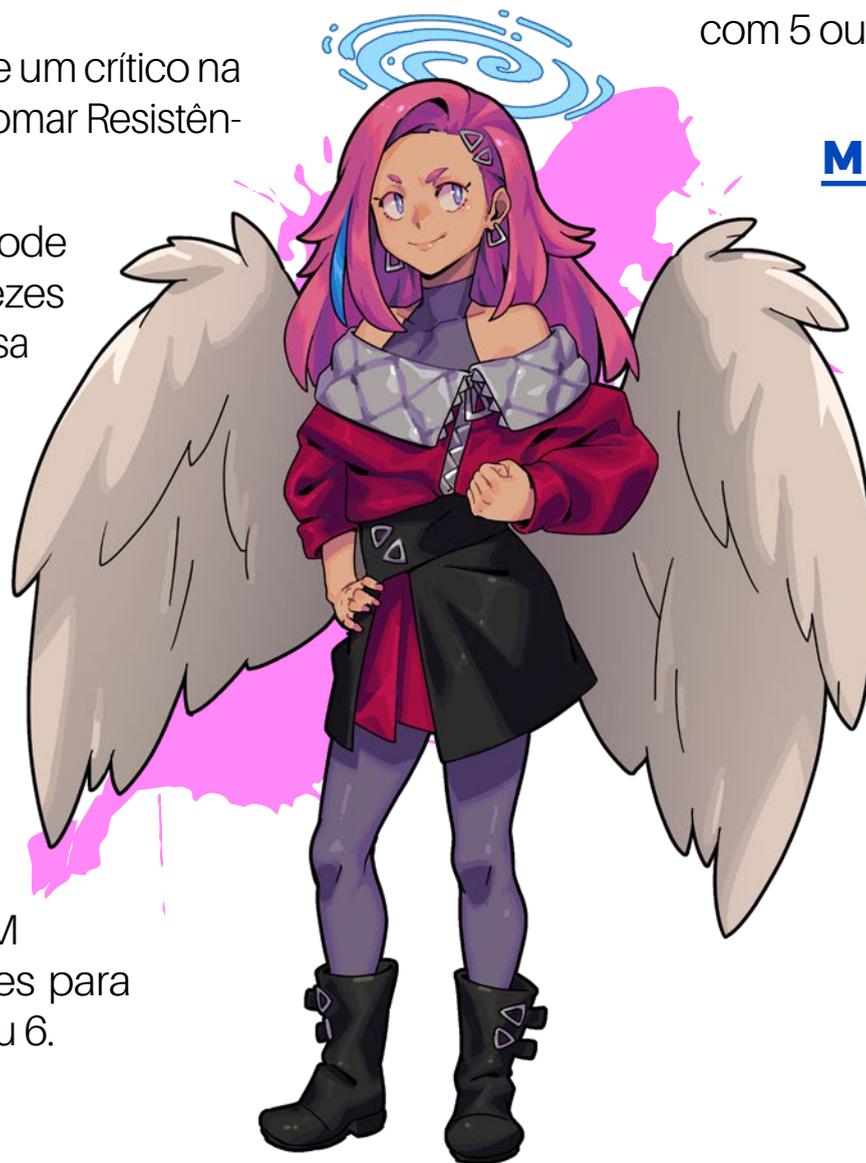
Ao receber um ataque, você pode gastar energia para ativar alguma técnica de defesa, como um escudo, campo de força, bloqueio de artes marciais ou cara feia. Cada efeito tem seu custo em PM:

- **ESQUIVA.** Você defende usando Habilidade em vez de Resistência. Qualquer bônus ou penalidade que afetaria sua Resistência passa a afetar Habilidade. 2PM.
- **REFLEXÃO.** Você devolve o golpe para o oponente. Caso sua defesa seja maior que o ataque do adversário, ele sofre dano igual à diferença. 1PM.
- **ROBUSTA.** Quando consegue um crítico na defesa, pode gastar 2PM para somar Resistência mais uma vez.
- **TENAZ.** +2 na defesa. Você pode escolher este benefício mais vezes (por exemplo, 4 pt por uma Defesa Especial que gasta 4PM e defende com +8). 1PM para cada +2.

FORTE | 1PT

Você é muito forte. Recebe +2 em testes de Poder para empreender esforço físico, como levantar peso, derrubar uma porta ou socar vilão.

Você também pode gastar 2PM antes de fazer um desses testes para conseguir acerto crítico com 5 ou 6.



GÊNIO | 1PT

Você tem inteligência acima da média. Recebe +2 em testes de Habilidade para resolver problemas que envolvem conhecimento, inteligência e capacidade de raciocínio.

Você também pode gastar 2PM antes de fazer um desses testes para conseguir acerto crítico com 5 ou 6.

MAESTRIA | 1PT

Escolha uma perícia que você tem. Em testes dessa perícia, você pode gastar 1PM para ter um acerto crítico com 5 ou 6.

Você pode comprar esta vantagem mais vezes para outras perícias.

RESOLUTO | 1PT

Sua determinação é inabalável. Você recebe +2 em testes de Resistência envolvendo força de vontade, como perceber fraudes, resistir a encantos e ilusões (isso inclui testes de morte).

Você também pode gastar 2PM antes de fazer um desses testes para conseguir acerto crítico com 5 ou 6.

