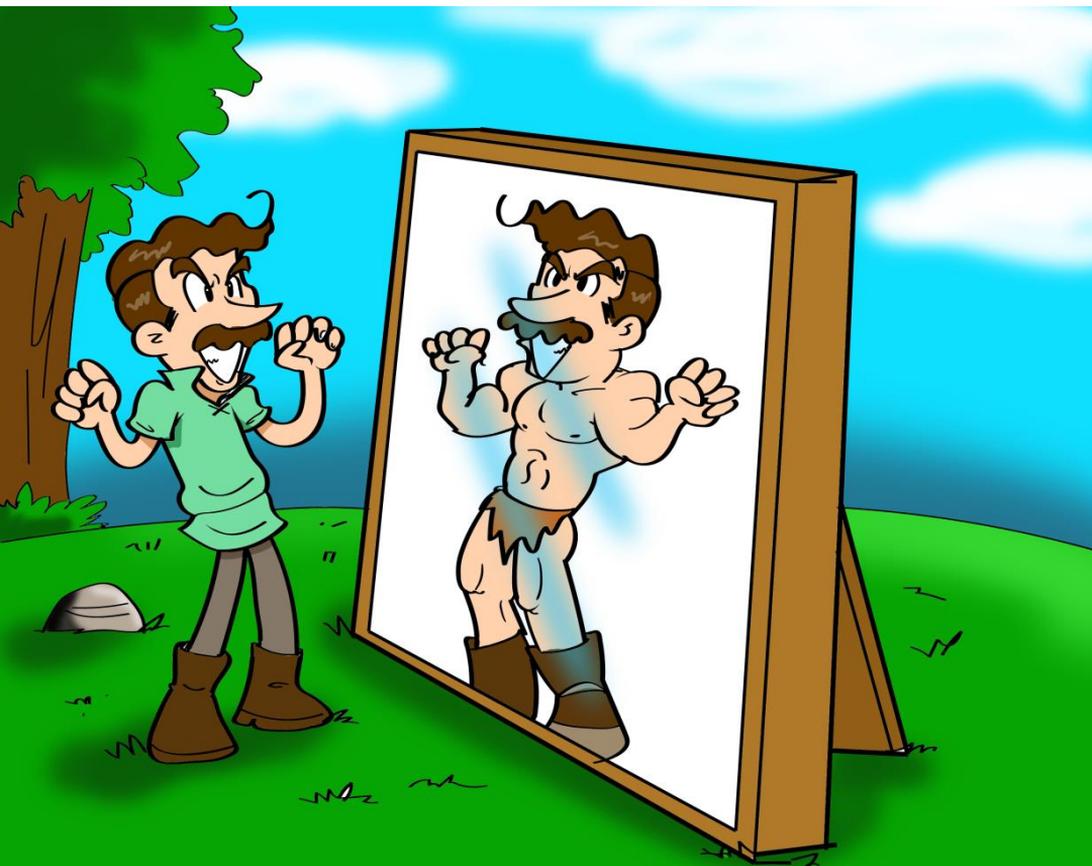


QUASE HEROIS

POR: TIAGO ALVES



INICIAR

Olá aventureiro!

Você tem em mãos um RPG de bolso com menus interativos.

Se os links não funcionam talvez precise deste aplicativo no seu celular;

[Adobe Reader.](#)

Feito isso, certifique de desativar o modo de exibição contínua do aplicativo.

Botões interativos que vocês poderá clicar.

OPÇÕES INTERATIVAS

- QUASE HERÓIS
- TERRA MAIOS OU MENOS MÉDIA
- CRIAÇÃO DE PERSONAGENS
- BUSCA
- O TRAJETO
- MASMORRAS
- COMBATES
- MONSTROS
- "COMPLETEI A MISSÃO E AGORA?"
- JOGAR

AVANÇAR

Se a pagina não possui nenhum destes botões, basta arrastar em alguma direção para mudar a pagina.

Você também poderá usar esta arquivo no pc, incluindo a trilha sonora.

Uma vez dito isso, bom jogo!

AVANÇAR

MENU PRINCIPAL

(REGRAS)

QUASE HERÓIS

TERRA MAIOS OU MENOS
MÉDIA

CRIAÇÃO DE
PERSONAGENS

BUSCA

O TRAJETO

MASMORRAS

COMBATES

MONSTROS, TESOUROS,
ARMADILHAS E ENIGMAS

“COMPLETEI A MISSÃO E
AGORA?”

JOGAR

Quase heróis...

Este é um jogo de RPG diferente dos convencionais que você tem costume de jogar. Este é um RPG SOLO, ou seja, um RPG que pode ser jogado sem a necessidade de um mestre de RPG, isso graças às tabelas

pré-prontas que simulam mapas, dungeons, situações e desafios para você, jogador superar.

Você vai precisar de apenas deste conjunto de regras, lápis e borracha e vários dados de 6 lados (d6).

Seu personagem não é um herói... Ainda.

Sabe aquele, padeiro da vila? O comerciante vendedor de itens, o ferreiro que forja aquelas armaduras? O dono da averna que cobra preços abusivos para seus visitantes? Imagine como seriam se eles não tivessem escolha e partissem em uma jornada? Eles iriam voltar triunfantes como valentes aventureiros ou como cadáveres inertes?

Esta é a ideia deste jogo!

Todos eles são inexperientes e não quase ou nenhuma noção do que é ser um valente herói. E sozinho ou em grupo precisam superar dificuldade por necessidade ou falta de opção.

Aqui você explora uma masmorra com um grupo de personagens, em busca de alguma missão em comum que esta afetando sua vila ou cidade. Durante a partida o grande objetivo de você, jogador além de NÃO MORRER é conseguir sucesso na sua jornada rumo à primeira missão do grupo para quem sabe ir para o nível 1.

Este estilo de jogo poder ser considerado como uma “pré-aventura” de um sistema de fantasia medieval que goste ou para o 3 dados n Dragons do 3 dados 1 vida 1 RPG já que se passa no mesmo universo. Mas não se preocupe com isso! Você não precisa ter o jogo 3 Dice n Dragons (3 dados 1 Vida 1 RPG) para jogar este. Apenas esta apostila será o suficiente. Se a aventura deve continuar você decide no final.

Tenha de 3 a 6 dados de 6 lados, sendo que cada dado representa um personagem (caso não tenha, role o dado mais de uma vez).

VOLTAR

A TERRA MAIS OU MENOS MÉDIA

O universo que se passa o jogo é um imenso e mau explorado conhecido como “Terra mais ou Menos Média”. Um mundo de fantasia medieval onde muito de seus habitantes iletrados acreditam que o mundo veio do Ovo e o resto é um mistério. Os demais estudiosos acreditam que Dragões existiam e por meio de um conflito arcano constante o mundo como conhecem hoje pôde ser criado. E por falar em arcano, este é algo que esta em constante desenvolvimento na qual somente grandes estudiosos que dedicam sua vida a isso podem tentar domina-la. Através de estudos Arcanos, alguns minerais e metais pode-se invocar magicamente elementos de fogo, água, terra e ar. Mas os que buscam algo além disso como a morte e trevas podem ser corrompidos para arcanos negros e se perderem completamente.

A terra mais ou menos média, além dos animais e feras similares das que conhecemos (aranhas, cobras, lobos, morcegos, insetos e aracnídeos) possuem alguns seres inusitados, como o caso dos cogumelos vivos, insetos de tamanho avantajado, fora os seres amaldiçoados criados por arcanos negros. Aqui existem os humanos, iguais estes que existem no nosso mundo real. Estes humanos por meio de criação mágica ou coito mesmo geraram filhos e filhas com muitos animais domésticos e selvagens gerando os conhecidos Biengs. Alguns destes Biengs se revoltaram, foram expulsos e criaram sua própria comunidade, selvagens ficaram conhecidos como Quimeras.

Na terra mais ou menos média também existem seres místicos e misteriosos que existem desde que se conhece o mundo. Os arcobalenos (arco-íris), seres que se assemelham aos humanos, mas seu diferencial é a cor de seu cabelo serem de uma das cores do arco-íris e uma beleza incomum capaz de seduzir facilmente pessoas do sexo oposto e até mesmo do mesmo sexo.

Junte tudo isso em um continente imenso cheio de vilas, cidades, e uma vegetação similar a terra, constituí a terra mais ou menos média.

