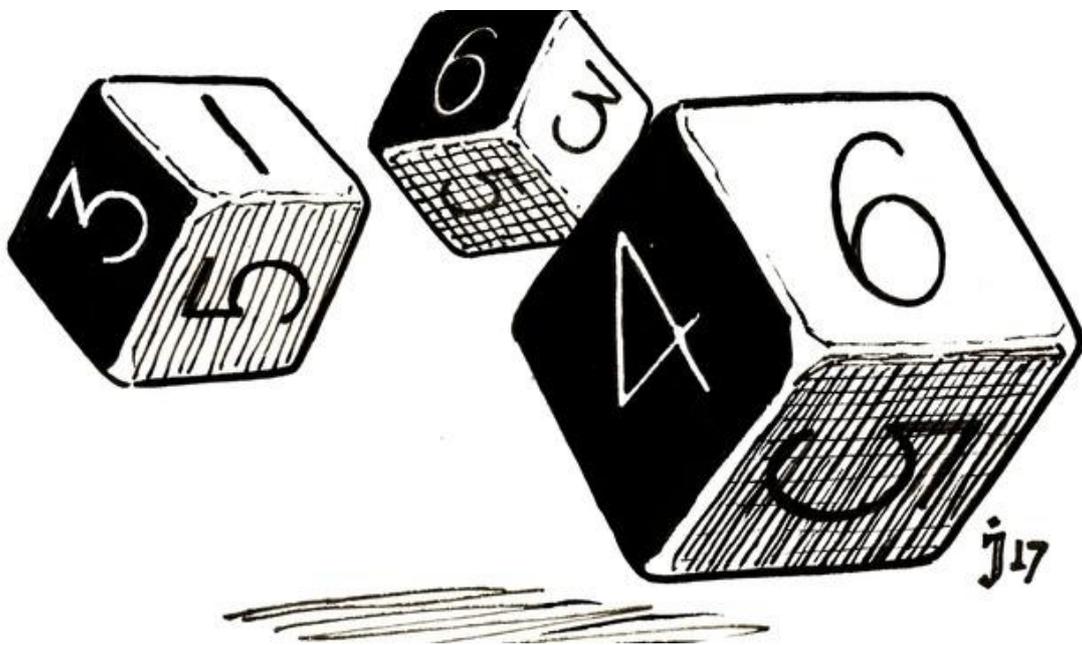


CRIADO POR: TIAGO ALVES

3 DADOS

1 VIDA

1 RPG



Atualização 2.0

CONTEÚDO DA APOSTILA

SOBRE O SISTEMA	PG.3
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM	PG.4
DEFINA A CLASSE	PG.6
REGRAS BÁSICAS	PG.8
ESCALAS DE PODER	PG.10
AÇÕES DOS PERSONAGENS	PG.11
COMBATES	PG.14
USANDO O PODER DE FOGO	PG.15
CIDADES	PG.17
MERCENÁRIOS	PG.18
DUNGEONS	PG.19
MISSÕES	PG.21
TESOUROS	PG.22
EQUIPAMENTO BÔNUS	PG.23
DINHEIRO	PG.24
XP & SUBINDO DE NÍVEL	PG.24
MONSTROS	PG.24
REGRAS ADICIONAIS	PG.26
JOGO PRONTO	PG.32
CRIANDO SEU JOGO	PG.40
TABELAS EM BRANCO	PG.42
FICHAS DE PERSONAGENS	PG.45

SOBRE O SISTEMA 3 DADOS DE VIDA EM UM RPG

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 gênero 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 jogabilidade: 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.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

The form includes two anatomical diagrams on the left, labeled 'MALE' and 'FEMALE', with height markers from 1 to 7.5. To the right is a character sheet with the following sections:

- NAME:** _____
- CLASS:** _____
- PONTOS DE VIDA:** _____ / _____
- Three **BÔNUS** circles, each with an **ATRIBUTO:** label below it.
- EQUIPAMENTOS BÔNUS:** A table with 3 columns and 2 rows.
- MOCHILA:** A table with 3 columns and 2 rows.
- XP:** _____
- NÍVEL:** _____
- ☎:** _____

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).