VIGOROSO | 1PT

Você é robusto como um cavalo. Recebe +2 em testes de Resistência envolvendo saúde física, como resistir a fadiga, doenças e venenos. Isso inclui testes de morte.

Você também pode gastar 2PM antes de fazer um desses testes para conseguir acerto crítico com 5 ou 6.



DESVANTAGENS

Enquanto vantagens são qualidades e poderes especiais que um personagem tem, as desvantagens atrapalham sua vida. São obstáculos pessoais a superar. Pegar desvantagens faz você ganhar pontos para gastar em outras coisas, como atributos e vantagens.

Você pode ter **ATÉ -2** pontos em desvantagens.

ANTIPÁTICO | -1PT

Você não consegue (ou não quer) se expressar bem. Pode ser por timidez, deselegância, orgulho, rabugice, aura de energia sinistra, ou você é apenas um baita chato!

Quando faz um teste de Poder envolvendo interação social, você tem Perda e nunca tem acertos críticos.

Você **NÃO PODE** ser Antipático e também Carismático.



ATRAPALHADO | -1PT

Você se atrapalha com facilidade. Quando faz um teste de Habilidade envolvendo coordenação e agilidade, você tem Perda e nunca tem acertos críticos.

Você **NÃO PODE** ser Atrapalhado e também Ágil.

CÓDIGO | -1PT CADA

Você segue um código de conduta que o impede de fazer (ou deixar de fazer) alguma coisa.

Sempre que violar seu código, a culpa o deixará com Perda em todos os testes, até que consiga se redimir de alguma forma (compensando o mal que causou, ou cumprindo o código na próxima oportunidade).

- **CÓDIGO DO CAÇADOR.** Nunca matar (apenas derrotar) filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente o inimigo mais perigoso que esteja à vista.

- **CÓDIGO DO COMBATE.** Nunca atacar um oponente em condição desfavorável (em Perda).

- **CÓDIGO DA DERROTA.** Nunca seguir lutando depois de derrotado. Aceitar qualquer condição do vitorioso, que pode ser dever um favor, tornar-se seu servo/aliado, ou tirar sua vida.

- **CÓDIGO DOS HERÓIS.** Sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda.

Você **PODE** ter mais de um Código.



FRACOTE | -1PT

Você é fraco, falta ódio... e força.

Ao fazer um teste de Poder envolvendo esforço físico, como para mover uma pedra ou derrubar uma porta, você tem Perda e nunca tem acertos críticos.

Você **NÃO PODE** ser Fracote e também Forte.

FRÁGIL | -1PT

Você tem pouco vigor físico. Ao fazer um teste de Resistência envolvendo saúde física, como para resistir doenças, venenos e testes de morte, você tem Perda e nunca tem acertos críticos.

Você **NÃO PODE** ser Frágil e também Vigoroso.

INDECISO | -1PT

Você tem dificuldade para se decidir e uma vontade fraca. Em testes de Resistência envolvendo força de vontade, você tem Perda e nunca tem acertos críticos.

Você **NÃO PODE** ser Indeciso e também Resoluto.

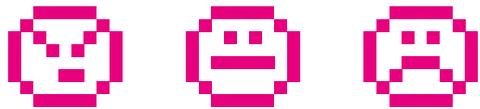
INFAME | -1PT

Você é muito conhecido, mas não por uma boa razão. Quando faz testes sociais relacionados a um NPC que o reconhece (normalmente 1-4 em 1D), você está sempre em Perda.

TAPADO | -1PT

Você não é uma pessoa muito brilhante. Quando faz testes de Habilidade relacionado a inteligência e raciocínio, você tem Perda e nunca tem acertos críticos.

Você não pode ser Tapado e também Gênio.



PARTE 02: JOGANDO

Sempre que o personagem tenta algo ousado ou arriscado, o mestre pode pedir um teste. Você deve rolar um certo número de **DADOS** e somar a um dos três **ATRIBUTOS** para superar uma **META**.

Você rola:

- **1D**: esse é o dado **BASE**, que todos sempre rolam.
- **+1D**: se você tiver uma **PERÍCIA** adequada ao teste, você rola um dado extra.
- **+1D**: se você tem **GANHO**, rola mais um dado extra.
- **-1D**: se você tem **PERDA**, rola um dado a menos.

