

Criado por: Tiago Alves

# 3 DICE 'N DRAGONS

**3 DADOS 1 VIDA 1 RPG**



Imagens do Google imagens

# Conteúdo da apostila

SOBRE O SISTEMA & 3 Dice n Dragons	Pg.3
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM	Pg.4
DEFINA A CLASSE	PG.6
REGRAS BÁSICAS	Pg.7
ESCALAS DE PODER	Pg.8
AÇÕES DOS PERSONAGENS	Pg.9
COMBATES	Pg.11
MAGIAS	PG.12
CIDADES	PG.14
MERCENÁRIOS	PG.16
DUNGEONS	PG.17
MISSÕES	PG.18
TESOUROS	PG.19
EQUIPAMENTO BÔNUS & Po.	PG.20
XP & SUBINDO DE NÍVEL	PG.21
MONSTROS	PG.21
REGRAS ADICIONAIS	PG.30
TABELAS EM BRANCO	PG.37
FICHAS DE PERSONAGENS	PG.40

## **SOBRE O SISTEMA E DADOS E VIDA**

Este sistema é uma mistura de outros como 3 Dice Dungeon, 8 bit dungeons e RPGs solo. Deste “mexidão” de sistemas criou-se um que foi adaptado por Tiago Alves de Moraes.

A ideia destes sistemas é ser um simulador de vida dentro do jogo.

Aqui na pele de um ou mais personagens, jogando sozinho ou em grupo com seus amigos, você joga um jogo usando no máximo 3 dados, vive praticamente uma vida dentro do universo da sua imaginação e ainda joga um RPG (3 dados 1 vida 1 RPG).

Este é um sistema de regras universal que você pode adaptar para qualquer mundo e universo que queira: cyberpunk, fantasia, aventura, horror, apocalipse zumbi, sci-fi, etc.

Embora a infinidade de possibilidades as regras não são complexas, de forma que o jogo pode ser jogado como um RPG sem a necessidade de um “mestre”. Graças a seu sistema que utiliza tabelas.

Todo o sistema, limitam-se às rolagens de até 3 dados de 6 lados (3d6). Dados estes que todo mundo pode ter em casa.

Mesmo sendo simples o jogo abre um leque de possibilidades que muitas das vezes não são vistas em RPGs convencionais.

Respeitando a forma de se divertir de cada um, trazemos dois tipos de jogabilidades: as REGRAS BÁSICAS para jogadores casuais que estão sendo inseridos no universo do RPG e as REGRAS ADICIONAIS que utilizam 100% do conteúdo.

E mais, você usando um tipo de regra, pode alternar entre elas, isto não afetará em nada o seu progresso no jogo.

### **O que precisa para jogar?**

- 1 a 6 jogadores;
- 3 dados de seis lados (3d6) – caso não tenha 3, role 1d6 quantas vezes forem necessárias;
- Folhas de papel – para anotar os dados dos personagens, desenhar os dungeons;
- Lápis e borracha – Para anotar e apagar dados na ficha;
- E muita, mas muita imaginação. Caso contrário será apenas um jogo de rolar dados e consultar tabelas enfadonho. Imagine a cena, visualize cada resultado, sinta-se na pele do seu personagem e terá uma experiência satisfatória.

## **3 Dice N Dragons**

O mundo é conhecido como “Terra Mais ou Menos Média”, um lugar de magia e encantamento! A economia gira quase que 100% em torno de heróis que dedicam sua vida a concluir aventuras.

Cada um conta a história da Terra mais ou menos Média de um jeito. Uma das mais famosas é “O mundo surgiu de um ovo e resto é um mistério”.

Porém historiadores dizem que deste ovo surgiu DragHUndo. O deus supremo dragão, porém este ficou hibernado por séculos, e quando acordou pôs mais 6 ovos de dragão. Cada ovo chocou 6 tipos de dragões menores. O primeiro LightDragon deu a luz à escuridão. Segundo EarthDragon criou a terra, as matas, a natureza, o clima. O terceiro CreatuDragon criou todo ser vivente e povoou essa Terra. FireDragon deu o calor, o sol, lava e todo tipo de coisa inflamável. LiquidDragon cuspiu águas, formando rios e mares. O 6º chocou e por incrível que pareça não gerou nada, ele resolveu fugir e sumiu.

Séculos depois com a vida se formando o 6º dragão retorna trazendo o caos, ele se auto intitulou CurseDragon. Não se sabe onde andou, mas quando voltou ele estava mais negro que a noite sem estrelas. Ele imediatamente pôs em sono eterno os seus 5 irmãos. E começou a povoar a Terra com as suas “cria das Trevas” ou “betas noturnas”. Ele trouxe a morte, a praga, peste e doenças. O que o que o CurseDragon não contava é que os seus irmãos haviam criado mais 1 ovo de dragão e foi escondido por DragHUndo.

Quando DragHUndo resolvera destruir tudo e transformar em trevas o ovo escondido choca e nasce o BlessDragon. Seu poder emana por toda a terra e trazendo a bravura no coração dos seres viventes que aos

poucos foram lutando e combatendo o mal na Terra mais ou menos Média. DragUndo e BlessDragon unem forças para derrotar CurseDragon.

Esta luta durou mais de 2 séculos, a terra foi se desfigurando, terremotos, enchentes... Tudo a Terra sofreu da consequência do combate épico de 3 dragões.

DragUndo, BlessDragon e curseDragon se desfazem em auras brilhantes e somem no vazio espaço tempo. um ovo surgiu dessa explosão gerando não dragões, mas os primeiros humanos da Terra.

A humanidade agora chama este tempo de ano 1.

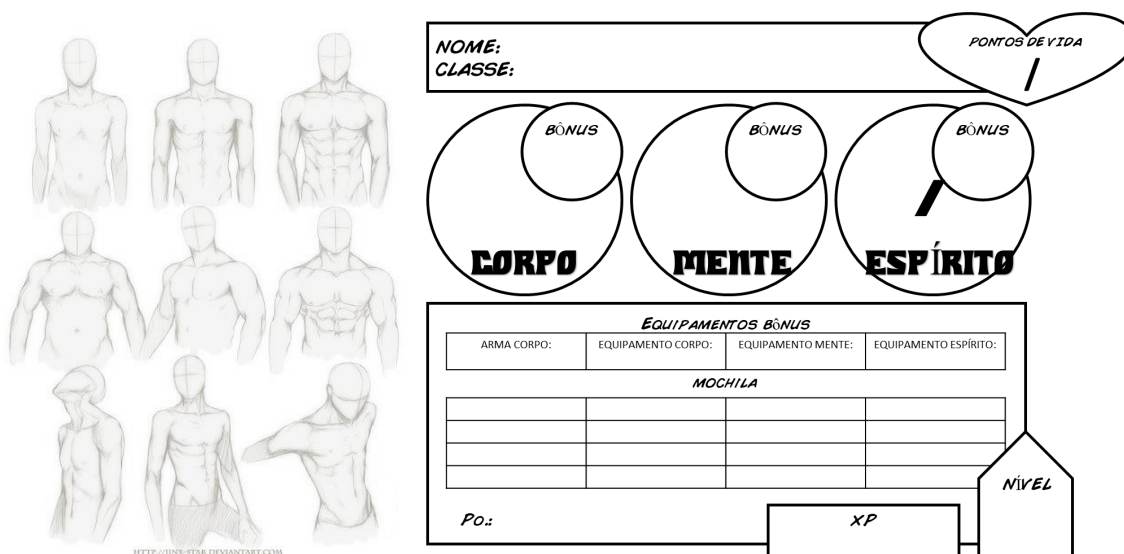
Seres humanos começam a procriar, conhecer a terra, viver dela. Porém muitos deles eram devorados ou destruídos pelos seres das trevas ainda viventes do resquício da batalha épica entre dragões.

Com os anos os humanos aprendem a se relacionar e de alguma forma cósmica eles têm uma sensação de haver algo superior os observando. Esse algo superior os antigos falam dos espíritos dos dragões remanescentes que estão dormindo esperando a hora de acordar... Essa historia é contada de geração em geração até os dias de hoje.

Divisão das eras:

1. Dragões e criação de tudo;
2. Os primeiros humanos criados coabitando com o caos na Terra.
3. Caçada dos seres das trevas e bestas noturnas aos humanos;
4. Evolução humana dos sobreviventes e criação de raças;
5. Crescimento da humanidade e surgimento das raças Arcobaleno e Biengs;
6. Começa das grandes expedições e surgimento de aventureiros;
7. Expansão da humanidade erradicação dos monstros;
8. Descobrimto da Magia e estudo onde a raça humana buscou aprender e reconhecer sua origem;
9. Criação de Armas e itens mágicos;

## CRIAÇÃO DE PERSONAGENS



The form includes a grid of 12 character sketches on the left. The main form contains the following sections:

- Nome:** and **Classe:** text boxes.
- Pontos de Vida:** a heart-shaped gauge showing 1 point.
- Attributes:** Three large circles labeled **CORPO**, **MENTE**, and **ESPÍRITO**. Each has a smaller **BÔNUS** circle. The **ESPÍRITO** attribute has a gauge showing 1 point.
- Equipamentos Bônus:** A table with columns for **ARMA CORPO**, **EQUIPAMENTO CORPO**, **EQUIPAMENTO MENTE**, and **EQUIPAMENTO ESPÍRITO**.
- Mochila:** A table with 4 columns and 3 rows.
- Po.:** (Points) and **XP** (Experience Points) boxes.
- Nível:** (Level) box.

O personagem é o que você usa para interagir neste mundo, você pode ter um e jogar sozinho, ou controlar no máximo 4 ou jogar com mais 2 a 6 amigos e cada um controlar um. Seu personagem irá se mover pelo mapa através de “salas”. Este conjunto de salas vamos chamar neste sistema de “dungeon” (masmorra em inglês).

A criação de personagens resume-se em 4 passos:

1. Role 3d6;
2. Distribua cada um dos resultados de cada um destes dados em 3 atributos;
3. Com a distribuição dos resultados em cada atributo descubra a classe;

4. Aplique o bônus (+1) no atributo com o maior valor;

## EXPLICANDO ELEMENTOS DA FICHA DE PERSONAGEM

### CABEÇALHO

Geralmente com NOME e teremos também a CLASSE (sua profissão):

- **NOME:** invente um.
- **CLASSE:** é determinada ao distribuir os resultados dos 3d6 e colocar o bônus no atributo maior. Veja em qual das opções de classe o seu personagem se encaixa.

### ATRIBUTOS

- **CORPO** - representam seus ataques físicos e resistência em pontos de vida. O corpo também determina o seu bônus em saúde. Força muscular e reflexos. Role 1d6 para descobrir seus pontos neste atributo.
- **MENTE** – representam tudo relativo ao raciocínio, o tanto que você consegue traçar de estratégias, desarmar armadilhas e procurar por tesouros. Role 1d6 para descobrir seus pontos neste atributo.
- **ESPÍRITO** – Usamos este atributo em mundos de RPG que a magia ou o ESPÍRITO se fazem presentes. Pode representar magias, religião e espiritualidade. ESPÍRITO também mostra o quanto seu personagem é resistente à magia ou consegue lançar feitiços, possui poderes espirituais ou arcanos. Role 1d6 para descobrir seus pontos neste atributo. Aqui este atributo é reduzido à medida que utilizaremos. Ao anotar marque sempre o VALOR TOTAL / VALOR ATUAL. Ex: 1/1, 2/2, 3/3... etc.

Saúde de seu personagem

- **PONTOS DE VIDA (PVs):** Quanto maior o número em PVs mais difícil será matar seu personagem. Os PVs são determinados rolando 1d6 e somando com o valor sorteado anteriormente em CORPO.  
 $PVs = 1d6 + CORPO$

BÔNUS (nos atributos):

- Utilize para marcar quando um personagem tiver algum tipo de bônus, seja de benefício de classe e/ou equipamento.

BONUS EQUIPAMENTO:

- Anote aqui os equipamentos que darão bônus em atributos específicos.  
Note que há somente quatro espaços em branco para cada item bônus.

Ele só poderá equipar-se com um tipo de item de cada, geralmente são.

- **ARMAS PARA CORPO:** anote neste os campos as armas que seu personagem está equipado.
  - **EQUIPAMENTO MENTE:** anote aqui o equipamento que lhe garante bônus em MENTE.
  - **PROTEÇÃO PARA CORPO:** Anote aqui todo tipo de colete, escudo, armadura, cota que proteja seu personagem. Só pode equipar com um.
  - **EQUIPAMENTO PARA ESPÍRITO:** Anote aquele item que garante bônus em ESPÍRITO.
- **MOCHILA** - anote neste campo os itens consumíveis, itens de missão ou armas repetidas que seu personagem encontra na dungeon. Se todos os espaços forem preenchidos significa que sua mochila está cheia. Precisa deixar para trás os novos itens, substituir ou vende-los nas lojas da cidade.

Peças de Ouro (Po.)

- **Po.:** determinam o quanto o seu personagem possui de moedas para comprar coisas na cidade. Quando se inicia um novo jogo com novos personagens cada um deles começa falido, COM 0 (ZERO) de grana.

### XP & NÍVEL

XP quer dizer Experience Points ou traduzindo: Pontos de Experiência.

Quanto maior o nível do personagem mais experiente ele é.

Cada missão, monstro derrotado e ação bem-sucedida rendem uma determinada quantia em XP, ao atingir ou ultrapassar o limite do XP o seu personagem ganha +1 nível. Quanto maior o nível mais poderoso seu personagem é.

No começo de cada jogo, ao criar um novo personagem ele sempre começa com XP e NÍVEL = 0.

Isso porque no jogo seu personagem começa como um “zé ninguém” que vai evoluindo gradativamente.

## DEFININDO / CRIANDO A CLASSE

A classe é a profissão do personagem, o que ele sabe fazer de melhor. Em cada tipo de gênero de RPG existem suas classes específicas.

Se você colocar o resultado maior do dado em CORPO claramente você é um **BERSERKER**, vai resolver as coisas mais pela força bruta do que no diálogo. Terá um personagem “tanque”. Resultado maior em CORPO têm bônus de +1 sempre que o utilizam em testes ou ataques. Os berserkers são guerreiros sangrentos que perdem um amigo mas não a chance de estar em uma briga.