E como é a geografia da terra mais ou menos média? Ela é variável. Ela varia de acordo com sua mesa de jogo. Ela pode ser constituída por vários desertos, um país d e gelo ou o que desejar. Existem várias dimensões e existências e cada vez que gera um mapa uma nova terra mais ou menos média é criada.

Então não se apegue a isso e seja livre para criar A SUA Terra mais ou Menos Média!

VOLTAR

CRIAÇÃO DE



PERSONAGENS

A criação de personagem é a coisa mais pífia do mundo. Toda a mecânica de criação de personagem consiste em 3 ou 6 rolagens de dados e algumas personalizações opcionais.

Mas em questões de imaginação, imersão, você precisa entender que seu personagem **NÃO É UM HÉROI** e talvez, nunca seja!

Ele é uma pessoa normal, que por algum motivo se viu obrigado a se aventurar, pois não havia ninguém que o fizesse por ele. Mas entenda, ele não tem experiência, logo suas buscas (missões) serão algo mais pessoal, nada de grandioso, heroico ou em escala mundial.

Diferente de criar um personagem aventureiro, mesmo que de nível 1, ainda sim precisa entender que o seu grupo de personagens estão a baixo desta categoria. Todos são fracotes, ináptos, inúteis, mais frágeis que uma folha de papel que provavelmente morrerão apenas com um sopro.

Antes de descobrir qual será a busca do seu pequeno grupo, que tal cria-los?

Não há necessidade, mas se você quiser, cada um integrante do grupo pode ter um background. Isto não irá afetar em nada na jogabilidade. Seria um a mais no quesito de imersão, mas não se apegue a ele, afinal ele pode morrer...

CRIANDO

Role 1d6 o resultado será o número de personagens que você terá no grupo.

Deste número de personagens role 1d6 para cada um deles e cada resultado será o ponto de **HABILIDADE** deste personagem. Estes pontos de **HABILIDADE** resumem tudo o que ele é no momento, sua capacidade de combate, resistir armadilhas, pontos de vida, etc. Simples assim.

Por exemplo, digamos que você rolou 1d6 e saiu 4 (seu grupo irá contar com 4 personagens).

A partir daí role 1d6 para cada um destes 4 personagens (4d6).

Digamos que e os valores foram: 2, 3, 3, 5. Isto significa que você tem:

- Um personagem com 2 pontos de HABILIDADE;
- Um com 3 pontos de HABILIDADE;
- Outro com 3 pontos de HABILIDADE;
- E outro com 5 pontos de HABILIDADE;

Seu grupo é composto por 4 integrantes com uma causa em comum.

A seguir teremos mais estas 4 tabelas **QUE NÃO SÃO OBRIGATÓRIAS**, mas podem servir para sortear o tipo físico de seu personagem ao invés de simplesmente inventa-lo do zero.



TABELAS DE CRIAÇÃO

1D6 RAÇA

1 HUMANO	5 BIENG*
2 BIENG*	4 ARCO-BALENO*
3 HUMANO	6 ARCO-BALENO*

1D6 GÊNERO

1 MASCULINO	3 MASCULINO	5 MASCULINO
2 FEMININO	4 FEMININO	6 FEMININO

1D6 IDADE

1 CRIANÇA (1- 9 anos)	3 JOVEM ADULTO (18 – 25 anos)	5 VELHO (51 -65 ano)
2 ADOLESCENTE (10 – 17 anos)	4 ADULTO (26 – 50 anos)	6 IDOSO (+ de 65 anos)

1D6 TIPO FÍSICO

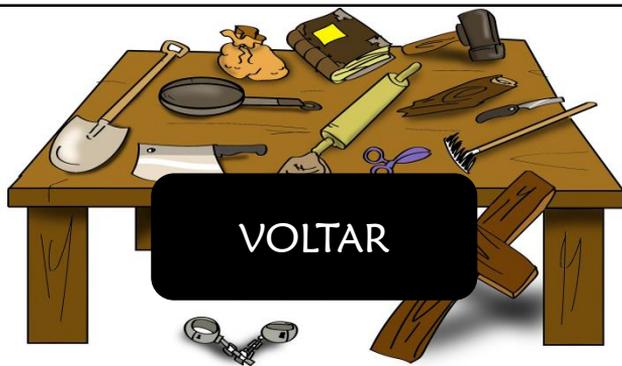
1 ESBELTO	3 OBESO	5 MAGRICELO
2 ATLÉTICO	4 MAGRO	6 ALEIJADO

2D6 PERSONALIDADE

2 PARANOICO	6 ARROGANTE	10 VALENTE
3 BONDOSO	7 MEDROSO	12 SÁBIO
4 FALASTRÃO	8 INSANO	12 SÁDICO
5 AMIGÁVEL	9 BEM HUMORADO	

3D6 PROFISSÃO – OBJETO

3 PADEIRO – ROLO DE MASSA	9 COSTUREIRO - TESOURA	15 – COVEIRO - PÁ
4 BARBEIRO – LAMINA DE BARBEAR	10 AÇOUGUEIRO – CUTELO	16 ESCRAVO – GRILHÕES
5 PROSTITUTA – SACO	11 COZINHEIRO – FRIGIDEIRA	17 MENDIGO – PEDRAS
6 FERREIRO – MARTELO COMUM	12 BANQUEIRO – BOLSA DE MOEDAS SEM VALOR	18 BIBLIOTECÁRIO – UM LIVRO CAPA DURA
7 FAZENDEIRO – ANCINHO	13 TAVERNEIRO – BANDEJA DE METAL	
8 PASTOR – PEDAÇO DE PAU	14 PADRE – CRUCIFIXO GRANDE DE MADEIRA	



BUSCA

O que você, jogador precisa ter em mente é que diferente de grandes aventuras épicas com feitos heroicos. O seu grupo não faz parte deste “mundo de aventuras”.

O contexto das missões deve ser interpretado de forma diferente. Pense desta forma:

Imagine que sumiu inexplicavelmente um parente próximo seu (seus pais, amor de sua vida, seu animalzinho) e você já avisou a polícia do ocorrido. As autoridades disseram que estão procurando mas até então nem sequer uma resposta. Você então fica ansioso, com medo. Mas você não é um policial treinado, um detetive (normalmente não) nem tem as habilidades necessárias para realizar tal busca. O que você faria se você mesmo decidisse agir? Como dito, você não é um herói treinado. Mas, nada impede de você agir como você sabe limitado a seu conhecimento. Talvez você poste nas redes sociais o sumiço, imprimiria milhares de cartazes e pregaria nas ruas do seu bairro na esperança de achar a pessoa, ou seja, você faz sua busca do seu jeito com o que tem e com o que sabe.

Você vai ter sucesso? A chance é quase nula, mas e daí?! O que tem a perder? Que escolha tem? E se você também resolver chamar seu vizinho que é carteiro, seu primo que trabalha em telemarketing e sua tia que é designer de sombrancelhas? Talvez a chance continue ínfima, mas ainda há uma chance! Então, já que as autoridades ainda não deram respostas vocês partem para fazer algo como o que sabem fazer!

A seguir uma pequena tabela de buscas, mas o jogador pode e DEVE criar as suas ou inventar uma missão seguindo a ideia de: “por falta de opção, ninguém resolveu ainda, sobrou pra mim, fui obrigado a isso, etc...”

Cada um destes 3 itens devem ser sorteados individualmente e juntos vão compor a busca. Você vai notar que esta escrito de forma vaga de maneira que o próprio jogador tem que interpretar e imaginar o que bem quiser dentro do conceito sorteado, seguindo a lógica dentro do universo do seu jogo.

Se preferir, você mesmo pode inventar a missão, o local onde ela será executada sem utilizar a tabela. Tire referencia de jogos, filmes. Esteja livre para isso.