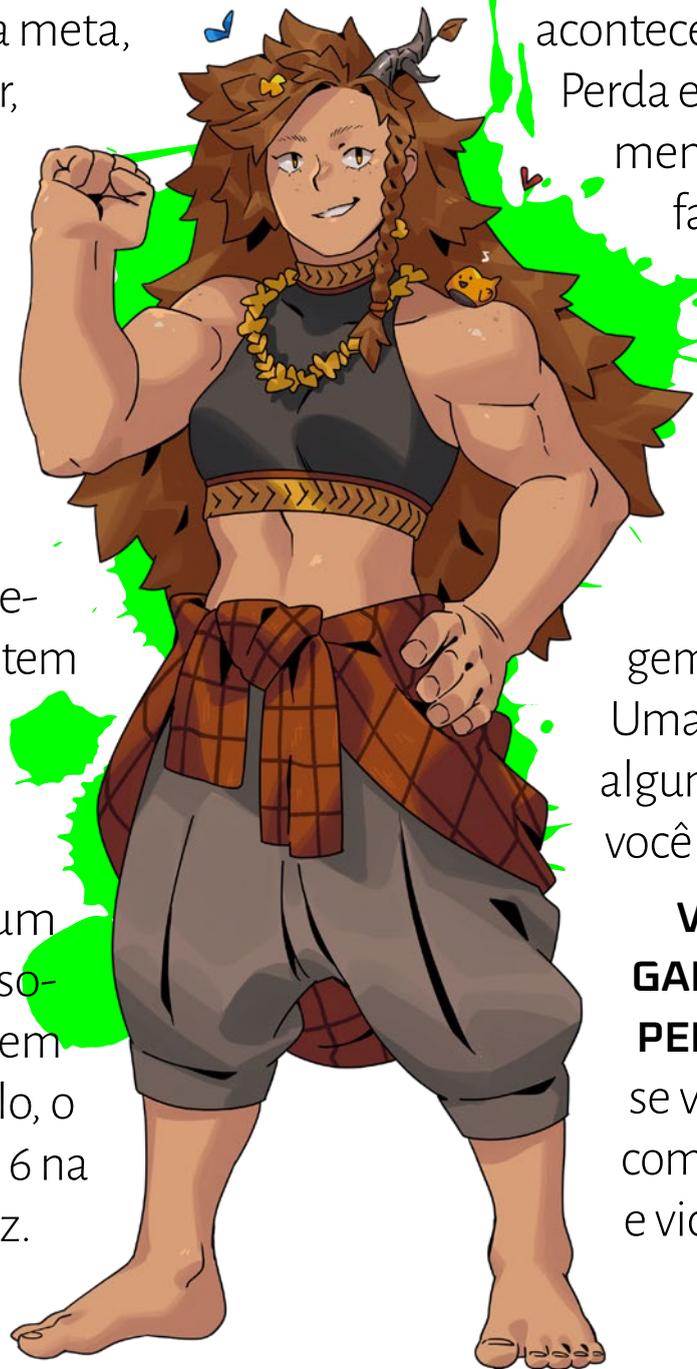
VOCÊ NUNCA PODE ROLAR MAIS DE TRÊS DADOS (3D), mesmo que tenha mais de um Ganho. Mas também **NUNCA ROLA MENOS DE UM DADO (1D)**, mesmo que tenha mais de uma Perda.



A meta pode variar entre **FÁCIL** (meta 6), **MÉDIA** (9), **DIFÍCIL** (12) e **MUITO DIFÍCIL** (15). Após somar os dados e o atributo, se tiver um resultado igual ou maior que a meta, o teste foi um sucesso. Se for menor, você falhou.

Algumas vezes, a meta é igual ao teste de outro personagem. Isso é um **TESTE RESISTIDO**. Por exemplo, quando ataca alguém, você faz um teste de Poder contra um teste de Resistência do adversário. Aquele com o maior resultado vence; o personagem ativo tem a vantagem do empate: se tiver resultado igual ou maior que o personagem passivo, será vencedor.

Em qualquer teste, um 6 é um **ACERTO CRÍTICO**. Você pode somar o atributo mais uma vez. Se tem P2 e rola um 3 e um 6, por exemplo, o resultado final é $3 + 6 + 2 + 2$. Cada 6 na rolagem soma o atributo outra vez.



Por outro lado, sempre que todos os dados (não importa quantos) resultam 1, você tem uma **FALHA CRÍTICA**. Algo ruim ou vergonhoso acontece: a critério do mestre, isso pode causar Perda em um teste posterior. Note que, quanto menos dados rolar, maior a chance de uma falha crítica!

O personagem tem **GANHO** sempre que alguma situação o favorece. Você pode conseguir isso com vantagens, ou gastando 1 PA. O mestre também pode conceder Ganho se achar que a situação é favorável ao personagem. Quando tem Ganho, você rola **MAIS 1D**. Uma **PERDA**, pelo contrário, ocorre quando alguma coisa prejudica seu teste. Nesse caso, você rola **MENOS 1D**.

VOCÊ NUNCA RECEBE MAIS DE 1D POR GANHO, NEM PERDE MAIS DE 1D POR PERDA. Mas Ganhos e Perdas se anulam: se você tem dois Ganhos e uma Perda, fica com um Ganho de saldo e rola o dado extra, e vice-versa.

TURNO, RODADA, CENA, SESSÃO

Nas histórias, e em nossa imaginação, o tempo passa como queremos que passe. Mas, no jogo, as unidades de tempo mais importantes são quatro:

TURNO é a medida de tempo mais curta, e a mais utilizada. O turno é a **SUA VEZ DE JOGAR**.

RODADA é a **SOMA DOS TURNOS DE TODOS OS JOGADORES**. Começa quando o primeiro personagem age, e termina depois que o último agiu.

CENA é uma situação, um **EVENTO** com começo, meio e fim. Desde um combate até uma longa viagem. O mestre diz quando uma cena começa ou termina.

SESSÃO é o **TEMPO DE JOGO NA VIDA REAL**, não importando quanto tempo se passa no mundo de jogo. Dura entre uma e três horas (ou mais). Alguns efeitos no jogo são limitados (ou exigidos) por sessão.