- Se você colocar o resultado maior do dado em MENTE você é um **TRAPACEIRO**, um intelectual que prefere usar a cabeça para solucionar conflitos. Acredita que astúcia e sabedoria são mais uteis em combates do que músculos. Resultado maior em MENTE têm bônus de +1 sempre que o utilizam em testes ou ataques. Trapaceiros têm má fama nos reinos por onde passam, porém são os únicos que conseguem achar armadilhas, desarma-las e localizar portas secretas.
- Se você colocar o resultado maior do dado em ESPÍRITO você está mais para um **ARCANO** que vai usar de meios místicos e magias arcanas propriamente dita para resolver conflitos. Resultado maior em ESPÍRITO têm bônus de +1 sempre que o utilizam em testes ou ataques. Arcanos são estudiosos da magia antiga. Conseguem reconhecer, usar e manipular feitiços arcanos e usa-los como armas.

Se por ventura tivermos um resultado igual nos resultados maiores e duas ou mais das suas características são iguais você é um... **MESTRE DAS ARMAS** ou **AVATAR DOS DEUSES**.

- Ele será um **MESTRE DAS ARMAS** caso você escolha ter bônus no CORPO. Seja para testes ou para ataques. Ele será um exímio mestre em qualquer arma e começará com uma arma comum (sem bônus) de sua escolha ou invente uma.
- Ele será um **AVATAR DOS DEUSES** caso você escolha ter bônus no ESPÍRITO ou MENTE seja para testes ou para ataques. Avatares são segundo eles próprios, os escolhidos dos deuses para fazer a obra aqui na Terra. Eles podem fazer 1 cura por missão recuperando 1d6 PVs, porém tal magia consome -2 pontos de ESPÍRITO.



# REGRAS BÁSICAS

## Resumindo a jogabilidade



1. Você começa com um personagem ou um grupo de personagens recém-chegados na cidade.
2. Role 3d6 e crie seu personagem;
3. Defina a classe;
4. Se quiser, invente sua origem, objetivos, um background. Mas não se preocupe, pois, isso não é relevante na jogabilidade, apenas para sua história.
5. Comece na cidade e sorteie a missão.
6. Sorteie o local e tamanho da dungeon aonde vai se passar a missão.
7. Desenhe as salas do dungeon sorteado em uma folha de papel: um quadradinho para cada sala.
8. Movimente-se entre as salas.
9. Sempre que entrar em uma sala, role 1d6 compare na tabela “1d6 Salas”.
  - Se sair “monstro” teremos um combate, sorteie o monstro na tabela “monstro” e escolha um atributo que o personagem usará para atacar o monstro sorteado.
  - Se sair qualquer outra coisa faça o proposto na tabela ou o jogador da vez pode optar por realizar uma ação do personagem nesta sala.
  - Após sortear e realizar uma ação do personagem pode avançar para a próxima sala.
10. Vá se movimentando de sala em sala até a última, contudo, a missão é concluída quando se cumpre o objetivo proposto e/ou se explora todas as salas da dungeon. Se ao concluir a missão e não tiver explorado todo o local, os jogadores podem optar por escapar da dungeon pelo mesmo caminho que eles entraram ou continuar explorando o restante das salas.
11. Ao concluir a missão e/ou a dungeon sorteie os tesouros obtidos de prêmio.
  - + 1d6x2 de XP por concluir a missão;
  - + 1d6 de Peças de Ouro (Po.) SE exploraram todas as sala;
  - + 1 tesouro se nenhum personagem chegou a 0 PVs;
  - Mesmo com mais personagens na missão, o valor do prêmio das rolagens é o mesmo para todos e será apenas um tesouro para decidir quem leva.
12. Adicione na sua mochila caso os personagens tenham achado algum item na dungeon.
13. Escolha e/ou alterne entre os personagens, caso tenhamos mais um de personagem jogador.
14. Use a ficha do personagem para equipar seu personagem para a próxima missão.
15. Volte ao passo 5.

## TESTES

Durante o jogo os personagens serão desafiados. Para descobrir se tiveram sucesso em achar uma sala secreta ou desarmar uma armadilha serão necessárias rolagens de dados que chamamos no RPG de “teste”. O teste serve para descobrir se o personagem foi bem-sucedido na sua ação. Utilize o atributo que exija ser testado:



Regra geral para **TODOS OS TESTES** inclusive **ATAQUES**.

- Role 1d6;
- Considere os bônus (caso tenha);
- Saindo número **MENOR** você obteve **SUCESSO**;
- Números **MAIORES** ou **IGUAIS** resultam em **FALHA**;

**obs.:** resultados 6 serão sempre **FALHAS**.

Resultados 1 sempre serão **SUCESSOS**.

- **CORPO:** testes físicos, usar a força, carregar coisas, ataques físicos com armas ou não, resistir fisicamente a venenos e magias, etc.

- **MENTE:** usar armadilhas ou artimanhas para atacar, decifrar enigmas, habilidades mentais, procurar, descobrir, resolver, diplomacia, enganar, lãbia e etc.

- **ESPÍRITO:** usar armas mágicas ou magias para atacar, aprender feitiços, desarmar barreiras mágicas, ler grimórios, resistir magicamente a feitiços, etc.

### CONSIDERANDO BONUS DE CLASSE EM TESTES

No caso dos bônus de classe: anote no campo “Bônus” do atributo em que ele ganha o bônus. Some ao valor que

você tem no atributo durante o teste. Por exemplo, você é um Berserker e digamos que essa classe tem +1pt bônus para ataques e testes com o **CORPO**.

Daí, digamos que seu personagem tem **CORPO** = 3. E vai usar o **CORPO** para fazer o teste. Durante o teste de **CORPO** com o bônus +1 ele será: **CORPO** = 3+1 de bônus. Neste caso a **FALHA** seria apenas com uma rolagem de resultado 4 ou mais.

### EQUIPAMENTOS BONUS

Quando seu personagem possuir um item que lhe conceda bônus em atributo, o mesmo deve ser acrescentado no teste ou ataque.

Ex: Seu personagem tem **ESPÍRITO**=2 e encontrou uma arma mágica que dá +1 **ESPÍRITO**, neste caso você coloca o +1 no campo de **BÔNUS** de “**ESPÍRITO**”. O personagem só irá **FALHAR** no teste caso saia 3 ou mais.

Itens que dão bônus e atributos bônus podem ser somados, ou seja, um personagem que tem **MENTE** = 4, digamos que ele tem bônus de classe de **MENTE** +1 e mais tarde na missão achou um equipamento de **MENTE** +2. O jogador deve anotar e somar os bônus, seu bônus ficaria +3. Logo em testes consideraríamos que o personagem só irá falhar tirando 6. Na ficha ficaria **MENTE**= 4 +3 (somatória do bônus da classe e o equipamento).

**ITENS BÔNUS TEMPORÁRIOS:** Talvez seu personagem achasse um item que só acrescenta bônus na hora de um teste em específico, um kit de ladino, por exemplo, você irá anota-lo no campo da mochila junto com o seu valor de bônus “Kit de ladino +1 Mente”. Porém você não precisa anotar o bônus temporário no campo do bônus da **MENTE** na ficha. Apenas durante o teste específico do item é que você irá somar o +1. Neste caso um personagem com **MENTE** = 2 achando o kit de ladino vai continuar com 2, porém, durante o teste específico que requer “Ladinagem” (arrombar portas, destrancar trincos, desarmar armadilhas, etc) você irá considerar **MENTE**= 2 +1 (kit de Ladinagem);

## Escala de poder

Se pegarmos a regra dos testes e considerarmos o resultado sempre 1 sendo sucesso e sempre o 6 sendo fracasso, qual seria o sentido de termos um valor 0 ou 100 de atributos?



Aplicamos a “escala de poder”, usada para comparar e as vezes ignorar a necessidade de testes.

Por exemplo:

Um sujeito de CORPO = 20 com certeza iria arrebentar uma porta simples de madeira sem nenhum esforço. Logo um teste de CORPO seria desnecessário.

Um sujeito de MENTE =15 iria fazer uma bela oratória e conseguir levar o povo ignorante na lábia sem a necessidade de um teste.

Um sujeito com o ESPÍRITO = 100 é imensamente poderoso. Facilmente poderia expurgar uma praga de uma região ou devastar cidades inteiras com chuvas de meteoros.

Sem falar que a chance de ele destruir mais adversários usando tal atributo “overpower” é mais fácil. Com um atributo 5x maior que o grupo que o ataca, se o personagem usar aquele atributo, ele acaba com o dobro de pontos de vida do alvo, ou seja, um grupo de 3 bandidos com 4pvs cada (totalizando 12 PVs, mas vamos explicar isso mais tarde), e seu personagem vai usar um atributo com o valor de 60 consegue causar o dobro de dano e eliminar metade deles.

Então considerando as escalas:

- CORPO = 0 : um fracote, não tem aptidão para combates, sem reflexos rápidos.
- MENTE = 0: retardado, ignorante ou não é inteligente.
- ESPÍRITO= 0: poder magico nulo e um ateu.
  
- CORPO = 1-6 : força padrão normal de um ser comum. Reflexos dentro dos padrões humanos.
- MENTE = 1-6: inteligência mediana, perspicaz.
- ESPÍRITO= 1-6: possui certa afinidade espiritual ou pratica alguma fé.
  
- CORPO = 7-12 : força descomunal, altamente destrutivo. Reflexos rápidos.
- MENTE = 7-12: um gênio, mestre da trapaça, estrategista, super dotado.
- ESPÍRITO=7-12: poder magico descomunal, super poderoso, alta casta religiosa.
  
- Qualquer atributo com valor acima de 13 é praticamente considerado um deus nessa área.

Antes de entrarmos no mérito das ações de personagens é preciso ter entendimento que seria impossível catalogar todas possíveis probabilidades de eventos que o jogo propõe. Lembre-se que ainda sim este é um jogo imaginativo que as vezes para resolver um problema não será necessário um teste, mas sim uma boa interpretação imaginativa. Então prefiro não limitar seu modo de jogo e o que posso sugerir é pensar como seu personagem faria. Se possível envolvam testes que têm haver com os 3 atributos do seu gênero caso contrário apenas use sua imaginação ou invente uma “regra” que se adeque a situação. Fique à vontade!

Como a proposta da apostila está em interagir no mundo, o seu foco do sistema estará mais em eventos e interação do que em criações de personagem e regras complexas de combate. Você pode escolher jogar com um personagem, criar mais de um ou jogar com mais amigos. O fato é que independentemente da quantidade todos passam pelas mesmas ações citadas abaixo. O diferencial de jogar com mais personagens jogadores é que cada um terá sua vez de fazer sua ação (turno).

## AÇÕES DOS PERSONAGENS

A seguir vamos ver como seu personagem pode interagir no mundo. As ações são o que seu personagem pode fazer em uma dungeon ou cidade.

- **ALTERNAR ENTRE PERSONAGENS** – Esta opção só pode ser feita caso esteja jogando com mais personagens, sendo eles outros jogadores ou controlados por uma só pessoa. Durante uma missão e outra você pode escolher mudar o seu personagem, deixa-lo descansando ou se um personagem morrer você pode optar por jogar com outro.
  - **ATACAR** – caso o personagem esteja em uma sala enfrentando um ou mais monstros. Mostraremos essa regra mais para frente em “Combate”.

- **COMPRAR OU VENDER ALGO** - Seus personagens podem praticar o livre comércio entre si. O mais comum é chegar até uma cidade qualquer, ir na loja e comprar itens. Cada item tem seu preço de compra. Seu valor de revenda será sempre a metade do valor.
- **DESARMAR ARMADILHA** – (ESTA AÇÃO SÓ PODERÁ SER REALIZADA POR TRAPACEIROS) Pode acontecer que seu personagem seja surpreendido por uma armadilha, para evitar ser atingido ele poderá fazer um teste de algum atributo para desarmar. Um **SUCESSO** você desarma e ganha o mesmo 2x o valor em XP que saiu no dado. Caso **FRACASSO** seu personagem sofrerá algum dano de -1d6 PVs.
- **DESCANSAR** – Ao encontrar uma sala vazia, você pode descansar e recuperar 1d6 PVs. Esta ação só poderá ser realizada apenas uma vez por missão.
- **ESCAPAR** – talvez a aventura esteja muito perigosa para você e seus companheiros. Durante uma dungeon os personagens podem optar por abandonar a missão escapando. Basta eles voltarem pelas salas até a primeira da dungeon por onde entraram.
- **FUGIR** – durante um combate quando as condições não estão favoráveis, você pode fugir, role 1d6. A fuga só não é bem-sucedida saindo 6.
- **MOVIMENTAR** – Andar pelas salas do dungeon ficando sujeito aos “encontros” sorteados na tabela “1d6 salas”. **CUIDADO** – a cada sala já explorada role 1d6. Um resultado 1 ou 6 significa que seu personagem encontrou um “monstro errante”. Role novamente a tabela de monstro para o “monstro errante”. Isso representa que durante o movimento algum inimigo surgiu em seu caminho.
- **ORDENAR UM SUPORTE** - Pode acontecer de o personagem possuir algo ou alguém que lhe garante vantagens nos dungeons (pet, espíritos familiares, etc). E no turno o personagem pode ordenar a realizar algo que o seu suporte pode fazer, seja durante o combate ou algo no mapa. Os suportes não se separam do seu personagem na dungeon.
- **PROCURAR SALAS SECRETAS** – (ESTA AÇÃO SÓ PODERÁ SER REALIZADA POR TRAPACEIROS) Faça um teste de atributo **MENTE**, em caso de sucesso ele achara uma passagem que dá acesso a uma sala secreta, role 1d6 e compare na tabela “tesouros” para saber o que terá nela. Em caso de falha não há salas secretas por lá ou seu personagem não encontrou. Esta ação só poderá ser realizada o número de vezes que o seu personagem tem no atributo testado (**MENTE** ou **TECNOLOGIA**, dependendo do gênero que se passa o jogo) e **APENAS** uma vez por sala. A tentativa será contabilizada independente do sucesso ou fracasso em achar a sala.
- **RESOLVER ENIGMAS** - Digamos que para prosseguir seu personagem precisa resolver um enigma. Ele poderá fazer isso fazendo um teste de atributo **MENTE** rolando 1d6. E caso de falha e haja mais personagens eles podem também tentar uma vez cada, a regra de sucesso e fracasso é a mesma. Se apenas um conseguir resolver já é o suficiente, apenas o jogador que solucionar receberá o valor que tirou no seu sucesso 1d6 Po. +1d6 XP.