BUSCAS 3D6

OS SEU GRUPO SE VÊ OBRIGADO A... (3D6)

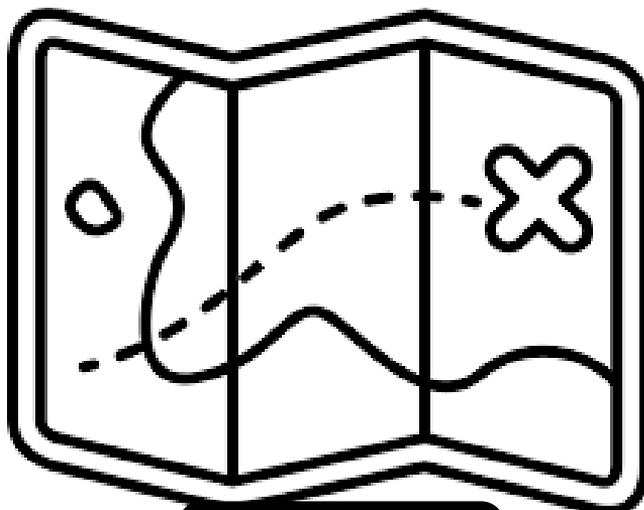
	7 RESGATAR	13 RESOLVER
	8 TRANCAR	14 LIBERTAR
3 DESCOBRIR	9 RECUPERAR	15 PROTEGER
4 SEGUIR RASTROS	10 DESTRUIR	16 VINGAR
5 TRANSPORTAR	11 MATAR	17 LIMPAR
6 EXPLORAR	12 ENCONTRAR	18 PURIFICAR

...DE UM(A)... (3D6)

	7 LIVRO	13 REFÉM
	8 PERGAMINHO	14 PARENTE
3 PRAGA	9 OBJETO SAGRADO	15 PESSOA INFLUENTE
4 CARGA	10 OBJETO AMALDIÇOADO	16 ESCRAVO
5 MALDIÇÃO	11 TESOURO	17 MARCADOR
6 CRIATURA	12 ENXAME DE MONSTROS	18 DEMÔNIO

QUE ESTÁ EM UM (UMA)... (3D6)

	7 MASMORRA DE ESCRAVOS	13 PÂNTANO
	8 MINA DESATIVADA	14 CANAIS DE ESGOTO
3 EM OUTRA CIDADE	9 MONTANHA	15 SUBTERRÂNEO
4 CAVERNA NATURAL	10 CASTELO DE UM REI CORRUPTO	16 POÇO
5 TEMPLO EM RUÍNAS	11 TORRE ABANDONADA	17 ANTIGO CAMPO DE BATALHA
6 CASARÃO ABANDONADO	12 FLORESTA	18 CEMITÉRIO



VOLTAR

O TRAJETO

E o qual a graça de sair para uma aventura perto da cidade?

Dizem que a maior parte da emoção da jornada é o trajeto. E como basta apenas aventura concluída para que seus personagens realmente virem heróis, que tal uma grande jornada épica? Na qual, parte do desafio é chegar até o local.

Role 2d6, estes serão os dias de distância para se chegar até o destino da masmorra/área. Você pode desenha em uma folha ou apenas anotar em qual dia estão.

Role 1d6 representando cada dia e compare na tabela de viagens.

Outra regra opcional seria criar “paradas”. E se por acaso o local da busca esta em outro reino longínquo no qual os personagens precisam fazer umas 2 ou 3 paradas em masmorras/áreas, explorara-la antes de chegar. Seria ainda mais mortal, mas pense a respeito.

Talvez a maldição que aflinge sua vila precisa que se recuperem 2 ou 3 itens mágicos. A cura daquela peste se resume em uma jornada épica onde um Arcano esta e traze-lo em segurança.

PROCURANDO COMIDA

ATENÇÃO À COMIDA! – ela faz parte do desafio. Durante o trajeto a comida pode acabar antes de chegarem ao destino.

Cada dia que se passa os personagens é consumido -1 marmita e quando a comida acaba e ainda não chegaram, eles precisam entrar fazer uma ação de procurar comida. Esta ação se resume em uma rolagem de 1d6.

Você não precisa esperar ficar sem comida para começar a procurar, visto que muita das vezes pode acontecer de possuir mais dias de viagem do que comida.

Cada personagem perde -1 Ponto de HABILIDADE por dia que fica sem comida. Chegando a 0 (zero) ele morre de fome. Se ele perdeu pontos de HABILIDADE e conseguiu comer, o mesmo não recupera os pontos perdidos de HABILIDADE.

Para caso a comida esteja acabando, seu grupo pode parar para caçar, coletar ou procurar qualquer tipo de alimento na região em que eles se encontram.

Um ou mais personagens podem procurar por comida e apenas 1x por dia.

Isto gera um atraso de +1 dia de viagem.

Role 1d6 e compare na tabela:

TABELA DE VIAGEM 1d6

1	NADA ACONTECE	Um dia normal, sem problemas no trajeto.
2	EMBOSCADA NA ESTRADA	No caminho um grupo de monstros surgiu.(combate 1d6 monstros)
3	ATALHO	Por sorte seus personagens encontram um atalho ou trajeto mais fácil a ser seguido. (-1 dia de viagem)
4	PERDIDO	Seu grupo se perde no caminho o que atrasa ainda mais o trajeto.(+1 dia de viagem)
5	ARMADILHA	No caminho seu grupo se depara com um tipo de armadilha. Seja ela armada por monstros ou desastre natural. Role 1d6 e compare com a HABILIDADE de cada um de seus personagens. Saindo número igual ou maior, eles sofrerão os efeitos da armadilha e perderão -2 pts de HABILIDADE.
6	NPC'S	Um viajante surgiu no caminho, vocês podem interagir com ele como quiser ou fazer um convite para que ele entre no grupo (opcional). Mecanicamente, role 2d6 sendo 1d6 para o seu grupo e 1d6 para o npc. Saindo número maior no seu 1d6 seu grupo pode convidá-lo a se juntar a sua missão. Seria como se seu grupo contou sobre a busca e ele por algum motivo que você possa inventar se convenceu a entrar pro grupo. (utilize a mesma regra de criação de personagens para ele).

TABELA DE PROCURA DE COMIDA 1d6

1 não encontrou nada	3 achou frutas (comida para +1 dia)	5 Achou frutas (comida para +2 dias)
2 não encontrou nada	4 achou carne (comida para +5 dias)	6 achou 1d6 MONSTROS (Combate)

VOLTAR

MASMORRAS

Foi um longo trajeto, mas finalmente chegamos, já foi metade da missão!

Agora, pegue uma folha de papel, lápis e vamos começar a desenhar a masmorra ou área a ser explorada pelos aspirantes a heróis.

Na masmorra seu grupo de aspirantes poderá movimentar-se entre as salas/áreas e descobrir o seu conteúdo. Cada nova sala/área desenhada representa que seus personagens se movimentaram para ele. Seu grupo pode se dividir, caso a sala possua mais portas ou caminhos, não é aconselhável, mas podem.

Utilize uma folha de papel para desenha as salas sorteadas do movimento, role 2d6 e compare na tabela de salas, sendo 1d6 para o tipo de sala e 1d6 para seu conteúdo. Note que cada combinação de resultado gera um tipo de sala e esta deve ser desenhada na folha de papel, representando o avanço do seu grupo.

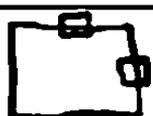
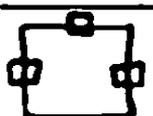
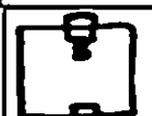
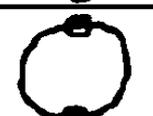
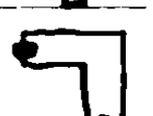
Elas estão desenhadas de forma minimalista justamente para se adequar a realidade da masmorra ou área que seu grupo esta explorando. Nada impede que um corredor seja uma imensa área com 2 passagens ao invés de porta, etc.

E QUAL O TAMANHO DA MASMORRA?

A masmorra ou área pode ser pequena ou grande. Vai depender da sorte do seu grupo e das rolagens de seu conteúdo na tabela a seguir. A partir da 4ª sala sorteadas . O objetivo da busca só será cumprido caso cheguem até a sala especial.



FORMATO DA SALA OU ÁREA 2d6

 2d6	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Obs: 1 -4 escadas para um andar subterrâneo / 2-4 escadas para um andar de cima

Ao adentrar na sala teremos o conteúdo dela, que pode ser um tesouro, uma armadilha, monstros, vazia ou um enigma.

CONTEÚDO

CONTEÚDO DA SALA/ÁREA (1D6)

1 VAZIA

Não há nada significativo ou de importância nesta sala. Salas exploradas, com monstros mortos, armadilhas desativas e tesouros já coletados automaticamente se tornam salas vazias.

Ao passar novamente por uma sala vazia, role 1d6. Saindo 2 ou 3 será um monstro errante que surge.