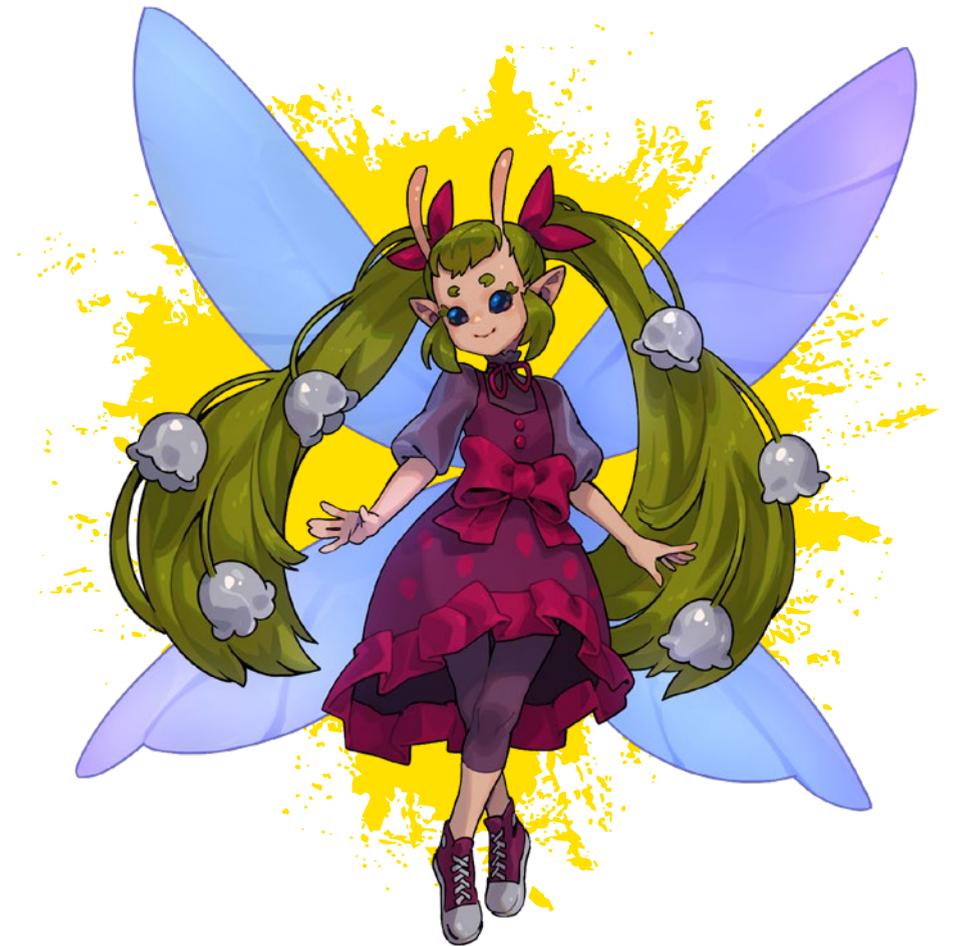
COMBATE!

O combate em **3DeT Victory** é simples e objetivo, com apenas três passos:

- **PASSO 1: INICIATIVA.** Cada lado faz um teste de Habilidade. Os personagens agem na ordem da maior para a menor iniciativa. Se houver empate, aquele com maior Habilidade age primeiro.
- **PASSO 2: ATAQUE.** Na sua vez, cada personagem pode atacar um oponente ou usar uma vantagem que gasta PM. Se atacar ou usar um poder ofensivo, faz um teste de Poder para saber a força do ataque.
- **PASSO 3: DEFESA.** Cada oponente atacado faz um teste de Resistência para a defesa. O valor de ataque que supera a defesa é descontado de seus PV.

Em quase todos os testes de combate, a perícia Luta concede um dado extra. Mas algumas vantagens, poderes e situações podem utilizar perícias diferentes.

- **DANO MÍNIMO.** Todo ataque causa 1 ponto de dano, mesmo quando a defesa não é superada, exceto em uma defesa perfeita: quando a defesa é igual ao dobro do ataque ou mais, nenhum dano é causado.





PARTE 03: EVOLUINDO!

Defensores evoluem. Isso quer dizer que eles ficam mais fortes, embora não necessariamente mais espertos (certo, alguns ficam). A cada missão concluída, Defensores aprendem a usar melhor seus poderes ou conquistam habilidades novas.

Essa evolução acontece com Pontos de Experiência, ou XP! Eles são entregues pelo mestre no fim da sessão.

CADA PERSONAGEM GANHA 1XP POR VITÓRIA EM COMBATE. Além disso, recebe 5XP por vitória contra um oponente muito mais forte, como o General Púrpura.

Você pode trocar 10XP por 1 ponto de personagem, para aumentar um atributo ou comprar uma nova perícia ou vantagem. Você também pode usar esse ponto para se livrar de uma desvantagem.





MENU DE PERSONAGENS

Se quiser, em vez de construir um personagem do zero, você pode escolher um destes lutadores prontos!

(Não, não pode escolher o General Púrpura, ele é o chefe final!).

RIN ASAKUSA

Última campeã do torneio, Rin é filha de uma diplomata japonesa e um atleta brasileiro. Praticante de várias artes marciais tradicionais, como karatê, judô e aikidô, desenvolveu um estilo próprio misturando golpes e movimentos de todos, além de malícia e ginga de uma infância nas ruas.