## AÇÕES COM MAIS DE UM JOGADOR

Caso opte por utilizar mais de um personagem a dinâmica da jogabilidade muda. Sem falar que a velocidade de explorar uma área será ainda maior.

Cada personagem terá sua vez (ou turno). E fará as mesmas ações citadas anteriormente, contudo algumas diferenças.

- **MOVIMENTAR** – Os personagens podem optar cada um seguir por uma sala, durante combates, somente o personagem envolvido na sala inicia o combate. Alerta! Isso pode ser perigoso!
- **ATACAR** – Utilizaremos a regra “combate com mais personagens” caso eles estejam juntos na mesma dungeon. O número de monstros encontrados na sala é o mesmo que o dos jogadores. Mostraremos a seguir nas regras de “Combates com mais personagens”.
- **PROCURAR SALAS SECRETAS** – (ESTA AÇÃO SÓ PODERÁ SER REALIZADA POR TRAPACEIROS) andando com mais jogadores você pode procurar mais vezes, afinal, cada TRAPACEIRO tem o certo número de tentativas de seu atributo.
- **ENCONTROS** – A desvantagem fica por conta dos combates que serão mais difíceis em separado e armadilhas que podem ser encontradas antes do grupo todo passar por lá.
- **FUGIR E ESCAPAR** – andando em grupos pode acontecer de um ou mais personagens optarem por fugir, seja em combates ou dungeons, porém se ao menos um resolver ficar ainda sim a missão terá chance de ser bem-sucedida. Até mesmo um personagem vivo pode ajudar a salvar um colega caído (indo até onde ele está caído).
- **RESGATANDO O ALIADO** – Uma vantagem de andar em grupo é que caso um personagem chegue a 0 PVs, o outro personagem que estiver na dungeon pode chegar na mesma sala e socorrer o amigo. O personagem de 0 PVs ainda continua caído durante a missão, porém ao ser reanimado na poderá voltar com 1 PV e ir recuperando com curas ou pemoitando em hotéis na cidade.

## COMBATES



Um combate se inicia sempre quando se sorteia 1d6 na tabela “1d6 Salas” e o resultado da rolagem sai “monstro”. Na mesma sala que o personagem está.

Cada mundo que se passa seu jogo possui uma lista de possíveis “monstros” que geram combates.

Role 1d6 representando o dado da tabela “monstros”.

O resultado será o monstro sorteado, o seu valor em Pontos de Vida, XP e Po, ou seja: um resultado no 1d6 = 4 quer dizer que você achou o monstro nº4 da tabela de monstros deste dungeon, o monstro terá 4 PVs e ao ser derrotado vai render 4XP e 4Po.

Durante o combate que seu personagem estiver envolvido, escolha previamente o atributo a ser utilizado no turno do seu ataque (recomenda-se escolher o atributo de maior valor) e rola 1d6.

Escolha **CORPO** caso seu personagem vai para atacar fisicamente;

Escolha **MENTE** caso seu personagem vai usar alguma artimanha ou armadilha estratégica para causar o dano;

Escolha **ESPÍRITO** caso seu personagem for usar algum ataque mágico ou poder de alguma divindade (amuletos, pergaminhos etc);

Você não precisa utilizar o mesmo atributo durante todo o combate, pode variar entre eles a cada ataque, deixando com isso um combate mais dinâmico na sua imaginação.

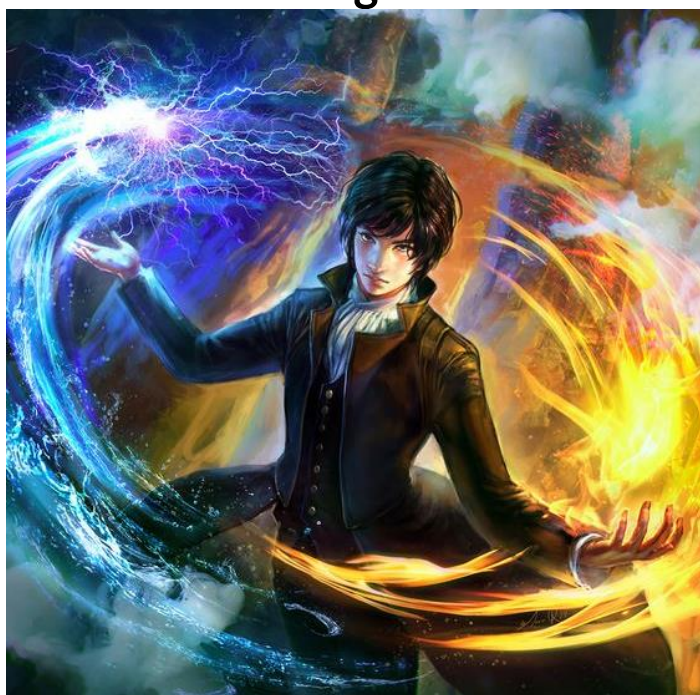
Afinal, nada impede do seu personagem usar o CORPO acertar um cano de ferro no inimigo, em seguida usar a MENTE criando uma armadilha que empurra o inimigo no buraco e se o inimigo estiver vivo, escolher o ESPÍRITO e soltar uma magia no alvo.

## Resumindo o Ataque!

- Escolha o atributo;
- Role 1d6
- Compare os valores:
  - SE sair resultado MENOR você ACERTA! –Subtraia um ponto de vida do monstro.
  - SE sair resultado IGUAL ou MAIOR você ERRA! – Subtraia um ponto de vida do personagem que tentou o ataque.

O combate só se encerra quando o monstro perde todos os pontos de vida ou que os personagens envolvidos no combate percam todos os pontos de vida ou que os personagens resolvam fugir.

## Magias



Com o passar dos anos que a humanidade foi evoluindo criaram armas, com elas combatemos monstros, expulsamos criaturas do mal e o progresso continuou.

A partir do século 4 os humanos começaram a questionar, a buscar suas origens e estudar. Nessa época surgiram grandes pensadores e curiosos que saíram em busca de conhecimento. Alguns destes curiosos participavam das aventuras não como mercenários, mas como estudiosos. Eles peregrinaram por todo o mundo e relatavam cada maravilha que encontraram. Relatavam criaturas e suas características mas, o que mais acrescentou e ajudou a alavancar mais o progresso foi o estudo e desenvolvimento da famosa “magia”.

Estes estudiosos em meio a muitas pesquisas, experimentações conseguiram um meio de controla-la e até manipula-la.

No mundo da Terra mais ou menos Média a magia não pode ser criada do nada, antes, os estudiosos descobriram que precisaria de um ser com o espírito disposto como catalizador e um objeto para canaliza-la.

Por fim descobriram que diferente do corpo físico, metais e minerais podem segurar melhor um elemento magico.

Então a magia é canalizada e contida em pedras, amuletos, armas e toda sorte de item.

## USANDO O MAGIAS

No caso de alguns personagens arcanos ou avatares dos deuses, teremos uma única diferença em uso de magia.

**UNIDADES:** sempre que usar o ESPÍRITO subtrair -1 ponto do seu atributo ESPÍRITO. Você não sofrerá penalidade de saúde caso chegue a ESPÍRITO = 0, apenas não poderá mais conjurar magias. Portanto ao anotar coloque sempre o valor da ESPÍRITO total/ valor do ESPÍRITO atual. Ex. 3/3, 4/4, 5/5.

**ACERTIVO:** cada ponto gasto em ESPÍRITO causa automaticamente -1 Ponto de vida no monstro sem necessidade de teste.

**MANA:** Ao encontrar uma magia que você já tem, ao invés de estoca-la na mochila a mesma pode ser convertida em +1d6 mana.

**LIMITADO:** Você não poderá ter mais ESPÍRITO que seu limite máximo do atributo, contudo, ao encontrar a mesma magia ou poções de mana o jogador poderá recarregar o gasto em ESPÍRITO.

**CAMINHOS DA MAGIA:** Não é todo personagem que poderá lançar tal feitiço, principalmente ele sendo de outra classe. Existem magias que exigem um valor mínimo de espírito para serem lançadas. Se seu personagem pertence a uma das classes de trapaceiro, Berserker ou mestre das armas eles também poderão usar da magia, porém consumirá o dobro do ESPÍRITO e serão limitados a usar apenas i equipamento mágico.

### COMBATES DESARMADOS

Seu personagem precisa estar armado, caso contrário, no combate, sofrerá a penalidade de -1 sempre que atacar usando o atributo CORPO, ou seja, personagens vão usar os punhos, por exemplo. Um personagem com o CORPO = 3 resolver atacar, ele precisará tirar 2 ou menos para acertar. Isso prevalece até que o personagem encontre uma arma e equipar-se com ela.

### COMBATES CONTRA MAIS DE UM ADVERSÁRIO

As regras do combate serão as mesmas, a diferença é que você deverá somar todos os PVs dos adversários, a luta só encerrará caso os PVs perdidos dos monstros cheguem a 0 (quer dizer que você derrotou todos). O valor será o mesmo somado dos PVs. Logo, seu personagem vai enfrentar um grupo de 5 monstros com 3 PVs cada. Os monstros juntos terão no total 15Pvs. O seu personagem precisaria abater os 15 PVs total. No caso de uma fuga bem-sucedida os monstros sobreviventes continuarão na sala e iniciaria um novo combate quando o personagem passar novamente por lá.



### COMBATES COM MAIS PERSONAGENS

Se você optou por jogar com mais amigos e/ou com mais personagens a regra de combate continua a mesma, porém os valores dos pontos de monstros serão multiplicados pelo número de jogadores que estão nesta dungeon. Ou seja: ao rolar 1d6 na tabela de monstros saiu 3. O monstro será o nº3, o monstro terá 3PVs multiplicado pelo número de personagens na dungeon.

Ex: monstro 3 contra 4 jogadores:

Monstro nº 3 vai ter 12 PVs ( $3 \times 4 = 12$ ).

Fica a critério grupo imaginar que é um monstro mais forte ou 4 monstros. Durante o combate cada turno um personagem jogador irá repetir o procedimento de escolher o atributo para atacar, rolar 1d6. No caso de falha o jogador do turno quem perde 1 ponto de vida. Ao encerrar o combate o XP e \$ serão divididos pelo número dos personagens envolvidos (no caso do exemplo, 3XP e 3\$ para cada).

### COMBATES COM MERCENÁRIOS CONTRATADOS

Caso você esteja pagando um mercenário combatente some o valor de dano ao atributo testado. Cada mercenário concede um BÔNUS em um atributo na hora do ataque.

Ex: Um guerreiro CORPO 3 vai lhe dar +3 de bônus durante seu ataque caso seu personagem utilize o atributo CORPO.

O motivo da regra de combate de mercenário ser diferente da “combates com mais jogadores” é devido aos mercenários serem NPC’s de utilidade, como se fossem “ITENS BÔNUS TEMPORÁRIOS” que vimos anteriormente. É lógico, que uma batalha ficará mais fácil quando se está “pagando para isso!”

No caso de FALHAS em ataques os mercenários sofrerão o dano primeiro (EXCETO carregadores, pois não são combatentes).

Um mercenário que perde todos os pontos de vida não precisa ser pago, até porque estará morto. Não precisa se preocupar com despesas se não quiser. Cada mercenário, assim como no caso dos monstros, possuem o mesmo valor de PVs quando sorteados.

### **COMBATES COM PETS,**

Vamos generalizar e chamar de “Pets”, mas envolve qualquer tipo de animal de estimação domesticável pelos personagens. Caso você esteja com um pet combatente, se for o caso, some o valor de dano que o ordenado concede ao atributo testado.

A regra de combate com pet é diferente de “Combates com mais jogadores”. Os suportes são “mecanicamente nas regras” comparados aos “ITENS BÔNUS TEMPORÁRIOS” e não jogadores. É lógico, uma batalha ficará mais fácil, até porque você está sendo protegido por eles.

No caso de FALHAS de ataques os suportes sofrerão o dano primeiro.

Ex: Seu personagem tem um cachorro da raça Dobermann com bônus de +2 CORPO

O Dobermann +2 CORPO ao sofrer um dano fica: Dobermann +1, CORPO, sofrendo novamente ele fica com +0 CORPO e morre.

### **COMBATES JOGADORES CONTRA JOGADORES (1X1)**

As vezes teremos desavenças entre os personagens e eles querem resolver suas diferenças. Aqui a regra muda: Cada jogador escolhe o atributo a ser usado (CORPO, MENTE...etc.) os jogadores não precisam escolher o mesmo atributo. Cada um escolhe o que melhor lhe convém;

Cada jogador rola 1d6 e soma o valor do atributo escolhido + bônus (caso tenha);

Caso algum deles tenha um suporte ou mercenário e os mesmos estiverem envolvidos, os mesmos podem ser contabilizados como bônus e ao perder PVs eles também serão os primeiros a perder.

O jogador que tiver resultado MAIOR (com a soma e bônus) ACERTA o golpe.

O que sair com a rolagem de valor MENOR PERDE 1PV;

A batalha continua até que decidam que acabe;

### **MOVIMENTOS TÁTICOS**

Talvez você opte por jogar com mais personagens (jogando solo ou não), mas existe uma forma tática de se jogar o jogo. Que tal utilizar um personagem como “linha de frente”? Vá avançando com ele nas salas, e quando o personagem entrar em combate, os demais que estão atrás podem entrar no combate e ajuda-lo. Os demais personagens precisam estar ao menos na sala anterior e só podem aparecer depois do primeiro ataque da linha de frente.

Outra vantagem fica por conta das armadilhas. A “linha de frente” sofrerá o ataque caso falhe, porém os demais podem ajudar a desarmar a armadilha ou irão evitar este trajeto na volta.

## **CIDADES**

As cidades são onde os personagens ficam enquanto não estão em missões. Elas funcionam como um lugar neutro, onde não precisam explorar sala à sala.