Para criar um personagem neste universo temos poucas coisas para fazer.

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 (alguns universos exigem definições de classes e evolução de personagens);
4. Aplique os bônus se necessário;

EXPLICANDO ELEMENTOS DA FICHA DE PERSONAGEM

CABEÇALHO

Geralmente com NOME e em alguns gêneros de RPG teremos também a CLASSE:

- **NOME:** invente um.
- **CLASSE:** é determinada ao distribuir os resultados dos 3d6. Você pode determinar as classes, usar algumas classes conhecidas ou simplesmente inventa-las de acordo com o mundo do seu jogo.

ATRIBUTOS

Apesar de abordarmos até 5 atributos diferentes que existem entre os estilos, serão necessários APENAS TRÊS que vão variar de acordo com o gênero que se desenvolvem suas aventuras.

- CORPO, MENTE e ESPÍRITO em jogos de fantasia/ horror sobrenatural/ aventuras místicas;

- **CORPO**, **TECNOLOGIA** e **PODER DE FOGO** para jogos de cyberpunk/ sci-fi;
- **CORPO**, **MENTE** e **PODER DE FOGO** para jogos de ação/ suspense/ apocalipse zumbi/ terror/ aventuras no espaço;

Abaixo a explicação de cada um dos citados 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.
- **TECNOLOGIA** – Representam quanto seu personagem conhece de aparelhos tecnológicos, computadores, informática, mecânica e tecnologia em geral. Em alguns universos também representam o tanto que você consegue traçar estratégias, desarmar armadilhas, procurar dinheiro e Hackear computadores. Role 1d6 para descobrir seus pontos neste atributo.
- **PODER DE FOGO** – Jogos que contam com armas de fogo, muita das vezes este atributo aparece para representar o quanto seu personagem é bom em armas de fogo. Também determina o número de vezes que ele consegue atirar.

Este é o único atributo que diminui à medida que usamos, ao anotar, marque sempre o valor máximo / valor atual. Exemplos: 1/1 ou 2/2 ou 3/3 assim por diante. A cada “tiro” subtraia do valor atua.

Role 1d6 para descobrir seus pontos neste atributo.

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 dos atributos:

- 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 uma arma branca ou de fogo que seu personagem equipar.
- **EQUIPAMENTO MENTE** ou **TECNOLOGIA**: anote a arma ou equipamento que lhe garante bônus em **MENTE**. Em alguns gêneros pode variar entre mente e tecnologia.
- **PROTEÇÃO PARA CORPO**: Anote aqui todo tipo de colete, escudo, armadura, cota que proteja seu personagem. Só pode equipar com um.
- **EQUIPAMENTO PARA ESPÍRITO** ou **PODER DE FOGO**: Anote aquele item que garante bônus em **ESPÍRITO**. Em alguns gêneros podem variar entre espírito ou poder de fogo.

- **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.

GRANA (\$)

- **DINHEIRO \$**: determinam o quanto o seu personagem possui de dinheiro para comprar coisas. Quando se inicia um novo jogo com novos personagens cada um deles começa falido, COM 0 (ZERO) de grana. Na ficha, de acordo com o gênero do seu jogo, a nomenclatura do dinheiro pode variar por peças de ouro, créditos ou o que você quiser dentro da moeda corrente do seu jogo.

XP & NÍVEL

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

Quanto maior o nível do personagem mais poderoso e 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. Aqui não vou definir cada classe de cada possível universo. Contudo, teremos breve explicação do tipo de estereótipo de classe e como funciona a bonificação. A partir delas utilize como referência para colocar classes conhecidas ou criar as suas.