 **PODER 2**

 **HABILIDADE 3**

 **RESISTÊNCIA 2**

 **PONTOS DE AÇÃO 2**

 **PONTOS DE MANA 15**

 **PONTOS DE VIDA 10**

PERÍCIAS

LUTA, MANHA.

VANTAGENS

ATAQUE ESPECIAL (POTENTE: FÊNIX ASCENDENTE), DEFESA ESPECIAL (TENAZ: ESCUDO DE CHAMAS), MAESTRIA (LUTA).

DESVANTAGENS

CÓDIGO (COMBATE, HERÓIS).



GATIMU NGUGI

Este queniano causou frisson como um dos raros não-japoneses vencedores do campeonato mundial de kendô, dez anos atrás. Por esse feito, foi reconhecido como um dos maiores artistas marciais do mundo, e convidado diversas vezes para o torneio.

PODER 3

HABILIDADE 2

RESISTÊNCIA 2

PONTOS DE AÇÃO 3

PONTOS DE MANA 10

PONTOS DE VIDA 10

PERÍCIAS

LUTA.

VANTAGENS

ATAQUE ESPECIAL (PERIGOSO: TSUKII, POTENTE: MEN!), DEFESA ESPECIAL (TENAZ: APARAR), VIGOROSO.

DESVANTAGENS

CÓDIGO (COMBATE, HERÓIS).



DANI DA SILVA

Prodígio do judô brasileiro e um dos mais jovens medalhistas olímpicos da modalidade, Dani entrou em circuitos de torneios de rua para provar suas capacidades fora das formalidades de um tatame. Não demorou para ganhar renome, e o convite para participar do torneio foi mera consequência.

 **PODER 2**

 **HABILIDADE 2**

 **RESISTÊNCIA 3**

 **PONTOS DE AÇÃO 2**

 **PONTOS DE MANA 10**

 **PONTOS DE VIDA 15**

PERÍCIAS

ESPORTE, LUTA.

VANTAGENS

ATAQUE ESPECIAL (POTENTE: OSOTO GARI; PODEROSO: IPPON!; REFLEXÃO: CHAVEAMENTO).

DESVANTAGENS

CÓDIGO (COMBATE), INDECISO.



CHELSEA SMITH

Esta soldada começou a ganhar renome quando ainda se apresentava com seu nome morto, destacando-se nos torneios internos do exército norte-americano. Com seu estilo rápido e feroz, vencendo os inimigos com um misto de saltos acrobáticos e chutes velozes, ela logo se tornou presença frequente nos torneios da Ilha do Martelo.

PODER 1

HABILIDADE 3

RESISTÊNCIA 2

PONTOS DE AÇÃO 1

PONTOS DE MANA 15

PONTOS DE VIDA 10

PERÍCIAS

ESPORTE, LUTA.

VANTAGENS

ÁGIL, ATAQUE ESPECIAL (PRECISO: SPEED CANNON), DEFESA ESPECIAL (ESQUIVA: QUICK STEP).

DESVANTAGENS

CÓDIGO (COMBATE).



KEL

Kel é uma Viajante que chegou à Terra vinda do mundo além-Convergência e logo tornou-se uma Arcanauta. Equipada de um grande machado animalesco e de sua constituição diferenciada, ficou conhecida por toda Vallindra como uma guerreira matadora de monstros e respeitada como Arcanauta veterana.

 **PODER 3**

 **HABILIDADE 2**

 **RESISTÊNCIA 3**

 **PONTOS DE AÇÃO 3**

 **PONTOS DE MANA 10**

 **PONTOS DE VIDA 15**

PERÍCIAS

LUTA, SUSTENTO.

VANTAGENS

ATAQUE ESPECIAL (PENETRANTE:
GARRA DO DRAGÃO), VIGOROSA.

DESVANTAGENS

ANTIPÁTICA, INFAME.



KARATOR

Chegou à Terra antes da Terceira Convergência para proteger o segredo da existência de seu mundo natal. Acabou sem contato com sua espécie e enlouqueceu, perdendo a memória. Neste novo mundo caótico, passou a lutar em torneios clandestinos, em nome de uma Rainha que vê apenas em alucinações.