La já estão determinados os lugares de interesse para os personagens durante o jogo.

Nas cidades eles podem recuperar PVs perdidos, conseguem missões, sorteiam os mercenários encontrados, sorteiam NPC's que irão encontrar para interagir e por fim, estocam coisas que encontram nos dungeons. Nestas cidades teremos diversas opções, que variam de lojas de itens, hotel para descanso, tavernas e todo tipo de diversão.

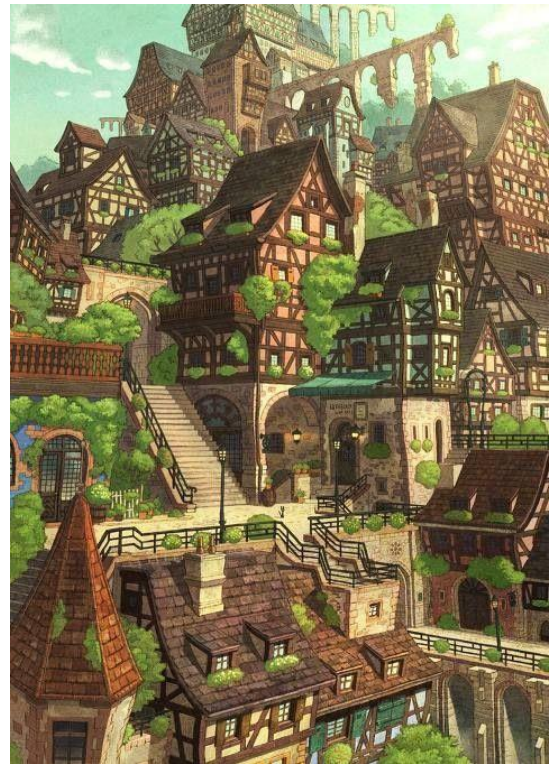
Se preferir você pode utilizar uma folha de papel e desenhar uma região que represente a cidade, colocar onde ficam cada ponto de interesse, onde estarão os NPC's e onde conseguirão as missões.

Abaixo as tabelas com tudo que pode ser encontrado na cidade e alguns itens.

### Comércio e serviços

Nas vilas e cidades os personagens encontram itens para comprar ou vender.

Você poderá comprar coisas sempre em lojas ou comerciantes que encontra na aventura. Caso não exista o item na loja para você tirar de base e revender siga esta base: itens comuns rendem Po. 30, itens +1 rendem Po.500, itens +2 rendem Po.1000 e itens +3 rendem Po.1500.



SERVIÇOS		
PREÇO Po.	NOME	DESCRIÇÃO
50	CURA	Recupera todos os seus PV's.
100	REANIMAR	Recupera o personagem caído com 0 PV's. Ele volta com 1 PV.
2	BEBIDAS	Recuperam 1 PV
5	COMIDAS	Recuperam 3 PV's
35	HOTEL	Recupera até 5 PV's
25	COMPANHIAS	Companhias femininas ou masculinas. Apenas para "se dar bem"

IGREJA		
PREÇO Po.	NOME	DESCRIÇÃO
55	Poção unguida de cura	Recupera 1d6 PVs + até 3 pts ESPÍRITOS perdidos
75	Benção	Evita de ser atingido 1x durante o ataque

ITENS		
PREÇO PO.	NOME	DESCRIÇÃO
15	POÇÃO DE CURA PEQUENA	Recupera 1d6 pontos de vida
15	POÇÃO DE MANA PEQUENA	Recupera 1d6 de ESPÍRITO gasto.
30	ROUPAS	Engloba qualquer tipo de peça de vestuário.
100	ANEL MASSIVO	+1 CORPO
100	LIVROS DE ESTUDO	+1 MENTE
100	MEDALHÃO DO	+1 ESPÍRITO

	CONJURADOR	
75	KIT DE LADINO	+1 em todos os testes de Ladino (MENTE)
35	POÇÃO DE CURA GRANDE	Recupera 2d6 pontos de Vida
20	PERGAMINHO RETORNO	Pergaminho magico que leva o usuário para ultima cidade visitada. 1unid
40	ARCO E FLECHAS	Arma CORPO
40	ESPADA	Arma CORPO
40	ADAGA	Arma CORPO
40	MAÇA	Arma CORPO
40	ESCUDO	Equipamento CORPO +1
40	CAJADO	Arma CORPO
100	KIT LADINO	Chances em testes de Ladinagem. +2M
40	LANÇA	Arma CORPO
1000	BESTA	Arma +1 CORPO
50	TEXTOS DE MAGIA	Recupera até 5 ESPÍRITO

## MERCENÁRIOS

Durante a seu passeio pela cidade, os personagens podem encontrar mercenários. Mercenários são personagens como os seus que têm objetivos, fazem missões, porém eles se só ajudam na sua missão por um preço. Estes encontrados podem ser alugados e depois convidados se juntarem à o seu grupo. Mercenários não são personagens controláveis pelos jogadores, mas é uma ajuda que adicionam atributos a seu personagem durante testes e ataques. Eles são contratados por certo valor e seguem seu personagem durante uma missão. Diferente dos demais personagens jogadores eles estarão sempre juntos com o seu contratante. Ao finalizar a missão o mercenário recebe o dinheiro e deixa seu grupo.

Ao chegar à cidade e entrar em uma taverna ou guilda, role 1d6 para descobrir qual o mercenário estará no disponível. Mercenários são sempre encontrados e custam certo valor em Po. por missão. Mercenários, assim como os monstros têm os mesmos valores de PVs do seu sorteio.



1D6 CLASSE	BÔNUS TEMPORÁRIOS EM ATRIBUTO	CUSTO PO.
1 PV CARREGADOR	Apenas serve para carregar mais itens para você.	10
2 PVs TRAPACEIRO	Desarmar armadilhas, destrancar portas, achar salas secretas.	20
3 PVs MESTRE DAS ARMAS	CORPO +2	20
4 PVs ARCANO	ESPÍRITO + 2	20
5 PVs AVATAR DOS DEUSES	CORPO +1 ESPÍRITO + 1	20
6 PVs BERSERKER	CORPO +3	30



## CONVIDANDO MERCENÁRIOS PARA SE JUNTAREM A VOCÊ

Pode acontecer de você querer aumentar o seu grupo. Sempre que finalizar o contrato você pode optar por convidá-lo a entrar para o seu grupo. Contudo, mercenários são muito desconfiados e dificilmente irão aceitar qualquer oferta.

Neste caso, role 1d6 para você e 1d6 para o mercenário. Caso você tenha um resultado MAIOR significa que seu argumento foi convincente e o mercenário aceitou a oferta. Aproveite este teste e imagine a cena, o diálogo.

Utilize a regra de “criação de personagens” para criar a ficha dele e agora ele pode ser um personagem jogável. Mercenários não ganham nenhum tipo de bônus na criação, ao invés disso use os bônus já existentes dele que constam na tabela “mercenários”.

## DUNGEONS

### Locais

Chamamos de “dungeon” por ser um termo genérico deste sistema, mas “dungeon” são os locais onde se passam as missões. Caso ainda existam salas a serem exploradas, a aventura pode continuar. O dungeon não precisa ser totalmente explorado ao se cumprir o objetivo proposto da missão.

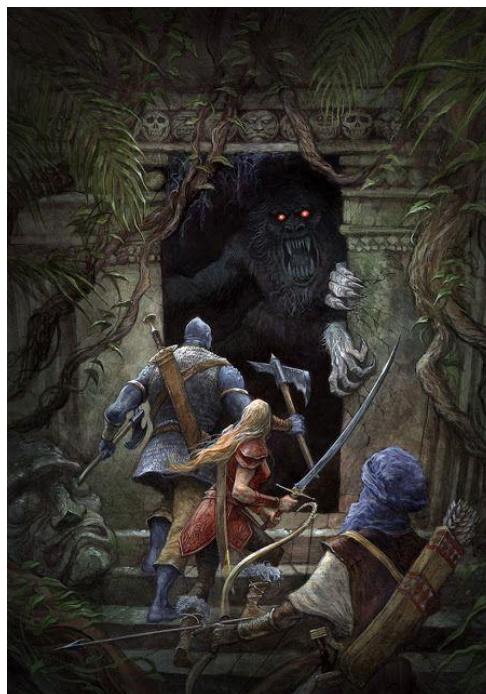
Ex: Digamos que a dungeon da missão é um local médio com 2d6 salas. Rolamos 2d6 saiu 9 (teremos então 9 salas nesta dungeon). Digamos que já na sala de número 4 achamos o objetivo da missão. Os jogadores neste caso podem optar por escapar com a missão cumprida ou continuar a explorar as 5 salas restantes.

### Construindo uma dungeon:

Sabemos que devemos desenhá-la na folha de papel, mas antes, sorteie o local. Os locais mostram o cenário e o tamanho da dungeon. Desenhe o número de quadrados que serão representadas as salas. Não importa a ordem, nem onde vão ficar as salas, contudo, elas estarão interligadas, seja por uma porta ou corredor, fica a critério dos jogadores ao desenhar.

Use a criatividade. Se local é uma caverna, por exemplo, que tal desenhar um mapa diferente, com buracos, estalactites e estalagmites, pedras e ossos, tanto faz. O importante é respeitar o número de salas total e se imaginar na cena.

Ao explorarem uma dungeon, se por ventura, passar por todas as salas do andar e ainda não cumpriram o objetivo da missão o jogador deverá desenhar ou um andar de cima ou um andar subterrâneo, rolar os dados representando o número de salas do próximo andar e assim continuar a missão. Se a dungeon não tem andares ou chegou ao limite de andares subterrâneos ou de cima e mesmo assim o grupo não concluiu a missão, neste caso obrigatoriamente a última sala será a sala do objetivo. Ao final da apostila você encontra as tabelas de dungeons.



1d6 SALAS não quer dizer que sejam literalmente “salas”, mas indicam que é uma área a ser explorada. Nestas “salas” o jogador sorteia o conteúdo dela, ou seja, qual tipo de “encontro” no local. Role 1d6 e compare o seu resultado na tabela de dungeons. Ao final da apostila encontraremos esta tabela junto da tabela de “Dungeons”.

1. VAZIA
- Significa que não há nada lá. Você pode usar esta sala para tirar um “breve descanso” e recuperar 1d6 PVs.
- 2 e 3. MONSTRO
- Um inimigo apareceu, sorteie agora na tabela de “monstros” qual será, quantos PVs, XP e Po. ele concederá se derrotado. Findado o combate a sala fica sendo vazia.
4. ENIGMA
- Algumas salas oferecem enigmas ou desafios a serem superados. Fica a critério dos jogadores imaginarem o tipo de enigma. Em salas deste tipo, o jogador pode optar a fazer um teste de atributo MENTE e tentar solucionar o enigma. No caso de SUCESSO o jogador ganha 1d6 de Po. e 2d6 de XP. Em caso de FALHA os personagens não conseguem solucionar seu mistério e terão que seguir caminho sem descobrir. Caso tenham outros personagens no grupo eles também poderão tentar uma vez cada. Será preciso apenas um sucesso de um deles para conseguir solucionar e levar o prêmio.
5. ARMADILHA
- Esta sala contém um tipo de armadilha, das mais variadas possíveis. O personagem que PASSAR no teste de atributo CORPO pode escapar dela. A armadilha continuará lá e exigirá um novo teste sempre que alguém passar por esta sala até que seja desativada. Contudo, se o personagem for um TRAPACEIRO ele poderá fazer um teste de MENTE e tentar desativa-la. No caso de uma FALHA, seja para escapar ou desarmar o personagem e todos na sala perderão -1d6 PVs. Significa que a armadilha ativou.
6. OBJETIVO
- Nesta sala está o objetivo da missão. Ao entrar numa sala, sortear “objetivo” significa que o motivo de estar neste dungeon foi encontrado. O que pode tornar a missão mais rápida.

## MISSÕES

É a motivação do seu personagem a entrar na dungeon. Para pegar uma missão basta estar em uma cidade, sortear “o cara da missão” que lhe dará uma missão. A missão é sorteada e vocês já podem entrar na dungeon. Fazer missão garante peças de ouro e sentido de se aventurar em uma dungeon. Elas podem ficar com monstros ainda mais poderosos à medida que seu grupo sobe de nível no jogo.

### MISSÕES ALEATORIAS

São as missões que “o cara da missão” propõe ao personagem. Elas são determinadas rolando 2d6.

Achou o que foi procurar mesmo antes de explorar toda a dungeon, você pode optar por escapar da dungeon ou terminar de explorar. Explorando todas as salas garantem o prêmio total. O prêmio pode ser: 1d6x2 de XP por concluir a missão, +1 tesouro a ser sorteado caso nenhum personagem chegue a 0 PVs, +1d6 de Po. se explorar todas as salas da dungeon.



Na tabela de missões, ao final da apostila, você irá notar que serão apenas palavras soltas (matar, escoltar, destruir... Etc.). Elas são vagas por um motivo: para tirar base de uma ideia para sua aventura. Você pode e DEVE inventar suas próprias missões. Talvez você deseje jogar uma campanha com várias aventuras, com um objetivo inicial e objetivo final. Neste caso utilize essa tabela apenas para ter uma base para ir alcançando seus objetivos ou sorteie sempre criando como se fossem “fases” de um vídeo game que precisam ser superadas no seu jogo.

Digamos que cai no sorteio “matar”. Você vai “matar” o que? Fica à seu critério, invente um monstro mais forte, um alvo específico ou vários alvos específicos, com isso crie um contexto na sua história, afinal, você ainda está jogando um RPG.

Talvez você ao invés de sortear, deseja escolher as missões que seu personagem vai ter que superar já pré-determinadas. O que você precisa ter em mente é que a tabela de missões serve apenas como auxílio para sua campanha de aventuras. Não se prenda a ela.

Uma vez explicado, se estiver sem ideias ou sem inspiração ainda sim pode você utiliza-las à vontade!