- Se você colocar o resultado maior do dado em **CORPO** claramente você é um **OFENSIVO**, 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.
- Se você colocar o resultado maior do dado em **MENTE** você é um **ESTRATEGISTA**, 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.
- Se você colocar o resultado maior do dado em **ESPÍRITO** você está mais para um **CLERO** ou **MAGO** que vai usar de meios místicos, espirituais ou magia propriamente dita para resolver conflitos. Resultado maior em **ESPÍRITO** têm bônus de +1 sempre que o utilizam em testes ou ataques.
- Se você colocar o resultado maior do dado em **TECNOLOGIA** você talvez seja um **HACKER**, um nerd que prefere usar a tecnologia para solucionar conflitos. Acredita que astúcia e aparelhos tecnológicos são mais uteis em combates do que músculos. Hackers têm bônus de +1 sempre que o utilizam em testes ou ataques e já começam com um aparelho tecnológico de sua época.
- Se você colocar o resultado maior do dado em **PODER DE FOGO** claramente você é um **ATIRADOR**, um personagem que confia na boa e velha arma de fogo”. Resultado maior em **PODER DE FOGO** têm bônus de +1 sempre que o utilizam em testes ou ataques.

Se por ventura tivermos um resultado igual nos resultados maiores e duas ou mais das suas características são iguais você é um... **ESPECIALISTA** ou **PROFISSIONAL**.

- Ele será um **ESPECIALISTA** caso você escolha ter bônus no **CORPO**. Seja para testes ou para ataques.
- Ele será um **PROFISSIONAL** caso você escolha ter bônus no **ESPÍRITO**, **MENTE** ou **TECNOLOGIA**, seja para testes ou para ataques.



REGRAS BÁSICAS ***RESUMINDO A JOGABILIDADE***

1. Defina o gênero da sua campanha (horror, cyberpunk, aventura, sci-fi, etc) e os 3 atributos que vão ser usados no seu jogo;
2. Role 3d6 e crie seu personagem;
3. Defina a classe (se houver);
4. Se quiser, invente sua origem, objetivos, um background. Mas não se preocupe, pois, isso não é relevante na jogabilidade, apenas para sua história. Não precisa criar se não quiser;
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 a dungeon sorteie os tesouros obtidos de prêmio. (Cada jogo tem sua premiação). Um modelo de exemplo fica sendo:
 - + 1d6x2 de XP por concluir a missão;
 - + 1d6 de \$ por explorar até a última 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 que eles terão que decidir quem leva.
12. Este serão os dados de tesouros que o personagem conseguiu.
13. Adicione na sua mochila caso os personagens tenham achado algum item na dungeon.
14. Escolha e/ou alterne entre os personagens, caso tenhamos mais um de personagem jogador.
15. Use a ficha do personagem para equipar seu personagem para a próxima missão.
16. 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:** para 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, lábia e etc.
- **ESPÍRITO:** usar armas mágicas ou magias para atacar, aprender feitiços, desarmar barreiras mágicas, ler grimórios, resistir magicamente a feitiços, etc.
- **TECNOLOGIA:** para testes que exijam hackear, invasão de computadores, maquinário, robôs, mecânica e etc.
- **PODER DE FOGO:** para testes que exijam tiros, mira, acertar de longe, armas de fogo, 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 bárbaro 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 considerariamos 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 achou 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 lãbia 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.
- TECNOLOGIA= 0: Totalmente leigo em computadores.