2 1D6 MONSTROS

Um grupo de monstros está neste local. E não vai deixar o grupo escapar em puno. Um combate irá acontecer (regra de combate a seguir).

3 2D6 MONSTROS

Possivelmente um grupo maior de monstros está neste local. E não vai deixar o grupo escapar em puno. Um combate irá acontecer (regra de combate a seguir).

4 TESOURO

Esta sala contém uma espécie de tesouro, este tesouro pode ser uma cura, arma ou equipamentos para seu grupo dividir entre si.

5 ARMADILHA

Este local, possui algum tipo de armadilha que irá ferir gravemente um personagem que falhar no teste de habilidade (regra de armadilhas a seguir).

6 ENIGMA OU SALA ESPECIAL

Ela pode conter um enigma se for a primeira até a terceira sala ou será uma sala especial da quarta sala em diante.

Chegando aqui, quer dizer que o seu grupo encontrou o objetivo da missão.

PROCURAR TESOUROS EM MASMORRAS

Durante a exploração seu grupo pode optar por procurar por tesouros escondidos em uma sala. E cada personagem pode realizar o número de vezes que possuir de HABILIDADE atual. Um personagem com HABILIDADE 5, por exemplo, poderá realizar até 5 buscas em uma aventura.

Buscas de tesouros devem ser feitas:

- Em salas vazias, salas exploradas, armadilhas desativadas;
- O número de vezes que o personagem possuir de HABILIDADE. Caso seu grupo tenha até 6 personagens cada um deles poderão procurar por tesouros;
- Apenas uma busca por sala, ou seja, se acharam um tesouro em uma sala, mesmo se houverem mais personagens para buscar tesouros, a busca só poderá ser feita em outra sala;

Ao realizar a busca role 1d6 para a tabela de “1D6 TESOUROS”;



COMBATES

Combates são algo frequente na vida de um aspirante a aventureiro, afinal de que forma iremos matar persona... digo, virar heróis!?

Apesar de chamarmos monstros, não quer dizer que sejam “literalmente criaturas monstruosas”, mas sim qualquer inimigo ou ameaça ao seu grupo. Aqui vamos chamar de “monstros” por ser um termo genérico.

E diferente dos RPGs comuns, você não vai enfrentar dragões, demônios milenares e exércitos treinados. NADA DISSO! Seus heróis são aspirantes de nível 0. Tais adversários serão um páreo muito difícil de combater. Não quer dizer que não possam, mas não é garantia de vitória. A maioria são monstros comuns que andam em grupos justamente por também serem fracotes.

Ao rolar a tabela de “conteúdo da sala/área” e sair 2 ou 3 (1d6 monstros ou 2d6 monstros) quer dizer que naquela sala ou área possui um tipo de monstro que vai atacar os aspirantes.

Os monstros não irão fugir até morra o primeiro, em seguida eles podem se assustar e fugir.

Cada monstro assim como os personagens jogadores possuem um valor de HABILIDADE (HAB) que precisam ser zerados para que sejam mortos (que significaria que todos os monstros morreram). E logicamente estes pontos são reduzidos à cada ataque bem sucedido dos aspirantes.

O combate é dividido em turnos entre os personagens (caso tenha mais de um no combate). Sendo que cada vez é um deles que age.

Role 2d6, sendo 1d6 representando o personagem na vez que irá atacar e 1d6 para representar o dado do monstro (sugiro um dado de outra cor).

Some o resultado do 1d6 do personagem com a HABILIDADE atual dele e o resultado do 1d6 do dado do monstro com a HABILIDADE do monstro. Compare os valores, o dado de maior número causa dano (-1 pt HABILIDADE).

Repita o processo até que aconteça a primeira morte do combate;

AS PRIMEIRAS MORTES DO COMBATE

Este processo só acontece uma vez no combate:

QUANDO O PRIMEIRO MONSTRO MORRER – Monstros se assustam! Em seguida role 1d6. Um resultado de 3 ou 6 os monstros ficaram com medo e fugirão do combate. Caso seja outro resultado o combate segue.

QUANDO O PRIMEIRO PERSONAGEM JOGADOR MORRER – seus personagens ficaram assustados. Role 1d6 representando **TUDO** o seu grupo e saindo 3 ou 6 **TODOS** ficaram com medo! Agora os personagens não irão mais atacar! Só vão pensar em fugir! A partir do próximo turno cada personagem ainda envolvido no combate rola 1d6 e quem não tirara 3 ou 6 ainda estarão no combate com medo levando dano de -1 pt de **HABILIDADE** por turno até que consigam fugir com resultados 3 ou 6 **OU** morram!

Em caso o combate continue com a morte de monstros ou personagens, ignore a regra da primeira morte do combate e siga com o mesmo.

O combate continua até que:

Todos os monstros morram ou;

Todos os jogadores morram;



MONSTROS

Os monstros não quer dizer que sejam literalmente monstros, na verdade é qualquer tipo de inimigo ou ameaça que surja na frente do grupo de aspirantes.

Vejam alguns modelos de monstros e suas habilidades para usar em sua aventura.

Não se apegue a eles. Nada impede de usar monstros que você conheça ou simplesmente invente os seus. Você pode e DEVE criar seus próprios monstros que melhor se adequem com o contexto e logica da sua aventura. Tire apenas os números e habilidades dos monstros como base para criar os seus futuramente.

Você irá usar a tabela de monstros sempre que ao explorar uma área em busca de comida ou masmorra sejam sorteadas as opções “1d6 monstros, 2d6 monstros ou emboscada”.

A cada ataque recebido os monstros, assim como os personagens perdem -1 pt de HAB, ficando mais fracos a cada novo dano até chegarem a 0 HAB que significa que ele morreu.



MONSTRO HABILIDADE	DESCRIÇÃO
FERAS 1 HAB	<p>De modo genérico, feras são todas as criaturas selvagens, animais, insetos ou bestas que os aspirantes podem encontrar seja na estrada para o local da missão ou até mesmo dentro do local. Elas podem ser morcegos, abelhas gigantes, Cogumelos vivos, Lobos, Cobras, Abelhas gigantes e etc.</p> <p>Das aventuras estes são os inimigos mais comuns de se encontrar. Não possuem muita resistência, mas podem ser mortais caso os aventureiros sofram muito dano.</p>
PIGLET 2 HAB	<p>Essas curiosas criaturinhas escondem sua verdadeira face, em pele de porcos. Alguns dizem serem humanos, outros pequenas aberrações. Possuem uma língua própria de comunicação, o mais comum é roubar porcos da fazenda, comer sua carne e utilizam da pele como roupa de combate. Andam em bandos de no mínimo 3. Habitam os arredores de cidades, estradas e superfícies de dungeons.</p>
SALTEADORES 3 HAB	<p>Larápios que vivem para pegar vítimas desavisadas no derredor da cidade. Geralmente deixam a vítima com 1 HAB e fogem com seu ouro e comida. Cuidado!</p> <p>O mais comum é abordarem as vítimas fingindo serem pobres coitados na estrada. Pedem esmolas e quando se menos percebe estão te roubando. Talvez tenha sorte e apenas te furtem sem feri-los.</p>
QUIMERAS 4 HAB	<p>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 misturas. Porém os biengs selvagens que vivem fora das civilizações de forma “bárbara” são chamados de QUIMERAS, são extremamente violentos e territorialistas. Acreditam que os Biengs que vivem entre humanos são traidores da raça e os odeiam.</p> <p>As quimeras vivem em comunidades apenas com sua raça de origem (só de porcos, só de cavalos etc).</p>
TRAPACEIROS 5 HAB	<p>inimigos que usam mais da astúcia do que dos músculos. Acreditam que boas estratégias e táticas valem mais do que músculos. Têm o péssimo habito de roubar viajantes desavisados.</p>
ARCANOS 6 HAB	<p>Os temíveis aventureiros que tiveram a magia corrompida para concluir seus planos malignos e egoístas. São extremamente poderosos e mortais. Possuem pilhas de pergaminhos e livros mágicos e quase sempre dominam torres para fazer de fortalezas. Em combate, eles não são tão exímios em combates corpo a corpo, mas compensam no seu imenso poder mágico que aniquilariam facilmente um grupo de aventureiros inexperientes.</p>

TESOUROS

Nesta sala/área existe algum item, tesouro que é relevante a missão e/ou personagens.