Vamos simular um exemplo abaixo:

- Digamos que nas rolagens das missões tenha saído: “escoltar”, invente um contexto, digamos, que seu personagem está escoltando uma menina que os pais suspeitam estar possuída, daí ela precisa ser escoltada até certo ponto (sorteie a dungeon) deste local.
- Em seguida, após concluir, digamos que no sorteio de missões saiu: “roubar” talvez o clero que vai fazer o exorcismo precisa de um livro de exorcismo que fica no covil (sorteie o dungeon) e você precisa “rouba-lo”.
- Em caso de sucesso nessa missão, digamos que o novo sorteio da missão saiu: “trancar”. Quem sabe o mal que agora foi exorcizado precisa ser levado até o local (sorteie o dungeon) e por fim ser trancado.

Só nestes exemplos anteriores já criamos uma ligação nas missões e conseqüentemente 3 aventuras da campanha.

Determine um objetivo para seu personagem, cujo só será alcançado lá pela 23ª missão, por exemplo. Como se fosse uma temporada de uma série. Quem sabe, por exemplo, na missão 10 o vilão final aparece e como um clichê, desafia os personagens, mostra o seu poder e em seguida foge.

Talvez no seu jogo o objetivo é chegar em tal nível de personagem, fica a critério dos jogadores.



## TESOUROS ITENS

Chamamos tesouros neste sistema por se tornar algo genérico. Mas nesta regra os “tesouros” são todos os itens, armas, equipamentos e peças de ouro encontradas por seus personagens.

Tesouros comuns (que não têm bônus) servem apenas para equipar seu personagem, para que ele não fique desarmado ou algo visual.

Você encontra estes tesouros, armas, equipamento para comprar em lojas e encontra alguns nas dungeons enquanto procura nas salas, ao final de cada missão também serão sorteados as peças de ouro encontradas. Use os para equipar seu grupo, comprar itens e assim garantir a sucesso nas próximas missões. As armas e itens são transferíveis entre os personagens.

Cada personagem só pode usar uma arma comum em seu CORPO, uma proteção do CORPO, um equipamento para MENTE e um equipamento para o ESPÍRITO. O fato é que são apenas 4 e são destacados na mochila em “equipamento bônus” justamente para isso.

Os demais itens que forem encontrados se repetidos podem ser estocados na mochila ou vendidos em lojas pela metade do preço. Gerencie com sabedoria cada recurso.

## TESOUROS DE BÔNUS

Quando o tesouro encontrado vem com +1, +2 ou +3 significam que além de equipáveis são itens poderosos que rendem bônus em algum atributo.

E estes tesouros podem ser facilmente encontrados em dungeons ou em lojas para compra. Alguns itens lhe darão vantagens, outros apenas auxiliarão na saúde do personagem. Todos estes itens podem ser encontrados em qualquer dungeon. O importante é que todos são úteis ou tem algum valor no comércio.

Contudo, itens iguais não são acumulativos, ou seja, caso encontre uma espada curta +1CORPO e em seguida achar outra espada curta +1 CORPO você não ficará com +2 de CORPO. Seu personagem realmente terá duas espadas anotadas no equipamento, no entanto, poderá usar apenas uma!

Você pode optar por vender ou passar para outro personagem. A regra também vale caso encontre um machado+2 CORPO e uma espada +1 CORPO. Seu personagem não ficará com +3 de CORPO. Ele terá que optar por equipar um ou outro.

Usando a lógica, caso seu personagem tenha, por exemplo, uma espada +1 CORPO e encontre uma roupa de malha +1 CORPO ele poderá ter um bônus de +2 no CORPO, afinal uma arma se usa e um colete se veste.



## Peças de Ouro (Po.)

A maior fonte de renda para um aventureiro como você é conseguir missões e derrotar monstros. Cada monstro deixa o seu mesmo valor de dificuldade em peças de ouro. Caso estejam jogando com mais personagens jogadores, o mesmo valor é dado para cada um dos personagens.

A moeda corrente no nosso caso são as peças de ouro, moedas douradas cuja alcunha esta o símbolo de um “O”. Ela pesa cerca de 2 gramas e é bem comum pessoas andarem com uma bolsa de peças de ouro.

Os preços das tabelas de compra e vendas têm uma base média no valor que os monstros concedem. Com Po. seu personagem compra equipamentos, armas, itens e pode se “divertir” na cidade.

Ao final da apostila você encontra a tabela de tesouros existentes. Eles estão em tabela com 1d6 para sorteio da categoria e 3d6 caso a categoria exija uma subcategoria.

## XP E SUBINDO DE NÍVEL

Matou o monstro, concluí a missão, desvendou um enigma ganhou XP! Aqui como em todo RPG você sobe de nível e fica mais forte. Seu personagem começa no nível 0 e ao conseguir 50 XP pode ir para o nível 1.

A proposta de começar no Nível 0 e não no 1 é porque seu personagem é um “zé ninguém” que veio do nada! Comece a trabalhar porque a coisa tá difícil até aqui!

Do nível 2 em diante, a cada nível de número PAR ele ganha +1 ponto para adicionar em qualquer atributo.

A cada nível de número ÍMPAR ele ganha +1PV.

Evolução XP = 50: nível 1

XP = 300: nível 2 + 1Pt para atributo;

XP= 600: nível 3 +1Pv

XP= 1200: nível 4 +1PT para atributo;

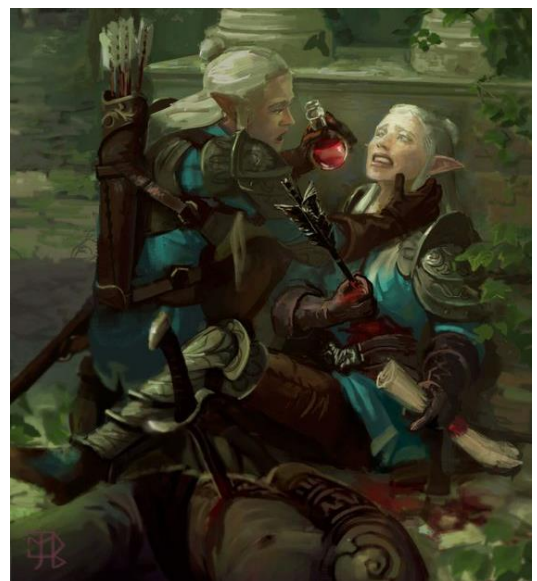
XP= 2400: nível 5 +1Pv

e assim por diante sempre proporcional...

### O PVS = MORREU! MAS... ESPERE!

Seu personagem caiu ao chegar a (OPVs). Estando ele sozinho não tendo ninguém para resgata-lo, ele morre! Se morrer com algum personagem use outro personagem caso tenha, porém, personagens mortos na dungeon perdem os itens e equipamentos que estiverem carregando.

Mas... nem tudo está perdido! Digamos que seu personagem chegue a OPVs e tem mais um personagem na mesma dungeon, o sobrevivente pode levar o caído consigo até que o sobrevivente consiga leva-lo a um lugar que restaure a vida do personagem.



## MONSTROS

Chamamos de “monstros” por ser um termo genérico para inimigos. Mas no sistema “3 dados 1 vida 1 RPG” os “monstros” são qualquer tipo de ameaça inimiga que surge no caminho dos personagens e que precisam ser derrotados em combate. Por ser um estilo de RPG simples, não precisa se preocupar com iniciativa, reação do monstro, nada disso. Monstros NÃO fogem e lutam até a morte!

Basta apenas atacar. ACERTOU, o monstro perde 1 PV, ERROU, o personagem que atacou perde 1 PV.

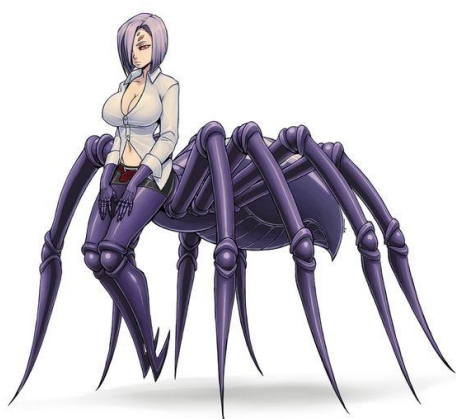
Os Pontos de Vida de um monstro são representados pelo seu número no sorteio e também sua dificuldade. Logo um monstro sorteado de número 2 quer dizer que ele vai ter 2 PVs.

A medida que os monstros ficam fracos de mais para seus personagens crie mais uma tabela usando 2d6 e se mesmo assim seu personagem ficar forte e evoluir, utilize até 3d6 para sortear seus monstros.

Desta vez não vou limitar cada monstro, irei coloca-los em ordem alfabética e deixar vocês jogadores livres para classifica-los no seu jogo como fracos (1 a 6 PVs), difíceis (7 a 12 Pvs) e épicos (13 a 18 ou mais PVs).



**APARIÇÕES:** São seres espectrais que geralmente habitam um lugar amaldiçoado. São homens ou mulheres que morreram por lá e agora habitam como almas penadas. Só podem ser feridas por ataques de ESPÍRITO. Por motivos óbvios seus alvos favoritos são Arcanos e Avatares.



**ARACNOSUCCUBU:** Quando os primeiros homens começaram a colonizar as terras as primeiras criaturas a serem erradicadas eram as feras, insetos e criaturas da região. Uma delas ou por magia ou por maldição (não se sabe) adquiriu a cabeça de mulher, como chamariz, por trás é uma aranha venenosa que paralisa seus inimigos e os devora ainda vivos. Uma morte agonizante aguarda aos jovens que são falsamente atraídos pela beleza mortal desta criatura.



**ARCANOS NEGROS:** são como arcanos comuns, porém foram corrompidos pela cobiça e sede de poder. Agora usam de meios espirituais para conjurar magias. A diferença é que suas magias saem distorcida, de forma negra.

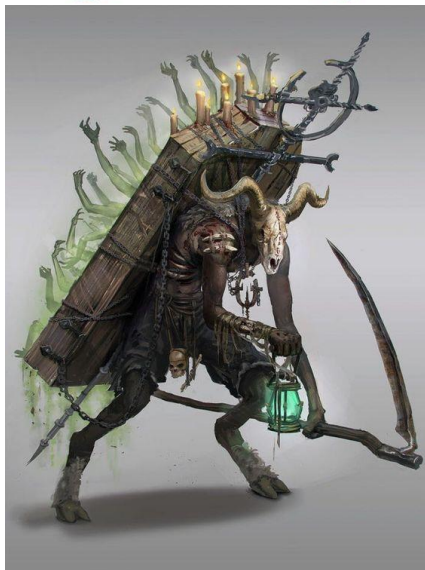


**ARCO-BALENOS:** são seres similares aos humanos, com o diferencial de serem extremamente belos a ponto de chamar a atenção por onde passam. Muito os confundem com seres dos deuses celestiais. Outro diferencial fica por conta de seus cabelos, cada um tem uma cor diferente semelhante a do arco-íris. Para evitar problemas justamente por serem notórios é muito comum estarem cobrindo sua cabeça ou rosto enquanto andam pelas cidades.

Em batalhas são excelentes trapaceiros e avatares dos Deuses, mas há rumores que arco-balenos são os mais cruéis guerreiros.



**AVATAR DOS DEUSES:** acreditam serem escolhido dos deuses na Terra. Farão de tudo para converte-lo ou destruí-lo. São magos da fé extremamente poderosos.



**CAPRINOS CARREGADORES:** Estes monstros têm a cabeça de ossos de bodes, e sempre estão carregando algo sem sentido (caixão, lapide, cruz). Extremamente violentos!



**DEVORADOR DE MENTE** – esta mortal criatura, diferente de puni-lo ferindo seus pontos de vida, o ataca sugando sua MENTE. Isso mesmo! Cada falha no ataque, seja em qualquer atributo você sofrerá na MENTE. Ao chegar a MENTE 0 você, de acordo com as regras de escala de poder ficará retardado, um miolo mole. A única chance da pobre vítima é re aprender tudo. Ou seja, subindo de nível, upando personagem e distribuindo os pontos em MENTE. A aparência de um devorador de mentes é similar a um olho, com varias mãos em volta e quase sempre ele está lendo um livro. Ele não o atacará se você não o ameaçar, exceto se você tiver uma mente acima de 6, daí o devorador de mente vai sentir-se atraído. Quase como um tubarão atraído por sangue



**DRACARIS:** Sabemos que dragões são deuses neste mundo. O que não sabemos é a origem dos Dracaris. Uns dizem que são cria das crias dos dragões, que evoluíram para humanos. Mas o que se tem certeza é que são extremamente perigosos. São dragões menores que atacam com baforada de fogo, gelo ou algum elemento. Se o ver matar na hora!



**ESPÍRITOS ERRANTES:** Estas atormentadas criaturas foram Arcanos negros em vida que morreram pelo seu proposito maléfico! Agora pagam seus pecados como espíritos errantes vagando em tuneis, cemitérios ou ares onde houve batalhas. Ascanos negros ainda vivo usam estes espíritos contra inimigos que se opõem a seus planos maléficos.





**Folhamingos:** Dentro das criaturas inúteis que encontramos nas estradas e florestas encontramos os folhamingos. Eles medem cerca de 70cm, e se camuflam nas folhagens para pegar suas presa...sim, são carnívoros! Há quem diga que sua carne é deliciosa com um pouco de molho e tempero.



**IMPUROS:** reza a lenda que haviam muitos Avatares dos deuses que se corromperam ao lado negro. E com isso foram aos poucos perdendo seu poder divino. Porém com muito estudo e com a venda de sua alma o ex –avatar pode se tornar um ser semi-imortal capaz de lutar até a ultima consequência. Claro que com o pequeno problema da decomposição da sua carne e escravidão eterna a sua busca por poder.

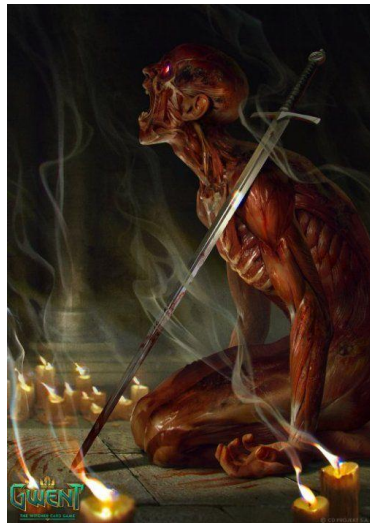
Os impuros são seres extremamente poderosos capazes de usar magias de forma ilimitada. São guerreiros mortais que lutam para proteger seu conhecimento que é procurado por muitos e por vingança.