- PODER DE FOGO= 0: Não consegue atirar ou não sabe usar armas de fogo.
- 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.
- TECNOLOGIA= 1-6: Conhecimento básico em tudo quanto é tecnologia. Sebe se virar com mecânica e máquinas em geral.
- PODER DE FOGO= 1-6: Atirador costumas, consegue se virar bem com qualquer arma.
- 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.
- TECNOLOGIA= 7-12: mestre em tecnologia, concerta de tudo.
- PODER DE FOGO= 7-12: Mestre das armas, conhecedor de todo tipo de armamento.
- 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. 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 \$30, itens +1 rendem \$500, itens +2 rendem \$1000 e itens +3 rendem \$1500.
- **DESARMAR ARMADILHA** – 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, drones, 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** – Faça um teste de atributo (MENTE ou TECNOLOGIA, dependendo do gênero que se passa o jogo), 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 ou TECNOLOGIA, dependendo do gênero que se passa o jogo) 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 \$ +1d6 XP (se no seu jogo utilizarem 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 andando juntos. 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** – andando com mais jogadores você pode procurar mais vezes, afinal, cada um deles 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 pernoitando 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 \$, 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 4\$.

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);

Escolha **TECNOLOGIA** caso seu personagem vai usar algum aparelho para causar o dano, seja ele físico, explosivo ou curto circuito em algum inimigo.

Escolha **PODER DE FOGO** para usar a boa e velha arma de fogo, tipo: revolver, pistolas, fuzis, bombas, metralhadoras, cantões, 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 TECNOLOGIA gerando um pulso eletromagnético que empurra o inimigo no buraco e se o inimigo estiver vivo, escolher o PODER DE FOGO e atirar na cabeça do cara dentro do buraco.

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.



USANDO O PODER DE FOGO

No caso de alguns jogos utilizarem o atributo Poder de Fogo, teremos uma única diferença em seu uso.

UNIDADES: sempre que usar o PODER DE FOGO subtrair -1 ponto do seu atributo PODER DE FOGO. Você não sofrerá penalidade de saúde caso chegue a PODER DE FOGO= 0, apenas não poderá mais atirar.

ACERTIVO: cada ponto gasto em PODER DE FOGO causa automaticamente - 1 Ponto de vida no monstro sem necessidade de teste.

MUNIÇÃO: Ao encontrar uma arma de fogo que você já tem, ao invés de estoca-la na mochila a mesma pode ser convertida em +1d6 munições.

LIMITADO: Você não poderá ter mais PODER DE FOGO que seu limite máximo do atributo, contudo, as munições que você encontrar anote como munições extras na mochila, podendo ser recarregadas após o combate, não

durante!

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.

O mesmo vale para PODER DE FOGO. Não importa se seu personagem tem PODER DE FOGO= 5/5. Ele não poderá atacar com este atributo enquanto não obter uma arma de fogo.



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 ira 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. E 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.

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 “SUPORTE” - PETS, DRONES, ESPIRITOS FAMILIARES, ETC

Vamos generalizar e chamar de “suporte”, mas envolve qualquer tipo de animal de estimação, drones ou espíritos familiares. Caso você esteja com um suporte combatente, se for o caso, some o valor de dano que o ordenado concede ao atributo testado.

A regra de combate com suporte é diferente de “Combates com mais jogadores”. Os suportes são “mecanicamente nas regras” comparados aos “ITENS BÔNUS TEMPORÁRIOS” e não jogadores. E 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. Chamamos de “cidade”, mas no mundo onde se passa seu jogo pode ser uma vila, um espaço-porto, castelo, prédio, o que quiser dentro do gênero do seu mundo.

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, hospitais, boates, 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.

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 são uma ajuda que adicionam atributos a seu personagem durante testes e ataques. Eles são contratados por um 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 na cidade e entrar em um BAR, taverna, pub ou onde for que se passe o universo do seu jogo, role 1d6 para descobrir qual o mercenário estará no disponível. Mercenários são sempre encontrados e custam \$100 por missão. Mercenários, assim como os monstros têm os mesmos valores de PVs do seu sorteio.

Abaixo um modelo de tabela de mercenários no universo cyberpunk 2099 e seus bônus temporários.

Mercenários ID	Bônus
1. Robôs	+2 TECNOLOGIA
2. Androides	+1 CORPO
3. Atiradores	+2 PODER DE FOGO
4. TecnoNinjas	+1 CORPO +1 TECNOLOGIA
5. Cyber Hackers	Sem limites para Hakear
6. Ninfas	Distraí monstros do dungeon com prazeres. Você não precisa lutar. Mas não ganha XP nem C\$ do combate.