Ao sair este resultado comparem na tabela de tesouros para descobrir qual tesouro seus personagens encontraram. Lembrando que é um tesouro apenas para que eles dividam entre si. Talvez seus personagens tenha sorte e acabam saindo armas, armaduras ou pergaminhos mágicos.

O valor sorteado no 1d6 também será o dano/efeito no alvo. Pergaminhos quando são usados viram pó.

Como estamos no mesmo universo do 3 Dice n Dragons, a magia se faz presente. No entanto, não é tão presente na vida do seu grupo. Neste caso usar um pergaminho é algo perigoso, uma bomba relógio, uma faca de dois gumes que pode ajudar ou atrapalhar.

Cada pergaminho possui um certo valor de dano. Este dano é certo e garantido ao monstro alvo, porém ao utiliza-lo role 1d6 e saindo 3 ou 6 o pergaminho deu problema e explode na mão do usuário, causando -2 pontos de HABILIDADE.

Isso acontece, pois ninguém do seu grupo é um arcano treinado e acidentes acontecem.

Nt* = verificar na subtabela.

1D6 TESOUROS

1 kit médico – recupera até +3 pts de HABILIDADES perdidos	3 Proteção*	5 Arma*
2 Arma *	4 Pergaminho*	6 Kit Ladino – Desarma uma armadilha

1D6 ARMA

1 espada longa **+2	3 arco e flecha**+1	5 espada curta
2 machado	4 lança	6 Martelo de Batalha**+2

1D6 PROTEÇÃO

1 cota de malha +1	3 Escudo	5 Luvas
2 Armadura +2	4 Capacete	6 Peitoral de aço +2

PERGAMINHO 1D6 DE DANO

1 venenoso – envenena o alvo causando -1 por turno.	3 da saúde – recupera até 3 pontos de HABILIDADE perdidos de um personagem	5 congelante – paralisa um monstro fazendo ele evitar de atacar. O jogador já irá rolar o dano no próximo ataque.
2 do trovão – paralisa o alvo por 2 turnos	4 ácido – Derrete a pele do alvo causando o dobro de dano na próxima rodada.	6 bola de fogo – explode atinge até 1d6 monstros causando 6 pontos de dano.

ARMADILHAS

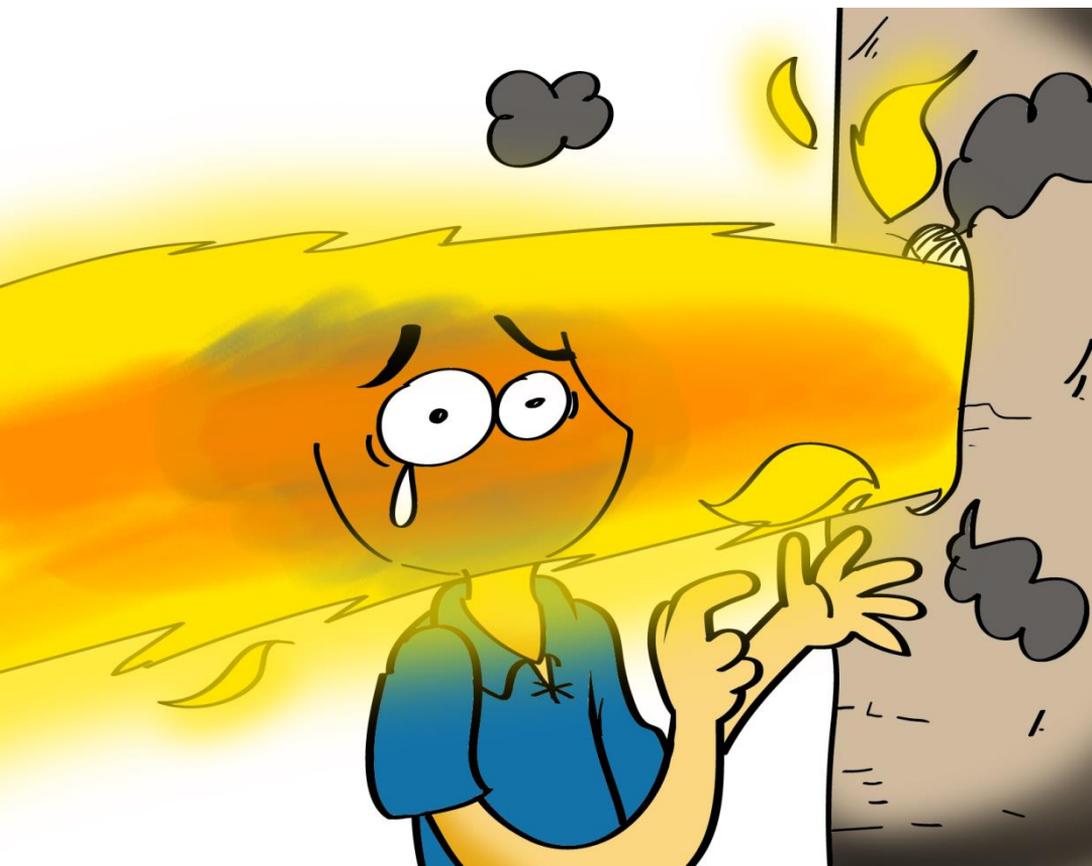
Em masmorras e áreas a serem exploradas pode haver armadilhas espalhadas para atrapalhar o avanço do grupo. Estas armadilhas podem ser criadas por inimigos (alçapões, espinhos, labaredas de fogo, ácido, etc...) ou até mesmo algo natural da região (deslizamento, área movediça, penhasco).

Ao aparecer em salas que tenha armadilhas Role 1d6 para cada personagem envolvido e some os pontos atuais de **HABILIDADE** (não se consideram armas ou proteções durante esta etapa).

Cada personagem precisa tirar número maior que 5 para desviar-se dela.

Se o personagem tirar *número menor*, perde -3 pontos de **HABILIDADE** (nesta etapa poderá utilizar os bônus da proteção para absorver o dano);

Desarmar armadilhas: Se durante a rolagem de 1d6, um personagem conseguir um resultado 6 (**NÃO NA SOMA**) ele além de escapar, desarma ou quebra a armadilha e os demais personagens que faltarem não precisam mais realizar o teste. O lugar fica automaticamente como se fosse vazio.



ENIGMA E SALA ESPECIAL

Este local possui duas opções:

- Caso seja a primeira, segunda ou terceira sala da sala/área, ela automaticamente será uma sala de enigma. Talvez para critério imaginativo, pode se dizer que seja uma pista sobre a busca que seus personagens estão fazendo.
- No caso do enigma, role 1d6 e some a HAB do personagem mais forte, um resultado 6 ou maior ele solucionou o enigma. Sorteie um tesouro para ele.
- A partir da quarta sala/área em diante, saindo esta opção será a sala onde o objetivo da missão se encontra.



LIDANDO COM A

MORTE

É triste, mas pode acontecer, na verdade é provável que aconteça a morte de um ou mais personagens.

Isto acontece sempre que um personagem chegue a 0 pontos de HABILIDADE (não existem pontos negativos de HABILIDADE). Quando TODOS os personagens chegam a 0 pontos de HABILIDADE, significa que a busca foi mau sucedida. Cabe ao jogador criar um novo grupo de personagens repetindo o processo "criando seus personagens" e mandando-os para a busca ou criar uma nova busca com outro propósito.

Uma ideia legal para momentos como este é uma nova busca do novo grupo pelos personagens desaparecidos.