**MORDEDOR VAZIO:** são o que parece ser cães com pelo negro e sujo, a diferença que na cabeça só há uma imensa boca que mordera tudo que tiver ao menos ESPÍRITO. Os únicos seres que conseguirão passar batido, sem ser notados pelos mordedores são pessoas com ESPÍRITO=0. No mais, ataques mágicos não o afetam, pelo contrário, irão somar +1 nos seus PVs.



**NINGUÉM SE IMPORTA:** Estes seres estão amaldiçoados desde os primórdios da humanidade. Dizem que os primeiros humanos quando ficaram maus escravizavam e torturavam uns aos outros. Uma forma de tortura era pegar toras de madeira, quase sempre portas, furar buracos que passem a cabeça e as mãos da vítima e a submetiam as mais terríveis mutilações. Ao que parece estes espíritos atormentados voltaram!



**O CARNE:** São seres humanoides que por alguma razão não têm pele. Eles surgem em lugares inexplorados e escuros. Extremamente sensíveis à luz solar (perdem -1PV por turno na luz do dia). São muito confundidos com mortos vivos, mas na verdade são seres do subterrâneo criados de forma misteriosa.



**PIGMEU:** Essas curiosas criaturinhas escondem sua verdadeira face, em pele de porcos. Adoram roubar porcos da fazenda, comer sua carne. Andam em bandos de no mínimo 3. Habitam os arredores de cidades, estradas e superfícies de dungeons.



**QUIMERAS:** Bieng são uma mistura híbrida entre humano e animal. O que é muito comum na Terra Mais ou Menos Média são Biengs das mais diversas classes. Porém os biengs selvagens que vivem fora das civilizações são chamados de QUIMERAS e são extremamente violentos e territorialistas. Eles acreditam que os Biengs que vivem entre humanos são traidores da raça e os odeiam.



**RETALHO:** é chamado de retalho todo e qualquer monstro construído a partir de outro. Diferente dos biengs que são seres criados ou gerados de um ou mais seres, os retalhos são criados a partir de monstros mortos e esquartejados. Dizem que por meio de magias proibidas pode-se juntar novamente estes monstros e formar uma nova criatura. Os requisitos são que a criatura tem que possuir, um cérebro, braços, pernas e cabeças (sim, as vezes no plural). Pega-se cada coisa, costura-se manualmente em seguida com a magia certa a criatura volta a vida como um “retalho” de vários monstros. É muito comum ver retalhos de monstros com 4 braços, 3 pernas, 2 ou mais cabeças, rabo e todo tipo de abominação.



**SALTEADORES:** Larápios que vivem para pegar vítimas sozinhas no derredor da cidade. Geralmente deixam a vitima com 1Pv e fogem com seu ouro. Cuidado! Se um personagem estiver com 1PV faça um teste de MENTE. Em caso de falha o ladrão foge com seu ouro. Em caso de sucesso ele foge sem nada.



**TRAPACEIROS:** inimigos que usam mais da astúcia do que dos músculos. Acreditam que boas estratégias e táticas valem mais do que músculos. Têm o péssimo hábito de roubar viajantes desavisados.

## MONSTROS ÚNICOS

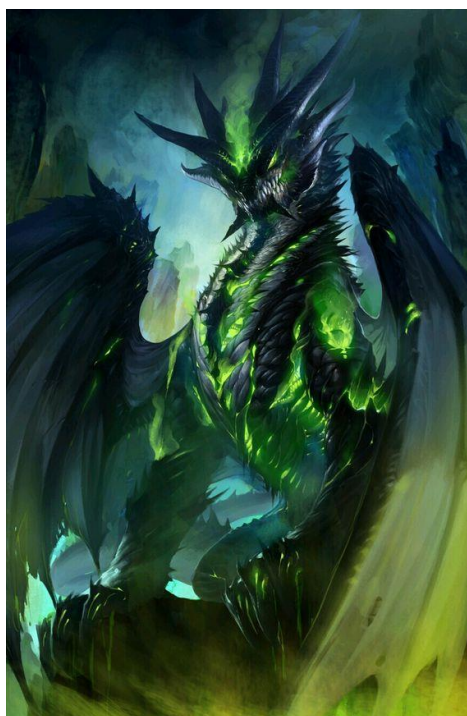
São monstros que como o próprio nome só existe um deles. Quem os enfrentar merece um desafio mais que épico, se tornarão lendas. Use-os com sabedoria em sua campanha.



**ANCIÃO NEGRO:** Quando o primeiro mago negro foi criado, as pessoas não sabiam ainda o que era ser um mago “negro”. E quando descobriram dos seus desejos malignos de conquista e obtenção de poder a todo custo, os heróis da época resolveram se juntar para destruí-lo. Porém de alguma forma não conseguiram desfazer do seu corpo morto. Ao tentar mais uma vez este mago os transformou em mortos vivos sugando o ESPÍRITO de seus corpos. Os primeiros mortos vivos. Depois disso ele sumiu e nunca mais se tem ouvido falar dele. Mas dizem que quem o viu, o mago existe desde os primeiros seres humanos, se veste de preto, esconde seu rosto e anda com um livro que acreditam-se o livro de magia lendário e que nele existem todas as magias proibidas existentes.



**Esse cara:** Ninguém sabe do seu paradeiro, só se sabe que ele é bolado! Parece uma figura humanoide, não sabem se é humano ou monstro. Se possui outra raça nem seus poderes... mas esse cara... é tenso!



**CurseDragon:** Meu amigo, se achou ele... você está diante do que é chamado de “último chefe do jogo”. CurseDragon nada mais é do que o dragão milenar lendário que enfrentou todos os dragões menores, incluindo DragUndo. Vindo direto do vazio, numa mistura de medo, terror e destruição esta criatura de tamanho colossal (100 metros de altura) te destrói só de olhar para você! E a menos que você seja um deus...isso mesmo um deus (100 em todos os atributos) não vai restar nada de você. CurseDragon era um dragão branco e reluzente, que sumiu sem deixar rastros por séculos. A humanidade nem sequer havia existido. Quando voltou estava mais negro que a noite sem estrelas, aura verde, venenoso e cuspiendo maldições que ao cair na terra viraram todo tipo de monstro (alguns os heróis irão encontrar até hoje).

Batalhar com CurseDragon não é fácil, cada golpe diminui 1pt de vida e todos os atributos. O segredo é feri-lo o mais rápido e eficiente possível, pois além de um dano, rola-se um 1d6. Se sair 3 ou 6 um outro monstro de nível difícil é gerado e entra no combate. O combate termina ao derrotar o dragão, todos os monstros se extinguirão para sempre da Terra mais ou menos média.



**FORJA MORTA:** Dizem que quando o ser humano começou a aprender sobre forjar armas, muito material se perdeu, espadas enferrujadas ou que não recebiam bem a magia foram lançadas fora em um imenso abismo. Acredita-se que graças à inúmeras armas estragadas e quebradas e magias inconstantes nas armas criou-se uma vida própria em fusão com toda aquele ferro velho. Seu nome... Forja morta. Um ser indestrutível contra armas normais e se alimenta de magia. Hoje dizem que ele vaga aleatoriamente tentando sugar grandes quantidades mágicas.

Até aqui você já tem tudo necessário para se aventurar usando este sistema! Divirta-se com o jogo e lembre-se use a imaginação!

## REGRAS ADICIONAIS OPCIONAIS

Esta seção também faz parte do sistema de regras, porém, opcional. Lembra no início quando explicamos que você pode jogar do seu jeito? Você pode escolher por jogar este jogo de forma simples usando as regras básicas ou utilizar todo o conteúdo incluindo estas opções abrindo um leque de novas possibilidades do seu jogo.

## CRIANDO SEU PERSONAGEM

Que tal fazer algo diferente e criar uma criança, adolescente ou um velho?

Desta forma fica mais difícil, porém a dificuldade do jogo e interpretação mudam.

As regras de criação são as mesmas, no entanto, utilize os modificadores de idade logo a baixo.

**BEBÊ:** bebês são desprovidos de qualquer habilidade, por isso possuem 0 em todos os seus atributos. Os pontos são acrescentados com o passar de anos em que vira uma criança. Ao atingir a idade de uns 7 anos utilize a regra seguinte.

**CRIANÇA:** Role os 3 dados para os atributos, porém de cada resultado subtraia -3 (fique com o valor de no mínimo de 1)

**ADOLESCENTE:** Role os 3 dados para os atributos, porém de cada resultado subtraia -2 (fique com o valor de no mínimo de 1)

**IDOSO:** Role os 3 dados para os atributos normalmente, porém nos PVs você **NÃO SOMA** com o **CORPO**. Afinal idosos não têm mais tanta vitalidade quanto adultos.

**OUTRAS RAÇAS:** Que tal variar e jogar com um personagem de outra raça? Mecanicamente não altera em nada nas regras, porém à caráter imaginativo.

- **Os BIENGS** são de dois tipos: os pacíficos que vivem nas cidades e as selvagens que estão listados como monstros. Chamamos de quimera todo tipo de mistura de mais de um “ser vivente”. Seja por meio do coito ou por meio da mágica. Geralmente os gerado por afeto são os mais pacíficos. Já as Biengs selvagens foram na sua maioria gerada por magos malvados com o proposito de destruir. Não existe um padrão de Biengs uma vez que temos a mistura de muitos seres. Todos os Biengs têm as características humanas e do ser que foram misturados. Vantagens e desvantagens.
- **ARCOBALENOS** são seres extremamente belos. Muito, muito belos de forma que chamam a atenção por onde passam. Sua beleza é tão grande que facilmente seduzem homens e mulheres do mesmo sexo (alguns inclusive são encontrados em prostíbulos, felizmente não como escravos). Alguns arcobalenos podem se tornar heróis, mas no geral são amistosos e se comunicam com a natureza.

## Situações **ADICIONAIS** dos personagens

### Mais que um simples jogo... um **SANDBOX!**

Para quem não conhece, Sandbox traduzindo ao pé da letra quer dizer “caixa de areia”. Estas caixas são muito utilizadas nos EUA para crianças brincarem, elas levam seus brinquedos e brincam do jeito delas. No mundo dos jogos eletrônicos o Sandbox, você também tem estas primícias de “brincar” do seu jeito. Você tem todo o mundo, universo, culturas e eventos para interagir, você pode optar por fazer tudo, fazer algumas coisas ou não fazer nada.

Uma vez esclarecido: a seguir algumas regras para você aplicar “na vida” do seu personagem no universo do seu jogo.

#### **O tempo**

O tempo é relativo no RPG. Um dia pode demorar a passar ou em compensação passar num piscar de olhos. Anos, eras podem se passar num balbuciar de frase.

Neste sistema, como alguns dos eventos dependem de tempo pode se dizer que podemos tirar uma média de tempo (esta medida é opcional), cada uma destas ações em cada tópico demoram o tempo indicado:

**12hs:** Se divertindo na cidade, roda de amigos, passar tempo com a família ou treinar;

**1 dia:** Recuperando os PVs em algum lugar, concluir 1 missão;

**1 semana:** concluir 7 missões;

**1 mês:** concluir 10 missões;

**1 ano:** concluir 100 missões principais;

Claro que os jogadores podem optar por perder mais dias em algum lugar específico.

Os valores podem ser tirados como base, talvez o seu grupo não explorou totalmente a dungeon e voltou no meio do caminho, vai do bom senso.

Caso queira algo aleatório você pode, inclusive, rolar no 1d6 se está dia, tarde, noite, clima bom, chuva, tempestade, etc.

#### **PERSONALIZANDO SUA CIDADE**

Talvez você prefira além de criar dungeons e mini mapas, decida criar também sua cidade, os pontos turísticos, tamanho e etc. Você é livre para criar sua cidade conforme sua imaginação e logico dentro do contexto do mundo onde se passa a aventura. Contanto que tenham os pontos de interesse de seus personagens (base, lojas, tavernas, bares, etc.). Ao criar uma cidade dependendo do sorteio nada impede de você criar novas missões, gerar campanhas e ideias para aventuras.

Você pode na folha de papel desenhar sua cidade conforme sua imaginação mandar ou se preferir, pode escolher ou sorteá-la aleatoriamente seguindo os passos a seguir.

**Nome da cidade:** Invente um

**População:** 3d6x10 ou 3d6x100 ou 3d6x1000... etc

#### Aspecto da cidade 1d6

1 velha	2 antiga	3 destruída
4 reconstruída	5 pobre	6 rica

#### Sociedade 1d6

1 monarquia	2 ditadura	3 democracia
4 anarquia	5 coletivismo	6 sem organização formal

#### Conhecida por...2d6

2 população rude	3 população agradável	
4 ser um centro comercial	5 ser cidade modelo	6 excelente culinária
7 cidade do jogo	8 patriotismo	9 fé fervorosa
10 ser perigosa	11 quem entra não sai	12 cidade de famosos

#### Situação atual 3d6

3 uma pessoa influente recentemente morta		
4 guerra entre rivais	5 praga	6 fome
7 autoridades corruptas	8 falência econômica	9 início de uma guerra civil
10 em paz	11 tranquilidade nas ruas	12 prosperidade
13 religiosidade em conflito	14 economia estável	15 eleição
16 inundação	17 lojistas quebrando	18 alto índice de prostituição

#### TAVERNA 1d6

1 quieta	2 barulhento	3 frequentada por bandidos
4 clube gastronômico de alta classe	5 antro de apostas	6 bordel

**NPC's:** são *No Player Character's* ou seja, personagens aleatórios que não são controlados pelos jogadores. As cidades são recheadas deles. Seus personagens enquanto estiverem na cidade podem resolver interagir com um NPC. Vocês como jogadores são livres para criar todo tipo de NPC's que quiserem dentro do contexto do mundo em que você joga o jogo, pode escolher ou rolar aleatório o tipo de NPC. Se preferir, ao sortear um NPC, você pode sortear na tabela de "eventos" (que será explicada mais a frente) o que o npc irá falar com você. Muitas das vezes podem ser dicas preciosas ou informações muito importantes no futuro.