Usando a tabela de exemplo, rolando 1d6 e saindo 5. Significa que na cidade você encontra um mercenário Cyber Hacker que tem 5 PVs com o bônus de hackear sem limites de vezes do atributo.

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.

No final deste capítulo teremos um exemplo de desenhos simples de dungeons. Mas não é uma regra. Use a criatividade. Se local é um posto de gasolina, por exemplo, que tal desenhar um mapa diferente, com a loja de conveniência, o local das bombas de gasolina, 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 \$ 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. Contudo que esteja dentro do contexto do mundo que está jogado. Em salas deste tipo, o jogador pode optar a fazer um teste de atributo (MENTE, TECNOLOGIA, etc) e tentar solucionar o enigma. No caso de SUCESSO o jogador consegue prêmios ou tesouros. Em caso de FALHA os

	personagens não conseguem solucionar seu mistério.
5. ARMADILHA	Esta sala contém um tipo de armadilha, das mais variadas possíveis. O personagem que PASSAR no teste de atributo (tirando número MENOR no 1d6) pode desativa-la, porém, se o seu personagem FALHAR no teste, sofrerá uma perda de -1d6 PVs.
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 dinheiro e sentido de se aventurar em uma dungeon. Elas podem ficar com monstros ainda mais poderosos a medida que seu grupo progride 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 varia entre o gênero de RPG que você esteja jogando, porém o mais comum é: 1d6x2 de XP por concluir a missão, +1 tesouro a ser sorteado caso nenhum personagem chegue a 0 PVs, +1d6 de \$ se explorar todas as salas da dungeon.

Na tabela de missões, ao final da apostila, você irá notar que serão apenas palavra soltas (matar, escotar, 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 deseja 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” que precisam ser superadas no seu jogo.

Digamos que cai no sorteio “matar”. Você vai “matar” o que? Fica a 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 um 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 dinheiro encontrados por seus personagens.

Tesouros comuns (que não têm bônus) servem apenas para equipar seu personagem, para que ele não fique desarmado. Quando o tesouro encontrado vem com +1, +2 ou +3 significam que além de equipáveis são itens poderosos que rendem bônus em algum atributo.

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 são sorteados o dinheiro encontrado. 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, uma arma de fogo (se no seu gênero eles usarem armas de fogo), um colete de proteção do CORPO, e um equipamento para o ESPÍRITO (caso seu gênero tenha este atributo) OU um equipamento tecnológico (caso o seu gênero utilize o atributo TECNOLOGIA). 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.

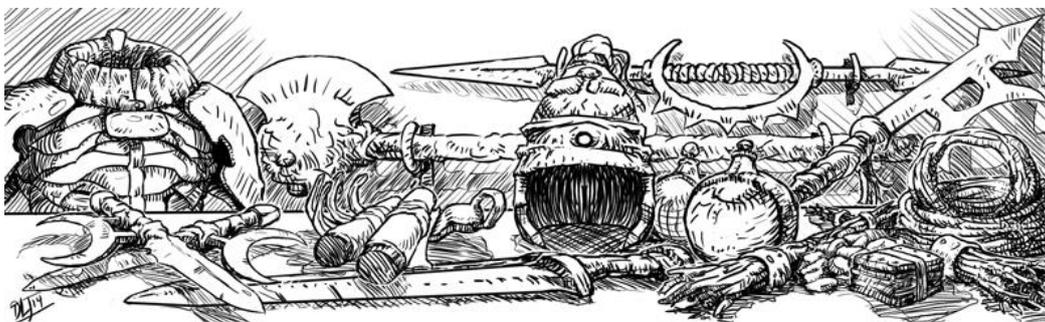
Ao final da apostila você encontra a tabela de tesouros existentes. Eles estão em tabela com 3d6 para caso você queira em algum momento sorteá-los.