 **PODER 3**

 **HABILIDADE 1**

 **RESISTÊNCIA 4**

 **PONTOS DE AÇÃO 3**

 **PONTOS DE MANA 5**

 **PONTOS DE VIDA 20**

PERÍCIAS

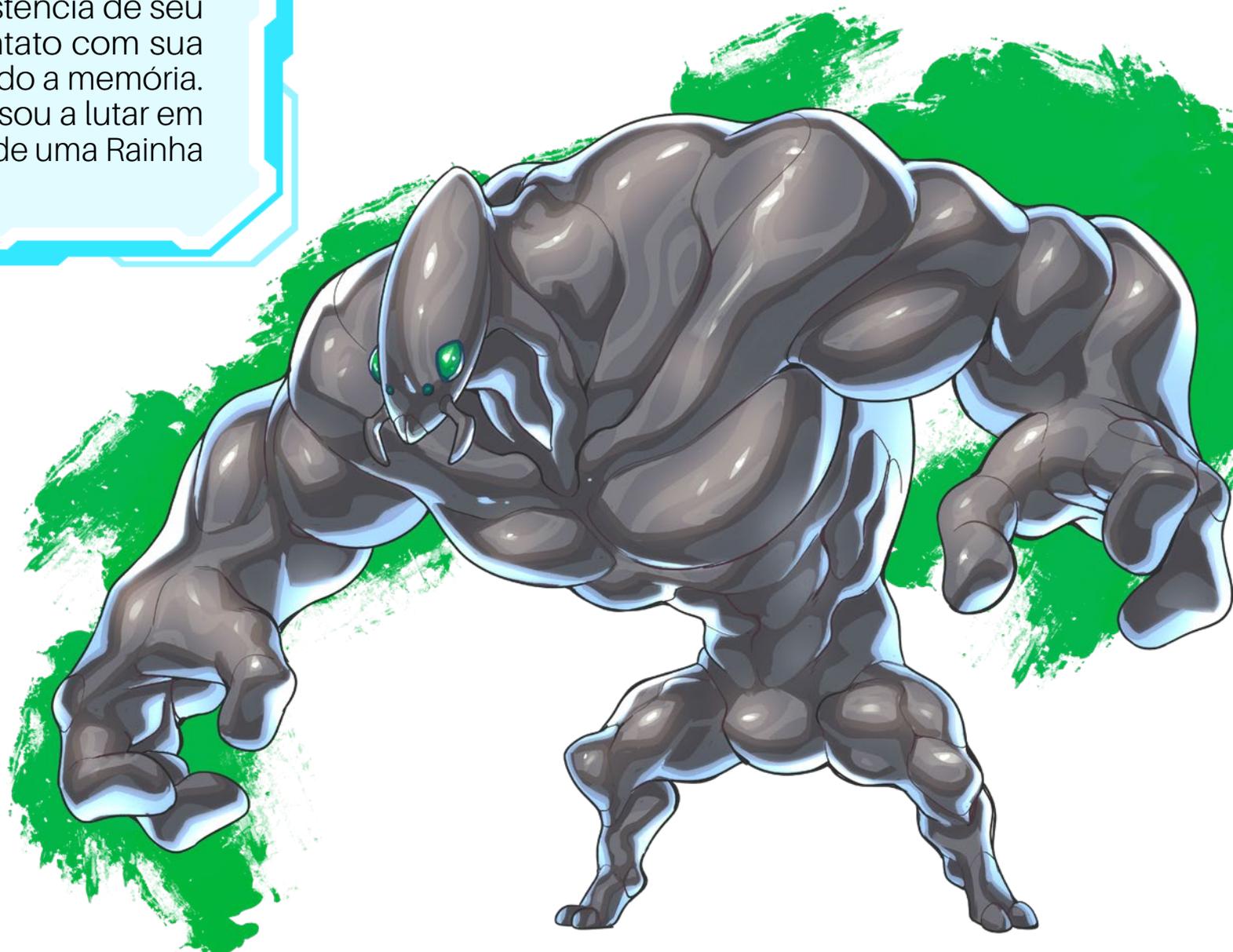
LUTA, SUSTENTO.

VANTAGENS

ATAQUE ESPECIAL (PODEROSO: ABRAÇO METÁLICO), FORTE.

DESVANTAGENS

ATRAPALHADO, TAPADO.



TIANA

Por seu tamanho, Tiana não parece guardar tanto poder dentro de si. Equipada com óculos PORTAL, é capaz de entrar em sincronia com uma avançadíssima Inteligência Artificial, que assume o comando de seu corpo e canaliza poderes impensáveis de uma realidade alternativa.

 **PODER 1**

 **HABILIDADE 4**

 **RESISTÊNCIA 1**

 **PONTOS DE AÇÃO 1**

 **PONTOS DE MANA 20**

 **PONTOS DE VIDA 5**

PERÍCIAS

LUTA, MÍSTICA.

VANTAGENS

ATAQUE ESPECIAL (POTENTE: MÍSSIL MÁGICO), DEFESA ESPECIAL (ESQUIVA, REFLEXÃO: ESCUDO ARCANO).

DESVANTAGENS

ATRAPALHADA.



SHIN

Treinado em uma classe secreta na escola de ninjas da UniPotência, foi expulso por cometer uma ofensa aos seus superiores. Uniu-se então ao Exército ARSENAL como mercenário independente, sem mestre — ou assim ele diz, aos berros, para os outros soldados. Rumores dizem que é, na verdade, um agente infiltrado.

 **PODER 2**

 **HABILIDADE 3**

 **RESISTÊNCIA 2**

 **PONTOS DE AÇÃO 2**

 **PONTOS DE MANA 15**

 **PONTOS DE VIDA 10**

PERÍCIAS

LUTA, MANHA.

VANTAGENS

ÁGIL, ATAQUE ESPECIAL (PERIGOSO: CHUVA DE KUNAI), DEFESA ESPECIAL (TENAZ: TRUQUE DO TRONCO).

DESVANTAGENS

CÓDIGO (DERROTA), INFAME.



GENERAL PÚRPURA

Pouco se sabe sobre este infame senhor da guerra. Chefão do Exército ARSENAL e governante da Ilha do Martelo. Você só pode jogar com ele usando um código secreto revelado no verso de uma velha revista de games e que envolve, entre outras coisas, subornar o mestre com salgadinhos! Ele só pode ser enfrentado como o chefe final do modo Arcade.