#### NPC's 1d6

1 Homem	2 Mulher	3 Criança
4 Idoso	5 pessoa influente	6 outra raça (arcobaleno ou Bieng)

**"O CARA DA MISSÃO":** Nas cidades SEMPRE vai ter uma pessoa que vai lhes passar a missão, chamaremos de "o cara da missão" por ser algo genérico, no entanto a pessoa também será um NPC, porém será o seu "contato" para conseguir missões. Se preferir o "cara da missão" é na verdade um quadro de aviso com panfletos que seus personagens pegam para fazer ou uma guilda onde teremos um mestre que vai gerenciar missões aos jovens aventureiros. Talvez o "cara da missão" seja um contato do mercado negro ou um rei com problemas no reino. Você é livre para inventar o contexto.

**CRIANDO UM ROTEIRO PARA MINHA AVENTURA:** Talvez você queira jogar certo número de aventuras pré-determinadas. Umas 5, 10 ou talvez uma temporada inteira (26 aventuras). Usando a tabela de missões você pode escolher ou sortear cada uma delas. Em seguida usar seu personagem como gancho da aventura. Crie um objetivo final para seu personagem cuja última aventura seja este objetivo. Daí ao sortear/escolher todas as missões invente uma história, um contexto que faça ligação na trama.

Por exemplo, vamos criar uma saga como exemplo. Essa saga é uma campanha de 5 aventuras. E digamos que o gênero do meu RPG é a fantasia medieval.

- Sorteio 2d6 5 vezes, que representariam cada missão;
- Digamos que saíram nos sorteios as seguintes sugestões: roubar, matar, escoltar, destruir e roubar;



- Utilize o personagem ou “os personagens” que você criou para o gancho;
- Crie a história de acordo com o gênero do seu jogo;
- Roteirize a aventura usando o(s) personagem(s) e as missões:
  - Ex: *O personagem “Fulano de tal” é um arcano iniciante que quer se aprofundar na magia e ser o maior feiticeiro arcano do reino (ClichêÉÉÉÉÉ...).* Daí ele descobriu que precisa **roubar** um grimório no (sorteie o dungeon) e levar para seu mestre;
  - *Ao roubar o grimório, vamos fazer de conta que ele tentou ler, se deu mal e acidentalmente ele liberta um monstro “X” que fugiu para o (sorteie a dungeon). E agora o arcano precisa **mata-lo**.*
  - *O monstro antes de ter sido destruído chamou muita atenção de outros arcanos, agora preciso **escoltar** o livro de volta para o mestre antes que arcanos perversos o roubem e o utilizem para fins malignos.*
  - *Ao entregar o livro o meu mestre disse que para se tornar o grande arcano, ele precisa aprender o feitiço mais poderoso deste livro, porem ao fazê-lo, deve se certificar que o livro não caia em mãos erradas, então, o mago precisa ir até (sorteie a dungeon) leve-o até o final e **destruir** o livro por lá, após o aprendizado da magia.*
  - *No entanto, ao chegar no lugar, o livro é tomado pelos arcanos perversos. Agora nosso arcano precisa se infiltrar no covil que fica (sorteie a dungeon) e **rouba-lo** de volta.*

Neste sorteio de 5 missões pré-definidas já criamos toda a saga do nosso arcano, pronta para ser jogada.

Se preferir, apenas determine o número de missões e objetivo final, porém, ao invés de sortear todas de uma vez, vá sorteando as missões uma a uma à medida que progride. Dessa forma cada missão será uma surpresa.

Você é livre para criar o roteiro ou como vimos anteriormente, sorte-a lo.

Outra sugestão: você pode recriar sua série favorita no seu jogo, fazer os personagens dentro deste sistema e jogar cada episódio dela. Fica o seu critério. Se necessário altere os nomes dos atributos, mude-os para qualquer coisa! Invente itens dungeons e etc.

**FERIMENTOS DE BATALHA:** para dar mais realismo a seu personagem.

Quando o seu personagem chegar a 0 PV ele não cai morto.

Ele continua consciente, mas estará gravemente ferido.

Personagens feridos correm mais riscos, mas podem continuar a lutar.

Subtraia -1pt no atributo de CORPO e vá subtraindo a cada nova falha de ataques que lhe custem PVs (uma vez que não há Pvs negativos) até que o mesmo se cure nem que seja com 1PV ou morra com CORPO=0. Personagens feridos que se curam não recuperam mais os pontos perdidos no CORPO. Logo, um personagem com CORPO=3, perdeu, foi ferido e acabou com CORPO=1 ao recuperar todos os PVs ele voltará com o CORPO = 1.

**RELACIONAMENTO:** Em alguns eventos podem surgir NPC´s homens ou mulheres solteiros que seu personagem pode optar ter um relacionamento. Acredito que ao criar seu personagem você já tenha a preferência de gênero do seu personagem (feminino ou masculino). Surgindo em algum evento algum solteirão ou solteirona você pode tentar conquista-lo.

A regra é simples:

Achando um personagem solteiro do gênero preferencial do seu personagem, role 2d6 saindo 2 números iguais... Lacrou! Simples assim e difícil como na vida real!

Porém, se falhar já era... Não rolou química e a pessoa não vai querer ter nada com você. Mas... Nem tudo está perdido, o mundo não é mais o mesmo e não há “muitos peixes no mar”. Você pode tentar novamente após uma missão e tentar mais uma vez após outra missão. Se não deu certo... Lamento “NÃO” é não.

Relacionamento entre personagens de um ou mais jogadores podem acontecer sem a necessidade de rolagens, mas com o consentimento dos jogadores. Você pode optar por não rolar nada e ir construindo “uma história de amor” dentro do contexto da sua campanha.

**AO LADO DO SEU AMOR:** Caso vocês intensifiquem num relacionamento o seu outro personagem conjugue pode querer largar essa vida mansa de ficar em casa e acabar virando um parceiro para se aventurar com você.

Por que não? Fica de acordo com sua imaginação! Caso isso ocorra utilize a regra de criação de personagens para ele(a).



**FAZENDO AMOR:** quando no 2d6 você conseguiu se relacionar você já tem direito de “se dar bem”. Outra forma é se relacionar com seu “parceiro(a)” numa dungeon. O sexo é bem mais fácil de conseguir, uma vez que você se relaciona com alguém. A cada regresso na cidade para descansar você pode fazer amor novamente.

Caso seu personagem seja seu parceiro de aventuras, você pode aproveitar a regra do “**Breve descanso**” para “namorarem”.

**FAMÍLIA:** Os filhos são como flechas na sua aljava. Eles estão aí para ir além e perpetuar seu nome nesta geração.

O jogo recomenda que você comece zerado e sem nada, MAS... Nada impede de você querer inovar e já começar com uma família de aventureiros. Porque não? O risco é seu! Cada membro pode ser concebido ou criado logo no início do seu jogo. Família requerem dedicação e dinheiro. Ao chegar na cidade gaste um tempo com sua família e filhos, e deixe uma grana para se manterem \$10 por cada membro é o suficiente.

**TENDO UM FILHO:** Fazer amor fica mais fácil devido ao risco (neste mundo risco). Sempre que fizer amor role novamente 2d6. Um resultado 2, 6 ou 12 PARABÉNS! VAMOS TER UM BEBÊ!

2 = menina, 6 = menino e 12 = outra raça (role de novo 1d6, saindo par será Bieng e saindo ÍMPAR será Arcobaleno).

Construir uma família é um diferencial neste estilo de jogo, porém famílias têm certo risco, amor e dedicação. Filhos contam como personagens na cidade, deixando mais difícil adquirir outro personagem no seu grupo por conta da lotação máxima que cada jogo deste sistema de RPG determina.

**GRAVIDEZ:** Se sua personagem é a grávida do grupo o mundo de aventuras pode ser cruel! Digamos que entre 40 missões principais já deu o tempo em média do seu filho nascer! (Mas no RPG o tempo é relativo não precisa ser tudo isso).

Mas cuidado! A cada dano sofrido role 1d6. Um resultado 3 ou 6 o dano foi sério e você perde o filho. Caso você seja a única grávida do seu grupo é aconselhável ficar longe dos combates. Jogue com outros personagens ou contrate mercenários.

**“VAI FILHÃO”:** Levar seus filhos para aventurar não é muito sábio, mas Rick andou com Carl na série The Walking Dead porque não seguir a moda? Afinal, chega um dia que seu filho(a) precisa acompanhar seus pais numa missão. Seria outro personagem jogável para você. Você precisa criar a ficha dele caso seja um adolescente ou criança (utilize a regra adicional de criação de personagem).

**ADQUIRINDO UM IMÓVEL:** Em alguns mundos em que se passa o RPG, alguns jogos vão lhe conceder a chance de comprar uma casa para você viver com sua família. Casas geralmente custam Po.10.000 e podem ser usadas como base de descanso para seus personagens (apenas os que moram lá). Cada nova visita o jogador pode optar por ficar 24h e recuperar todos os pontos de vida perdidos em missões. Uma casa garante mais espaços para guardar seus equipamentos. Casas servem para sua família.



**ADQUIRINDO UMA LOJA, COMÉRCIO OU GALPÃO:** Em alguns mundos em que se passa o RPG, alguns jogos vão lhe conceder a chance de comprar um galpão e utiliza-lo como comércio. Seus “produtos” a venda podem ser seus próprios itens conseguidos em missões. Seria como utilizar a regra de venda de itens, porém você vende pelo mesmo preço de custo de uma loja. Uma loja na cidade custa em média Po.15.000. Outra vantagem é que a cada missão bem-sucedida você acrescenta mais 5% em Po. para o dono do comércio.

**FORMANDO UM BANDO:** Cria-se automaticamente um bando/gangue após ter mais de 5 no seu grupo (sendo ele outro jogador ou outra personagem que vai controlar).

Você pode escolher jogar sozinho sem criar um bando nem nada. A opção do bando seria mais para você jogar com táticas variadas, alternar entre membros do bando ou missões extras.

### O que é necessário para anotar em um BANDO

- **Nome da Bando:** invente um
- **MEMBROS:** o número de integrantes
- **Po.:** representaria o valor em dinheiro que pode ser usado por todos do bando.
- **ESTOQUE DO BANDO:** Anote aqui tudo que encontrar e seu personagem não quer levar na mochila. Estando aqui, os demais membros podem compartilhar do item.

### MISSÕES EXTRAS DOS MEMBROS DO BANDO

Uma das vantagens de ter um bando com muitos membros é ganhar mais Po.! Use os personagens a mais para fazer fama e Po. Ao possuir 5 personagens utilize os demais para fazerem missões por fora. Quando eles estiverem fora não poderão ser usados para jogar na sua missão. É como se eles estiverem enviados para outra missão diferente da sua.

O limite de personagens enviados é igual a 1/3 (um terço) do seu grupo atual, arredondado para baixo. Logo, se seu grupo possui 15 membros, 5 podem fazer missões extras.

Neste intervalo de tempo faça sua missão normalmente. Distribua os pontos de conclusão de missão e todo o procedimento de conclusão normalmente.

Ao retornar a cidade e reunir-se novamente com seu bando, o seu mercenário enviado também retornará (ou não).

Para saber o resultado da missão do personagem enviado:

Role 3d6 para cada personagem extra enviado em missão por fora.

Sendo:

- 1d6+3 serão os PVs que ele perdeu na missão;
  - **OBS:** caso os 1d6+3 ultrapassem os PVs atuais do personagem, significa que ele morreu na missão. Você o perdeu. Ignore os seguintes passos.
- 1d6 de Po. extra obtido para o bando;
- 1d6 de XPx3 para o personagem enviado;

**FUNDANDO UMA GUILDA:** em alguns jogos é possível criar uma guilda. Para fundar uma guilda são necessários 3 requisitos:

- Possuir uma loja ou galpão para abrigar os membros, receber um quadro de missões e visitantes;
- O personagem fundador estar acima do nível 15. Afinal que tipo de aventureiros irão acatar a ordem de um cara de nível baixo sem querer fazer um motim.
- Um grupo de personagens com mais de 15 membros.

A vantagem de se possuir uma guilda é além de enviar personagens para missões extras são as bonificações e reduções de penalidades.

Role 3d6 para cada personagem extra enviado em missão por fora.

Sendo:

- 1d6+2 serão os PVs que ele perdeu na missão;
  - **OBS:** caso os 1d6+2 ultrapassem os PVs atuais do personagem, significa que ele morreu na missão. Você o perdeu. Ignore os seguintes passos.
- 1d6 de Po.x2 (multiplicado por 2) extra obtido para a guilda;
- 1d6 de XPx5 (multiplicado por 5) para o personagem enviado;

Outra vantagem da guilda é que mercenários poderão ser contratados após a missão sem necessidade de convence-los. Um guilda já é prestígio por si só.

**FUNDANDO UMA RELIGIÃO / SEITA:** Para fundar são necessários 3 requisitos:

- Possuir uma loja ou galpão para abrigar os membros, receber um quadro de livros e fiéis;
- O personagem fundador estar com um valor de ESPÍRITO maior que 15, afinal, que tipo de fiéis irão acatar direções de um religioso de ESPÍRITO baixo?
- Um bando com mais de 15 membros.

A vantagem de se possuir uma religião/seita é poder curar personagens caídos em missões (PVs=0) de graça e sempre que achar uma sala vazia, mesmo em dungeons. Na cidade, em posse da loja, serviria para um templo de orações e recebimento de fiéis. A cada missão concluída por um adepto da sua religião rende mais 10% do Po. obtido.

O fundador da religião também poderá criar seus próprios itens com bônus de ESPÍRITO e/ou abençoar armas para causar danos em “monstros” que somente são feridos por armas ungidas.



## Tabela de Eventos + imaginação

Esta parte é o que separa este jogo dos demais jogos ou RPGs solos convencionais. A ideia desta apostila é simplesmente por meio de eventos aleatórios tornarem cada experiência única e interativa. De forma que cada jogatina seja diferente.