TESOUROS DE BÔNUS

Equipamentos podem ser facilmente encontrado 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 uteis ou tem algum valor no comercio.

Alguns itens darão bônus, porém 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.

Contudo, 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.



DINHEIRO \$

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 dinheiro. Caso estejam jogando com mais personagens jogadores, o mesmo valor é dado para cada um dos personagens.

A moeda corrente varia de acordo com o mundo em que se passa seu jogo. No entanto os preços das tabelas de compra e vendas têm uma base média no valor que os monstros concedem. Com dinheiro seu personagem compra equipamentos, armas, itens e pode se “divertir” na cidade.

XP E SUBINDO DE NÍVEL

Matou o monstro, concluí a missão, 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 PYS = MORREU! MAS... ESPERE!

Seu personagem cai ao chegar a (0PVs). 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 0Pvs 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.

Abaixo teremos um exemplo de monstros para personagens iniciais:

Mas não se apegue a eles, você pode E DEVE criar os seus de acordo com o mundo que esteja jogando. 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 monstros.

1d6 MONSTROS	
1	KOBOLD
2	ORC
3	TROLL.
4	OGRO
5	GIGANTE
6	HOMEM LAGARTO



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: Se o seu gênero assim os tiverem, você pode jogar com novas raças, apenas para caráter imaginativo.



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 ou base, 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

BAR, PUB, TAVERNA, MOTEL, ETC... 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. Os NPC's não vão dar muitas informações úteis aos personagens, estão lá para cumprir cenário e servirem para interação dos jogadores. "Olá, bom dia, sejam bem vindos." São comuns em frases de NPC's.

NPC's 1d6

1 Homem	2 Mulher	3 Criança
4 Idoso	5 pessoa influente	6 pessoa bêbada.

"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 um 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 um 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 cujo a última aventura seja este objetivo. Daí ao sortear/escolher todas 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 saiu 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 mago iniciante que quer se aprofundar na magia e ser o maior feiticeiro do reino (Clichêêêêê...). 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 mago precisa **mata-lo**.*
 - *O monstro antes de ter sido destruído chamou muita atenção de outros magos, agora preciso **escoltar** o livro de volta para o mestre antes que magos perversos o roubem e o utilizem para fins malignos.*
 - *Ao entregar o livro o meu mestre disse que para se tornar o grande mago, 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 magos perversos. Agora nosso mago 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 mago, 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 a seu critério. Se necessário altere os nomes dos atributos, mude-os para qualquer coisa! Invente itens dungeons e etc. Veremos isso mais detalhadamente no capítulo “Criando seu jogo”.

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 mudo 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 = gêmeos (se F%“\$&”).

Construir uma família é um diferencial neste estilo de jogo, porém famílias tem um 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 UMA 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 \$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 \$15.000. Outra vantagem é que a cada missão bem-sucedida você acrescenta mais 5% em \$ para o dono do comércio.

FORMANDO UM BANDO OU GANGUE: Cria-se automaticamente um bando/gangue após ter mais de 5 no seu grupo (sendo ele outro jogador ou outro 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
- **\$:** representaria o valor em dinheiro que pode ser usado por todos do bando.
- **ESTOQUE DO GRUPO:** 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 / GRUPO

Uma das vantagens de ter um bando com muitos membros é ganhar mais dinheiro! Use os personagens a mais para fazer fama e \$. 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 $\frac{1}{3}$ (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 \$ 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 \$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: Em alguns jogos é possível criar-se uma religião ou 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 \$ 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 meninas 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: Quando seu personagem consegue resolver o enigma da sala e ganhar o prêmio ele faz uma descoberta dramática. 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.

A seguir um modelo de jogo pronto para você testar e se acostumar com o sistema e até mesmo para tirar de modelo quando for criar seu próprio jogo em seu próprio mundo. Ao final da apostila teremos tabelas em branco para você mesmo preencher com seu jogo.

