

REGRAS DE CONVERSÃO

3D&T ALPHA para

3DeT VICTORY



REGRAS DE CONVERSÃO

3D&T ALPHA para 3DeT VICTORY

Este guia é voltado para jogadores e mestres que desejam migrar seus personagens do sistema 3DT ALPHA para o novo 3DeT VICTORY. Com a proposta de simplificar a jogabilidade o VICTORY utiliza três atributos principais: **Poder, Habilidade e Resistência**, em vez dos cinco atributos clássicos: **Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo**. Nossa intenção com este sistema de conversão é que você possa continuar utilizando os suplementos do 3DeT ALPHA para suas campanhas em 3DeT VICTORY.

ATRIBUTOS



PODER

Fórmula: $(\text{Força} + \text{Poder de Fogo}) / 2$ (arredondado para baixo)

Todo personagem que possuía Poder de Fogo no ALPHA ganha automaticamente a vantagem Alcance no VICTORY, possibilitando realizar ataques à distância.



HABILIDADE

Fórmula: Habilidade = Habilidade

A Habilidade permanece idêntica entre os sistemas sem necessidade de ajustes.



RESISTÊNCIA

Fórmula: $(\text{Armadura} + \text{Resistência}) / 2$ (arredondado para baixo)



REGRAS DE CONVERSÃO

3D&T ALPHA para 3DeT VICTORY

VANTAGENS E DESVANTAGENS

É muito simples converter VANTAGENS e DESVANTAGENS para o VICTORY.

Vantagens e desvantagens existentes em ambos os sistemas: reutilize-as diretamente no VICTORY, sem necessidade de ajustes.

Vantagens e desvantagens exclusivas do ALPHA: caso a vantagem ou desvantagem não exista no VICTORY, você tem duas opções:

- Criar a vantagem ou desvantagem, tentando se aproximar o máximo possível da mecânica original.
- Converter o ponto da vantagem ou desvantagem em um ponto de atributo.

PERÍCIAS

Basta transferir todas PERÍCIAS e suas ESPECIALIZAÇÕES.

RAÇAS E KITS

No processo de conversão do ALPHA para o VICTORY, algumas RAÇAS e KITS possuem equivalentes nos ARQUÉTIPOS e KITS, permitindo uma adaptação direta. Caso não exista ARQUÉTIPOS OU KITS equivalentes, você pode converter em pontos de personagem proporcionais ao custo original ou criar um novo ARQUÉTIPO que se assemelhe ao KIT.