Sempre que estiver na cidade ou dungeons você poderá criar eventos para interagir. Estes eventos trazem a oportunidades de criar tramas, criar reviravoltas, ações dramáticas, vantagens, variar nas missões ou catástrofes. Vale ressaltar que nenhuma dessas tabelas, eventos serão eficientes se você não usar algo que é principal em RPGs a **imaginação!** Sem imaginação esse jogo não passará de um jogo maçante de rolar dados repetidas vezes. E daí que você vai mesmo jogar os seus dados muitas vezes?!

Nada impede de você imaginar a cena, se sentir como se estivesse na situação!

Seu grupo se rebelou contra você?

Algum personagem que você julgou mal é na verdade um grande aliado?

O que seu personagem faria?

E se um destes eventos lhe render uma boa ideia para a “missão”? Nada impede de jogá-la, basta apenas sortear a dungeon.

Que tal enquanto estiver na sua base imaginar seu personagem tentando cozinhar e estragando o almoço, cantando as meninhas salvas, rindo e/ou ficando bêbado.

E se ao se aventurar numa dungeon, sair no dado um monstro. E você imaginar que o monstro pulou na frente derrubando seu personagem, ele rolando para o lado para escapar deste golpe surpresa. Daí seu personagem saca sua arma, pega impulso e parte para o combate.

Não precisa rolar testes disso e aquilo. É só uma cena que você imaginou pra uma rolagem de dados numa situação que saiu um monstro.

OBS: Pode parecer muita coisa, muita tabela, muito número, mas você só vai usar a medida que quiser ou achar que condiz com a proposta do seu jogo.

Cansou de tanta tabela? Relaxe!

Fique um tempo na cidade, utilize somente as “ações do personagem” para interagir com o cenário. Tem uma namorada? Que tal tentar achar um par romântico para seu personagem?

O importante é se divertir do seu jeito.

*“Mas então quando rolar os eventos?”*

Não existe uma regra de quando rolar eventos. Fica a critério do grupo de jogadores.

A sugestão proposta é: rolar ao menos uma vez sempre que voltar à cidade e/ou “fazer uma descoberta dramática”.

**DESCOBERTAS DRAMÁTICAS:** Elas surgem das mais diferentes formas. Pode ser ao conversar com um NPC na cidade (NPCs geralmente dão “spoilers” do que acontecerão, seja por fofocas ou por ouvirem rumores). Descobertas também surgem quando seu personagem consegue resolver o enigma da sala e ganhar o prêmio. Esta descoberta pode ser algo que será sorteado na tabela de “eventos”. Em consequência disso a descoberta pode trazer vantagens ou desvantagens para nosso herói. Fica por conta e risco do jogador!

A tabela de eventos você pode optar por jogar uma ou mais vezes em qualquer lugar.

Não é uma regra geral, utilize da melhor forma possível.

você pode inclusive jogar este jogo sem utilizar eventos, talvez a proposta de jogo que quer é apenas jogar um jogo dungeon Crawl.

Ao final da apostila, teremos exemplos de tabelas de eventos. Cada jogo criado no sistema 3 Dados 1 vida 1 RPG conta com tabelas próprias de missões, eventos, itens, tesouros e dungeons. O que teremos ao final da apostila fica a critério de exemplo ou para você mesmo jogar o jogo com algo existente e genérico.

*Como utilizo a tabela de eventos?*

No caso das tabelas de eventos, estarão ao final da apostila. E funciona da seguinte forma:

- Role 1d6;
- Use o resultado para identificar a sub-tabela;
- Role 1d6 novamente para o evento desta sub-tabela;
- Interprete;

Agora sim, você tem tudo conteúdo para se aventurar neste sistema que conta com apenas 3 dados, mas gera 1 Vida inteira dentro de um RPG.

No final da apostila você encontra a tabela de “eventos” e as demais tabelas prontas já para jogar.

Por fim nas últimas páginas as fichas.

Agora sim você tem tudo necessário e mais um pouco para se aventurar neste mundo fantástico de 3 DICE N DRAGONS!

Boa sorte, digo...Sorte!

Divirta-se com o jogo e lembre-se use a imaginação!

Mas não escreva nelas, ao invés disso tire xerox.

2D6 MISSÕES			
2	Escotar – algo ou alguém no dungeon...	7	Invadir – um lugar, um dungeon, uma sala
3	Resgatar – alguém ou objeto no dungeon...	8	Destruir – um inimigo, objeto
4	Matar – um ou mais inimigos específicos	9	Selar – inimigos, magias, poderes
5	Infiltrar – em uma sala no dungeon	10	Roubar – objeto de um dungeon ou de alguém
6	Transportar - em algum ponto da dungeon	11	Explorar – todas as salas do dungeon
		12	Ser mercenário de alguém em uma dungeon.

1d6 MONSTROS iniciais	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

2d6 MONSTROS difíceis	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

3d6 MONSTROS épicos	
13	
14	
15	
16	
17	
18	

Deixei em branco  
Para vc usar os monstros  
que quiser na sua  
campanha.

3d6 DUNGEONS/TAMANHO		
3	ESTRADAS	PEQUENA
4	CASA	GIGANTE
5	FAZENDA	GRANDE
6	MINA ABANDONADA	MÉDIO
7	FLORESTA	MÉDIO
8	MONTANHAS	GIGANTE
9	CASTELO ABANDONADO	GRANDE
10	FORTE ARMADO	PEQUENO
11	TORRE DE VIGÍLIA	MEDIO
12	TORRE DE ARCANOS	GIGANTE
13	GUILDA	MÉDIO
14	DESERTO	GRANDE
15	SUBTERRÂNEO	MÉDIO
16	PICO DE UMA MONTANHA	GRANDE
17	TEMPLO DE AVATARES	GIGANTE
18	ABAIXO DA CIDADE	GRANDE

DUNGEON PEQUENA		DUNGEON MÉDIA	
De 0 a 1d6	Andares a cima	De 1 a 2d6	Andares a cima
Role 1d6	Salas para cada andar	Role 2d6	Salas para cada andar
De 0 a 1d6	Andares subterrâneos	De 1 a 2d6	Andares subterrâneos

DUNGEON GRANDE		DUNGEON GIGANTE	
De 3 a 3d6	Andares a cima	3d6 + 3	Andares a cima
Role 3d6	Salas para cada andar	Role 3d6+6	Salas para cada andar
De 3 a 3d6	Andares subterrâneos	3d6 +3	Andares subterrâneos

1d6 SALAS	
1	VAZIA
2	MONSTRO
3	MONSTRO
4	ENIGMA
5	ARMADILHA
6	OBJETIVO

1d6 MONSTROS iniciais		2d6 MONSTROS fortes		3d6 MONSTROS épicos	
1		7		13	
2		8		14	
3		9		15	
4		10		16	
5		11		17	
6		12		18	

<b>1D6 TESOUROS TIPOS</b>	
<b>1</b>	TESOUROS DO CORPO
<b>2</b>	TESOUROS DO ESPÍRITO
<b>3</b>	TESOURO DA MENTE
<b>4</b>	POÇÃO DE CURA +1D6
<b>5</b>	+2d6 Po.
<b>6</b>	Role 2 tesouros

<b>3D6 TESOUROS CORPO</b>	
<b>3</b>	Espada velha
<b>4</b>	Espada de prata +1
<b>5</b>	Machado
<b>6</b>	Lança
<b>7</b>	Clava
<b>8</b>	Colete
<b>9</b>	Escudo
<b>10</b>	Peitoral de aço +2
<b>11</b>	Capacete +1
<b>12</b>	Capa +1
<b>13</b>	Espada Longa
<b>14</b>	Machado do Poder +2
<b>15</b>	Foice vorpal +3
<b>16</b>	Cajado da Força +1
<b>17</b>	Espada amaldiçoada +2C -1 M -1 E
<b>18</b>	Armadura das trevas +3c - 3E

<b>3D6 TESOUROS MENTE</b>	
<b>3</b>	Capacete mental
<b>4</b>	Turbante
<b>5</b>	Capa da invisibilidade+1
<b>6</b>	Roupas
<b>7</b>	Trajes chiques
<b>8</b>	Livro de truques +1
<b>9</b>	Pergaminho volta pra cidade
<b>10</b>	Kit ladino +2 testes de MENTE
<b>11</b>	Kit Assassino +1 CORPO +1 MENTE
<b>12</b>	Livro de táticas 1unid multiplica o XP da missão x2
<b>13</b>	Anel revelador de passagem secreta 1unid. Revela uma passagem.
<b>14</b>	Anel mental +3
<b>15</b>	Kit desarme de armadilha +2 em testes de armadilha
<b>16</b>	Grimorio+3
<b>17</b>	Mapa da dungeon +1
<b>18</b>	Capacete mental +2

<b>3D6 TESOUROS ESPÍRITO</b>	
<b>3</b>	Pergaminho de magia recupera +1
<b>4</b>	Pergaminho Espiritual, recupera +2
<b>5</b>	Turbante magico
<b>6</b>	Cajado magico +1C +1E
<b>7</b>	Cetro +2
<b>8</b>	Adagas psíquicas
<b>9</b>	Adagas magicas +1
<b>10</b>	Textos de magia recupera +5
<b>11</b>	Amuleto +1
<b>12</b>	Medalhão magico +2
<b>13</b>	Estatueta da sorte
<b>14</b>	Crucifixo sagrado +3
<b>15</b>	Armadura divina +2
<b>16</b>	Capacete da salvação +3
<b>17</b>	Aura magica +1
<b>18</b>	Cajado +3

## Eventos

### 1D6 RESULTADO = 1

<b>1</b>	Identidade enganosa.
<b>2</b>	Aliado que pensavam que estava morto esta vivo!
<b>3</b>	Alguém vai prejudicar você.
<b>4</b>	Alguém está disfarçado.
<b>5</b>	Algum familiar está vivo em outro lugar.
<b>6</b>	Quem você acha estar vivo, morreu.

### 1D6 RESULTADO = 2

<b>1</b>	Seu contato está pensando em mais uma missão dentro desta missão;
<b>2</b>	Um mercenário se revelou ser outra pessoa do que se parecia.
<b>3</b>	Um cara veio encher seu saco.
<b>4</b>	Um ajuda de última hora.
<b>5</b>	Seu próximo inimigo muda de lado.
<b>6</b>	Algo explode (figurativamente ou literalmente).

### 1D6 RESULTADO = 3

<b>1</b>	Bandidos invadem a cidade.
<b>2</b>	Seu grupo discute toda hora.
<b>3</b>	Sequestraram alguém próximo a você.
<b>4</b>	Reforços não chegam quando se espera.
<b>5</b>	É uma fraude!
<b>6</b>	É uma armadilha!

### 1D6 RESULTADO = 4

<b>1</b>	É um inimigo disfarçado.
<b>2</b>	Tudo não passa de uma mentira
<b>3</b>	A missão era algo totalmente diferente do eu disseram. Role de novo a missão.
<b>4</b>	Está passando mal. -1 CORPO durante duas missões.
<b>5</b>	Alguém quer usurpar seu lugar.
<b>6</b>	Alguém inesperado lhe entrega um "tesouro". Sorteie na tabela.

### 1D6 RESULTADO = 5

<b>1</b>	Encontrou um tesouro inesperado.
<b>2</b>	Um mercenário oferece seus serviços pela metade do preço.
<b>3</b>	É forçado a deixar o lugar devido à ameaças.
<b>4</b>	Enfermaria fechada por falta de equipamentos. (Não pode curar-se hoje).
<b>5</b>	Alguém quer ama-lo.
<b>6</b>	Alguém inesperado lhe entrega uma arma.

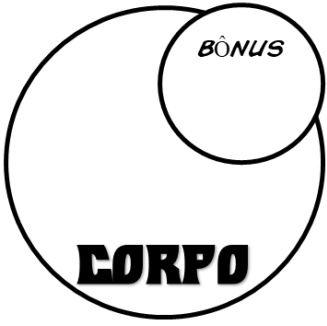
### 1D6 RESULTADO = 6

<b>1</b>	Um equipamento estraga. Escolha qual.
<b>2</b>	Uma arma quebra.
<b>3</b>	Essa dungeon é maior que o esperado. (+3 salas).
<b>4</b>	Um inimigo se torna aliado.
<b>5</b>	Um aliado está doente e precisa da cura.
<b>6</b>	Alguém do grupo se suicida.

**NOME:**  
**CLASSE:**

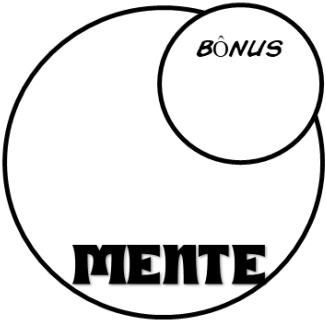
PONTOS DE VIDA  
/

BÔNUS




**CORPO**

BÔNUS



**MENTE**

BÔNUS



**ESPÍRITO**

<i>EQUIPAMENTOS BÔNUS</i>			
ARMA CORPO:	EQUIPAMENTO CORPO:	EQUIPAMENTO MENTE:	EQUIPAMENTO ESPÍRITO:
<i>MOCHILA</i>			

Po.:

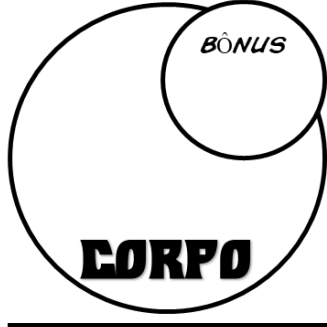
XP

NÍVEL

**NOME:**  
**CLASSE:**

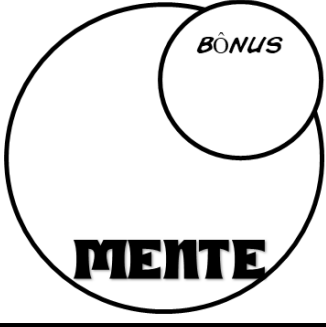
PONTOS DE VIDA  
/

BÔNUS




**CORPO**

BÔNUS



**MENTE**

BÔNUS



**ESPÍRITO**

<i>EQUIPAMENTOS BÔNUS</i>			
ARMA CORPO:	EQUIPAMENTO CORPO:	EQUIPAMENTO MENTE:	EQUIPAMENTO ESPÍRITO:
<i>MOCHILA</i>			

Po.:

XP

NÍVEL