PODER 4

HABILIDADE 3

RESISTÊNCIA 4

PONTOS DE AÇÃO 4

PONTOS DE MANA 15

PONTOS DE VIDA 20

PERÍCIAS

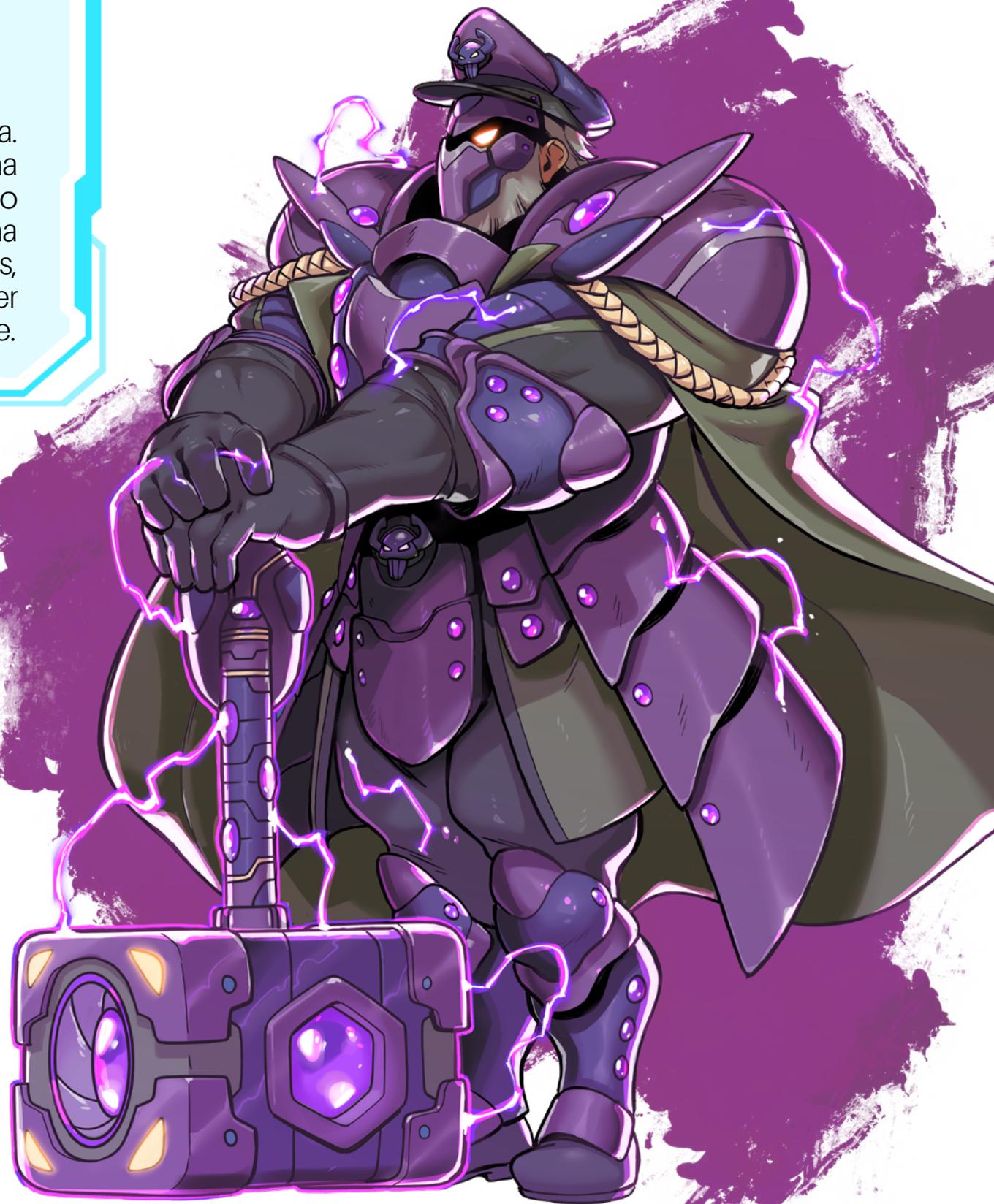
INFLUÊNCIA, LUTA.

VANTAGENS

ANULAÇÃO (CENTELHA DO COMBATE), ATAQUE ESPECIAL (PERIGOSO, POTENTE: MARTELO DO TROVÃO), DEFESA ESPECIAL (ROBUSTA: ESCUDO PÚRPURA).

DESVANTAGENS

INFAME.



MONTE SEU PERSONAGEM!

 **PODER**

 **HABILIDADE**

 **RESISTÊNCIA**

 **PONTOS DE AÇÃO**

 **PONTOS DE MANA**

 **PONTOS DE VIDA**

PERÍCIAS

VANTAGENS

DESVANTAGENS

CRÉDITOS 3DeT VICTORY

DESENVOLVIMENTO

Bruno Schlatter
Marcela Alban
Marcelo Cassaro
Marlon Teske
Tiago Ribeiro

ARTE

André Vazzios
Eduardo Capelo
Erica Awano
Israel Guedes
Momo Luca
Rafael Françoi
Rebirth Studio

ANIMAÇÃO

Éder Gil
Filipe Igatiba

MÚSICA "ROLE OS DADOS"