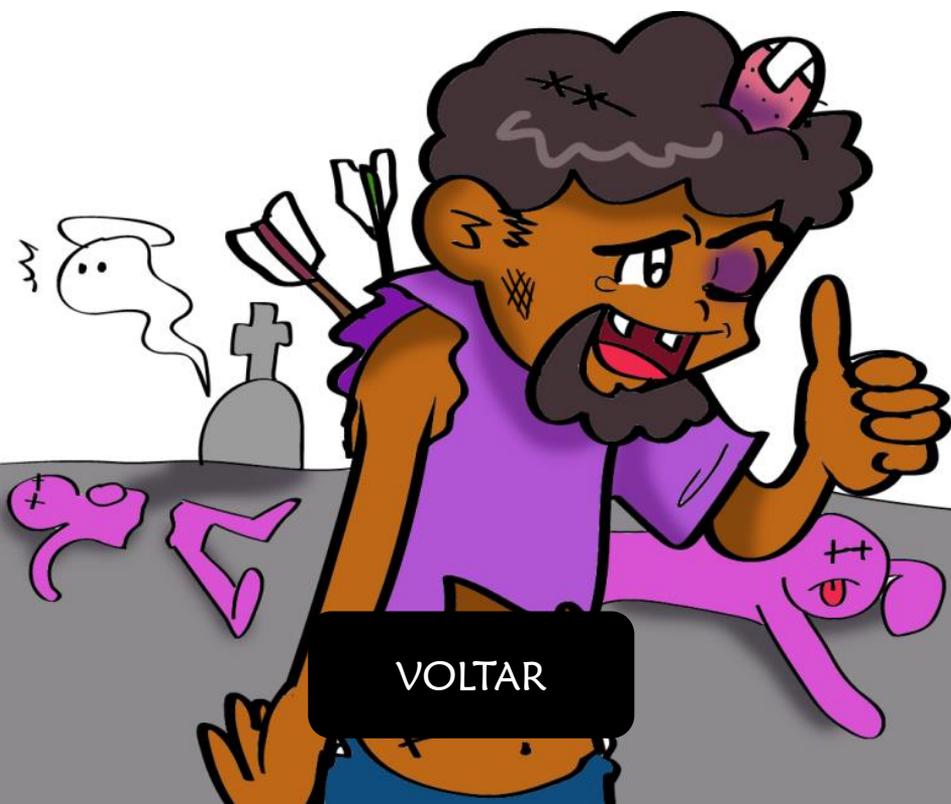
COMPLETEI A MISSÃO E AGORA?

Caso um ou mais personagens sobrevivam a grande jornada e vençam a missão (sim, pode acontecer) eles com toda a experiência poderão ser promovidos para enfim se tornarem heróis se bem quiserem. Isto pode acontecer com todos os sobreviventes ou se preferir você pode escolher apenas um.

Escolha o(s) personagem(s) sobrevivente(s) que deseja que se tornem aventureiros, role agora 1d6 para cada um deles e some o resultado aos pontos restantes de HABILIDADE.

Se preferir, faça uma nova busca com os sobreviventes da busca anterior e/ou crie novos (utilize a regra de criação de personagens), role 1d6 para quantos personagens irão na próxima missão e parta para uma nova busca!

É isso mesmo! Sua jornada não precisa terminar aqui, na verdade ela apenas começou.



CRIE SEU GRUPO DE PERSONAGENS

Role 1d6 e descubra quantos personagens irá compor seu grupo.

Em seguida crie cada um deles individualmente utilizando as seguintes tabelas.

1D6 RAÇA

1 HUMANO	5 BIENG*
2 BIENG*	4 ARCO-BALENO*
3 HUMANO	6 ARCO-BALENO*

1D6 GÊNERO

1 MASCULINO	3 MASCULINO	5 MASCULINO
2 FEMININO	4 FEMININO	6 FEMININO

1D6 IDADE

1 CRIANÇA (1- 9 anos)	3 JOVEM ADULTO (18 – 25 anos)	5 VELHO (51 -65 ano)
2 ADOLESCENTE (10 – 17 anos)	4 ADULTO (26 – 50 anos)	6 IDOSO (+ de 65 anos)

1D6 TIPO FÍSICO

1 ESBELTO	3 OBESO	5 MAGRICELO
2 ATLÉTICO	4 MAGRO	6 ALEIJADO

2D6 PERSONALIDADE

2 PARANOICO	6 ARROGANTE	10 VALENTE
3 BONDOSO	7 MEDROSO	12 SÁBIO
4 FALASTRÃO	8 INSANO	12 SÁDICO
5 AMIGÁVEL	9 BEM HUMORADO	



AVANÇAR

PROFISSÃO & EQUIPAMENTO

(DE CADA UM DELES)

3D6 PROFISSÃO – OBJETO

3 PADEIRO – ROLO DE MASSA	9 COSTUREIRO - TESOURA	15 – COVEIRO - PÁ
4 BARBEIRO – LAMINA DE BARBEAR	10 AÇOUGUEIRO – CUTELO	16 ESCRAVO – GRILHÕES
5 PROSTITUTA – SACO	11 COZINHEIRO – FRIGIDEIRA	17 MENDIGO – PEDRAS
6 FERREIRO – MARTELO COMUM	12 BANQUEIRO – BOLSA DE MOEDAS SEM VALOR	18 BIBLIOTECÁRIO – UM LIVRO CAPA DURA
7 FAZENDEIRO – ANCINHO	13 TAVERNEIRO – BANDEJA DE METAL	
8 PASTOR – PEDAÇO DE PAU	14 PADRE – CRUCIFIXO GRANDE DE MADEIRA	

Depois disto, saiba que na mochila de cada personagem possui:

- 1 (uma) peça de ouro;
- Marmita com comida para até 6 dias;

Anote tudo isso em seu campo específico e está pronto!



ROLE A BUSCA

3D6

OS SEU GRUPO SE VÊ OBRIGADO A... (3D6)

	7 RESGATAR	13 RESOLVER
	8 TRANCAR	14 LIBERTAR
3 DESCOBRIR	9 RECUPERAR	15 PROTEGER
4 SEGUIR RASTROS	10 DESTRUIR	16 VINGAR
5 TRANSPORTAR	11 MATAR	17 LIMPAR
6 EXPLORAR	12 ENCONTRAR	18 PURIFICAR

...DE UM(A)... (3D6)

	7 LIVRO	13 REFÉM
	8 PERGAMINHO	14 PARENTE
3 PRAGA	9 OBJETO SAGRADO	15 PESSOA INFLUENTE
4 CARGA	10 OBJETO AMALDIÇOADO	16 ESCRAVO
5 MALDIÇÃO	11 TESOURO	17 MARCADOR
6 CRIATURA	12 ENXAME DE MONSTROS	18 DEMÔNIO

QUE ESTÁ EM UM (UMA)... (3D6)

	7 MASMORRA DE ESCRAVOS	13 PÂNTANO
	8 MINA DESATIVADA	14 CANAIS DE ESGOTO
3 EM OUTRA CIDADE	9 MONTANHA	15 SUBTERRÂNEO
4 CAVERNA NATURAL	10 CASTELO DE UM REI CORRUPTO	16 POÇO
5 TEMPLO EM RUÍNAS	11 TORRE ABANDONADA	17 ANTIGO CAMPO DE BATALHA
6 CASARÃO ABANDONADO	12 FLORESTA	18 CEMITÉRIO

ANOTA À PARTE A BUSCA, OS ITENS AS FICHAS E PARTA PARA...

INICIAR A
JORNADA

A JORNADA

1D6

1. NADA ACONTECE

2. EMBOSCADA NA ESTRADA
1D6 MONSTROS

3. ATALHO -1 DIA

4. PERDIDO +1 DIA

5. ARMADILHA

6. NPC

VOLTAR

PROCURAR
POR COMIDA!

CHEGAMOS

EMBOSCADA

ROLE 1D6 E CLIQUE NO RESULTADO DO MONSTRO

- 1. FERAS
- 2. FERAS
- 3. PIGLET
- 4. PIGLET
- 5. SALTEADORES
- 6. SALTEADORES

VOLTAR



NPC's

Um viajante surgiu no caminho, vocês podem interagir com ele como quiser ou fazer um convite para que ele entre no grupo (opcional).

Mecanicamente, role 2d6 sendo 1d6 para o seu grupo e 1d6 para o npc.

Saindo número maior no seu 1d6 seu grupo pode convidá-lo a se juntar a sua missão. Seria como se seu grupo contou sobre a busca e ele por algum motivo que você possa inventar se convenceu a entrar pro grupo. (utilize a mesma regra de criação de personagens para ele).

Saindo número menor no 1d6 do seu grupo ele irá conversar.

Role:

- 1d6 para a raça do NPC:

1-2 humano, 3-4 bieng, 5-6 arcobaleno

1d6 para profissão:

1-2 viajante, 3-4 comerciante, 5-6 fugitivo

- 1d6 para assunto que irá conversar;

1: sobre a missão, 2 conversa atoa,

3: dica de atalho (ganha -1 dia de viagem);

4: atrasa o grupo (ganha +1 dia de viagem)

5: fofoca, 6: foge de medo

Ou

- 1d6 para sua HAB CASO queira atacá-lo (regra de combate)

VOLTAR



ARMADILHAS

Durante seu trajeto seu grupo se depara com um tipo de armadilha. Ela pode ser um desastre natural, caminho tortuoso, precipício, ponte destruída, areia movediça, etc... mas que ofereça um certo tipo de perigo real aos viajantes.

Neste tipo de situação, imagine o tipo de armadilha, role 1d6 para cada personagem envolvido e some os pontos atuais de **HABILIDADE** (não se consideram armas ou proteções durante esta etapa).

Cada personagem precisa tirar número maior que 5 para desviar-se dela.

*Se o personagem tirar número menor, perde -3 pontos de **HABILIDADE** (nesta etapa poderá utilizar os bônus da proteção para absorver o dano);*



PROCURANDO COMIDA...

1D6

1. NADA

2. NADA

3. FRUTAS – COMIDA PARA +1
DIA

4. CAÇOU UM ANIMAL –
COMIDA PARA +5 DIAS

5. FRUTAS – COMIDA PARA +2
DIAS

6. 1D6 FERAS

VOLTAR

FERAS

2 HABILIDADE



De modo genérico, feras são todas as criaturas selvagens, animais, insetos ou bestas que os aspirantes podem encontrar seja na estrada para o local da missão ou até mesmo dentro do local. Elas podem ser morcegos, abelhas gigantes, Cogumelos vivos, Lobos, Cobras, Abelhas gigantes e etc. Das aventuras estes são os inimigos mais comuns de se encontrar. Não possuem muita resistência, mas podem ser mortais caso os aventureiros sofram muito dano.

VITÓRIA
MONSTROS
CHEGARAM A
O HAB

DESEPERO
3 OU 6 PARA
FUGIR

DERROTA
SE TODOS OS
PERSONAGENS
MORRERAM

PIGLET

3 HABILIDADE



Essas curiosas criaturinhas escondem sua verdadeira face, em pele de porcos. Alguns dizem serem humanos, outros pequenas aberrações. Possuem uma língua própria de comunicação, o mais comum é roubar porcos da fazenda, comer sua carne e utilizam da pele como roupa de combate. Andam em bandos de no mínimo 3. Habitam os arredores de cidades, estradas e superfícies de dungeons.

VITÓRIA
MONSTROS
CHEGARAM A
O HAB

DESEPERO
3 OU 6 PARA
FUGIR

DERROTA
SE TODOS OS
PERSONAGENS
MORRERAM

SALTEADORES

4 HABILIDADE



Larápios que vivem para pegar vítimas desavisadas no derredor da cidade. Geralmente deixam a vítima com 1 HAB e fogem com seu ouro e comida. Cuidado! O mais comum é abordarem as vítimas fingindo serem pobres coitados na estrada. Pedem esmolas e quando se menos percebe estão te roubando. Talvez tenha sorte e apenas te furtem sem feri-los.

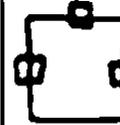
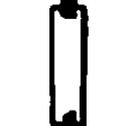
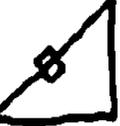
VITÓRIA
MONSTROS
CHEGARAM A
0 HAB

DESEPERO
3 OU 6 PARA
FUGIR

DERROTA
SE TODOS OS
PERSONAGENS
MORRERAM

SALAS/ÁREAS 2D6

(CLIQUE NO RESULTADO)

 4:	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						

**PROCURAR
TESOUROS**
(1x por sala explorada)

**MISSÃO
CUMPRIDA**

CONTEÚDO

1. VAZIA

2. 1D6 MONSTROS

3. 2D6 MONSTROS

4. TESOURO

5. ARMADILHA

6. ENIGMA OU SALA ESPECIAL

VOLTAR

MISSÃO
CUMPRIDA

TESOURO 1D6

NT* = CLIQUE E SORTEIE A SUB-CATEGORIA

1. KIT MÉDICO – recupera até 3 HAB

2. ARMA*

3. PROTEÇÃO*

4. PERGAMINHO ARCANO*

5. ARMA*

6. KIT LADINO – desarma uma armadilha

VOLTAR

COMBATE

ROLE 1D6 E CLIQUE NO RESULTADO
DO MONSTRO

- 1. FERAS
- 2. PIGLET
- 3. SALTEADORES
- 4. QUIMERAS
- 5. TRAPACEIROS
- 6. ARCANO NEGRO

VOLTAR

FERAS

1 HABILIDADE



De modo genérico, feras são todas as criaturas selvagens, animais, insetos ou bestas que os aspirantes podem encontrar seja na estrada para o local da missão ou até mesmo dentro do local. Elas podem ser morcegos, abelhas gigantes, Cogumelos vivos, Lobos, Cobras, Abelhas gigantes e etc. Das aventuras estes são os inimigos mais comuns de se encontrar. Não possuem muita resistência, mas podem ser mortais caso os aventureiros sofram muito dano.

VITÓRIA
MONSTROS
CHEGARAM A
O HAB

DESESPERO
3 OU 6 PARA
FUGIR

DERROTA
SE TODOS OS
PERSONAGENS
MORRERAM

PIGLET

2 HABILIDADE



Essas curiosas criaturinhas escondem sua verdadeira face, em pele de porcos. Alguns dizem serem humanos, outros pequenas aberrações. Possuem uma língua própria de comunicação, o mais comum é roubar carne de porcos da fazenda, comer sua carne e utilizam da pele como roupa de combate. Andam em bandos de no mínimo 3. Habitam os arredores de cidades, estradas e superfícies de dungeons.

VITÓRIA
MONSTROS
CHEGARAM A
O HAB

DESESPERO
3 OU 6 PARA
FUGIR

DERROTA
SE TODOS OS
PERSONAGENS
MORRERAM

SALTEADORES

3 HABILIDADE



Larápios que vivem para pegar vítimas desavisadas no derredor da cidade. Geralmente deixam a vítima com 1 HAB e fogem com seu ouro e comida. Cuidado! O mais comum é abordarem as vítimas fingindo serem pobres coitados na estrada. Pedem esmolas e quando se menos percebe estão te roubando. Talvez tenha sorte e apenas te furem sem feri-los.

VITÓRIA
MONSTROS
CHEGARAM A
0 HAB

DESEPERO
3 OU 6 PARA
FUGIR

DERROTA
SE TODOS OS
PERSONAGENS
MORRERAM

QUIMERAS

4 HABILIDADE



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 misturas. Porém os biengs selvagens que vivem fora das civilizações de forma “bárbara” são chamados de QUIMERAS, são extremamente violentos e territorialistas.

Acreditam que os Biengs que vivem entre humanos são traidores da raça e os odeiam.

As quimeras vivem em comunidades apenas com sua raça de origem (só de porcos, só de cavalos etc).

VITÓRIA
MONSTROS
CHEGARAM A
O HAB

DESEPERO
3 OU 6 PARA
FUGIR

DERROTA
SE TODOS OS
PERSONAGENS
MORRERAM

TRAPACEIROS

5 HABILIDADE



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.

VITÓRIA
MONSTROS
CHEGARAM A
O HAB

DESESPERO
3 OU 6 PARA
FUGIR

DERROTA
SE TODOS OS
PERSONAGENS
MORRERAM

ARCANOS NEGROS

6 HABILIDADE



Os temíveis aventureiros que tiveram a magia corrompida para concluir seus planos malignos e egoístas. São extremamente poderosos e mortais. Possuem pilhas de pergaminhos e livros mágicos e quase sempre dominam torres para fazer de fortalezas. Em combate, eles não são tão exímios em combates corpo a corpo, mas compensam no seu imenso poder mágico que aniquilariam facilmente um grupo de aventureiros inexperientes.