The Kira Justice

GUITARRAS, COMPOSIÇÃO, PRODUÇÃO

Matheus Lynar

VOZ

Matheus Lynar
Sarisa Lynar
Bibi Gamino

GUITARRA

Matheus Affonso

CAMPANHA #3DeT VICTORY

COORDENAÇÃO

Tiago Guimarães

MÍDIAS SOCIAIS

Ana Carolina Gonçalves

PROGRAMAS

Matheus Tietbohl

ARTE E DIAGRAMAÇÃO

Priscilla Souza

ARTES ADICIONAIS

Ana Carolina Gonçalves
Cássia Bellmann
Gil "Gilgante" Cardoso

E-COMMERCE

Gislaine Alves

ATENDIMENTO AO CLIENTE

Julia Rosiello

ADMINISTRATIVO

Andrew Frank

LOGÍSTICA

Maurício Feijó

André Schwertz

Daniel Boff

Marlon Vernes

EDITORA-CHEFE

Karen Soarele

DIRETOR-GERAL

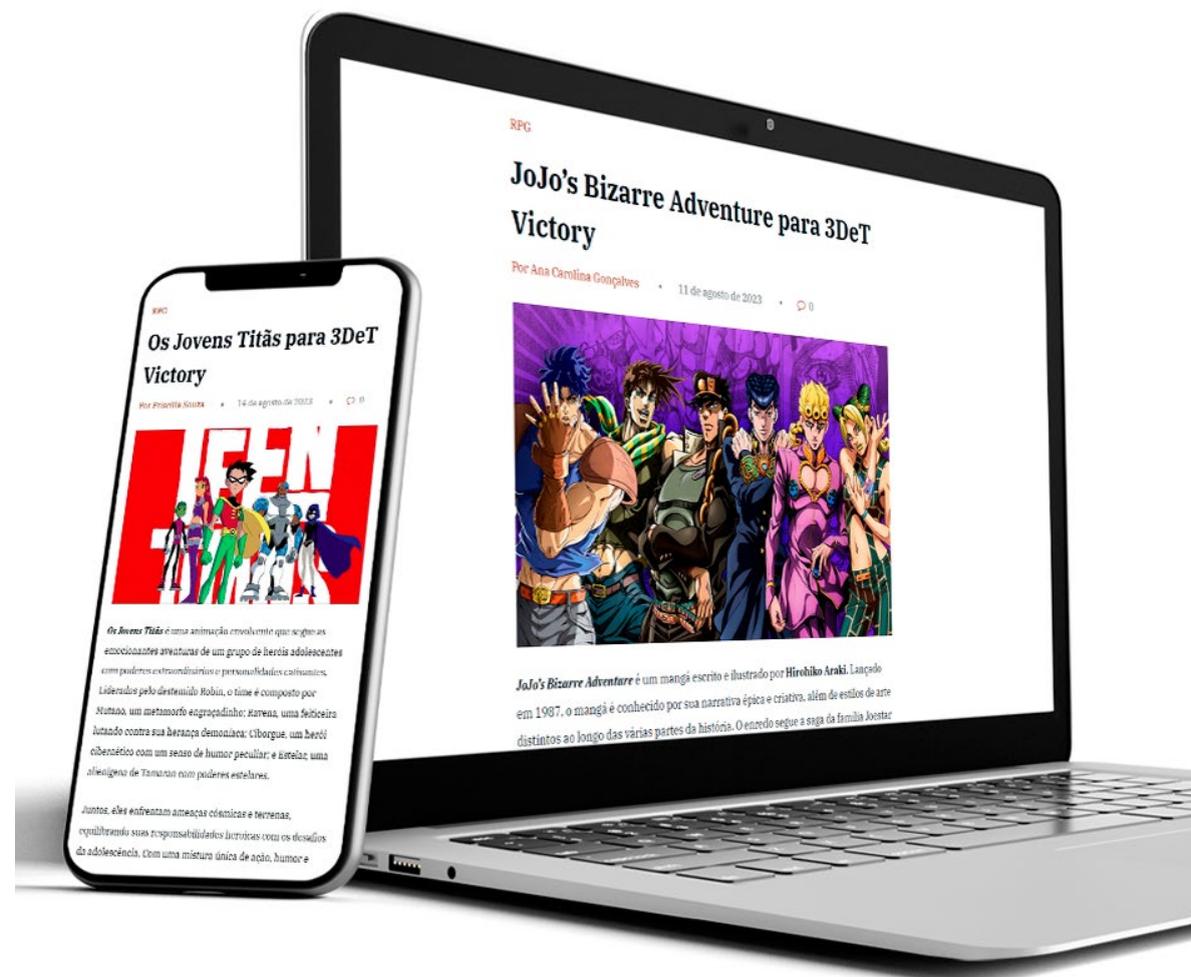
Guilherme Dei Svaldi

3DeT CRIADO POR

Marcelo Cassaro



O RPG EM QUE TUDO É POSSÍVEL



CONFIRA MAIS FICHAS E REGRAS!





TENHA MAIS AVENTURAS EM TORMENTA!

CLIQUE AQUI E ACESSE O **KIT INTRODUTÓRIO** COM TUDO O QUE VOCÊ PRECISA PARA COMEÇAR A JOGAR TORMENTA20!

- AVENTURA COMPLETA
- PERSONAGENS PRONTOS
- RESUMO DE REGRAS
- MAPA DE BATALHA



catarse 

JAMBÔ 