VITÓRIA
MONSTROS
CHEGARAM A
O HAB

DESEPERO
3 OU 6 PARA
FUGIR

DERROTA
SE TODOS OS
PERSONAGENS
MORRERAM

ARMAS 1D6

NT** = Arma de duas mãos. Não pode ser usada com proteção

1. ESPADA LONGA +2**

2. MACHADO

3. PARCO & FLEXHA**

4. LANÇA

5. ESPADA CURTA

6. MARTELO DE
BATALHA+2**

VOLTAR

PROTEÇÃO 1D6

1. COTA DE MALHA+1

2. ARMADURA+2

3. ESCUDO

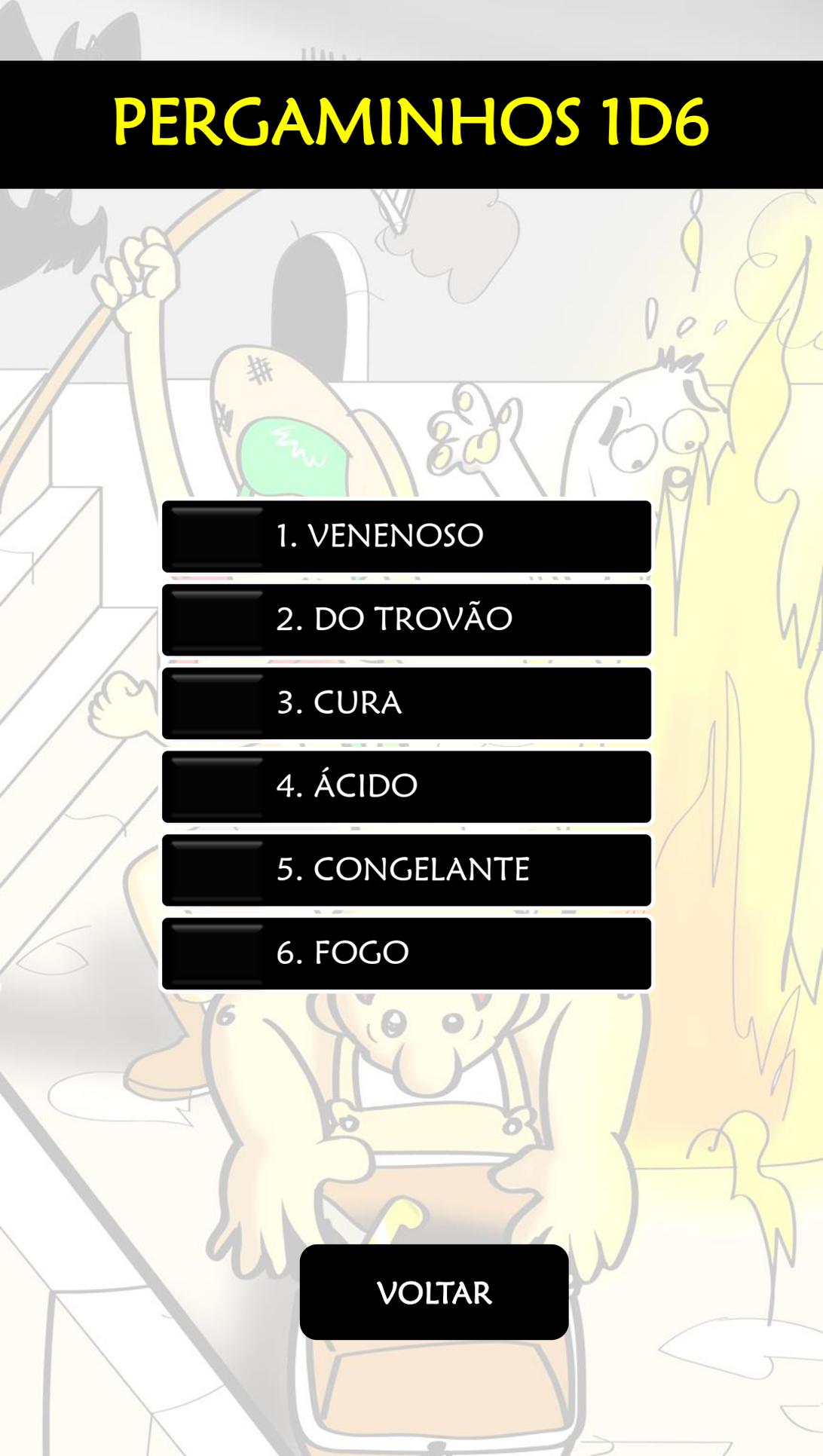
4. CAPACETE

5. LUVAS

6. PEITORAL DE AÇO+2

VOLTAR

PERGAMINHOS 1D6



1. VENENOSO

2. DO TROVÃO

3. CURA

4. ÁCIDO

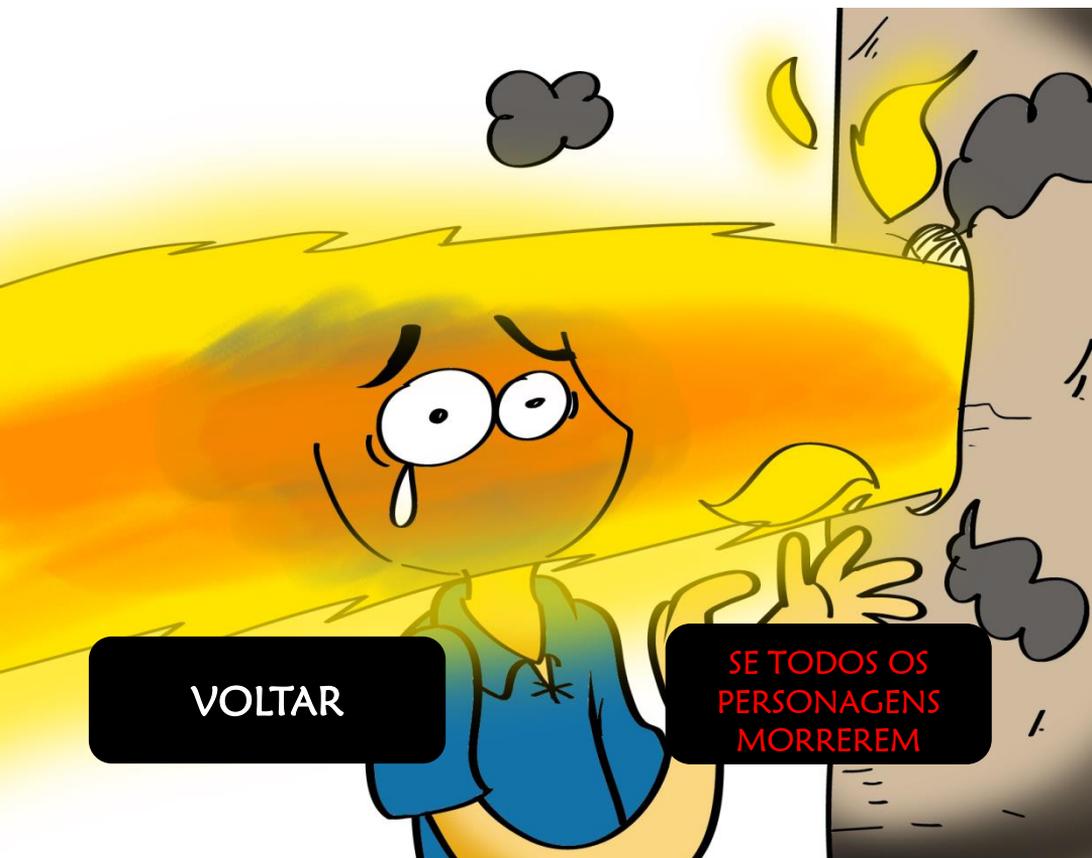
5. CONGELANTE

6. FOGO

VOLTAR

ARMADILHA

Este local, possui algum tipo de armadilha.
Role 1d6 e some a HAB de cada
personagem nesta sala. Irá ferir
gravemente (-3 HAB) um personagem que
tirar menos que 5 na rolagem de
HABILIDADE.



VOLTAR

SE TODOS OS
PERSONAGENS
MORREREM

ENIGMA OU SALA ESPECIAL

Este local possui duas opções:

- Caso seja a primeira, segunda ou terceira sala da sala/área, ela automaticamente será uma sala de enigma. Talvez para critério imaginativo, pode se dizer que seja uma pista sobre a busca que seus personagens estão fazendo.
- No caso do enigma, role 1d6 e some a HAB do personagem mais forte, um resultado 6 ou maior ele solucionou o enigma. Sorteie um tesouro para ele.
- A partir da quarta sala/área em diante, saindo esta opção será a sala onde o objetivo da missão se encontra.



VOLTAR

SALA ESPECIAL
objetivo da
MISSÃO

MORREU!

OS PERSONAGENS FALHARAM NA BUSCA!



VOLTAR

VITÓRIA!

CONCLUÍRAM A BUSCA!