JOGO PRONTO

A seguir tabelas prontas para você tirar uma base de como cria-las e até mesmo jogar um jogo de teste. Este jogo se passa em um mundo de fantasia medieval bem genérico para servir de base e ensina-los a mecânica da jogabilidade.

Gênero: Fantasia - Medieval

Atributos: FORÇA, MENTE, ESPÍRITO

CLASSES:

- **BÁRBARO:** Se o resultado maior ficar em CORPO, teremos +1 de bônus em testes e ataques neste atributo.
- **LADINO:** Se o resultado maior ficar em MENTE, teremos +1 de bônus em testes e ataques neste atributo.
- **MAGO:** Se o resultado maior ficar em ESPÍRITO, teremos +1 de bônus em testes e ataques neste atributo.

Um resultado igual nos resultados maiores e duas ou mais das suas características são iguais:

- **CLÉRIGO:** Se escolher bonificar o ESPÍRITO, teremos +1 de bônus em testes e ataques neste atributo.
- **GUERREIRO:** Se escolher bonificar o CORPO, teremos +1 de bônus em testes e ataques neste atributo.

Usaremos a escala de poder e evolução de XP e Nível das regras básicas citadas anteriormente.

A moeda corrente vai ser a peça de ouro Po.

TABELA DE MISSÕES

2D6 MISSÕES			
2	Escotar – algo ou alguém	7	Invadir – um lugar, um dungeon, uma sala
3	Resgatar – alguém ou objeto	8	Destruir – um inimigo, objeto
4	Matar – um monstro ou inimigo específico	9	Expulsar – inimigos
5	Infiltrar – em uma sala ou dungeon	10	Roubar – objeto de um dungeon ou de alguém
6	Transportar - alguém em algum dungeon	11	Explorar – todas as salas do dungeon
		12	Trancar – Um segredo, item, monstro, ameaça.

MONSTROS EXISTENTES POR DIFICULDADE

1D6 MONSTROS INICIAIS		1D6 MONSTROS FORTES		1D6 MONSTROS ÉPICOS	
1	KOBOLD	7	MORTOS VIVOS	13	LYCH
2	ORC	8	ESPECTROS	14	GUERREIROS DRAGÕES
3	TROLL	9	FEITICEIROS	15	WYVERN
4	ESQUELETOS	10	MAGOS	16	DRAGONETE
5	GIGANTE	11	BARBAROS	17	DRAGÃO ELEMENTAL
6	HOMEM LAGARTO	12	BEHOLDER	18	DRAGÃO LENDÁRIO

TABELA DE EVENTOS

1D6 RESULTADO = 1	
1	Identidade enganosa.
2	Aliado que pensavam que estava morto esta vivo!
3	Alguém vai prejudicar você.
4	Alguém está disfarçado.
5	Algum familiar está vivo em outro lugar.
6	Quem você acha estar vivo, morreu.

1D6 RESULTADO = 2	
1	Seu contato está pensando em mais uma missão dentro desta missão;
2	Um mercenário se revelou ser outra pessoa do que se parecia.
3	Um cara veio encher seu saco.
4	Um ajuda de última hora.
5	Seu próximo inimigo muda de lado.
6	Algo explode (figurativamente ou literalmente).

1D6 RESULTADO = 6	
1	Bandidos invadem a cidade.
2	Seu grupo discute toda hora.
3	Sequestraram alguém próximo a você.
4	Reforços não chegam quando se espera.
5	É uma fraude!
6	É uma armadilha!

1D6 RESULTADO = 4	
1	É um inimigo disfarçado.
2	Tudo não passa de uma mentira
3	A missão era algo totalmente diferente do eu disseram. Role de novo a missão.
4	Está passando mal. -1 CORPO durante duas missões.
5	Alguém quer usurpar seu lugar.
6	Alguém inesperado lhe entrega um "tesouro". Sorteie na tabela.

1D6 RESULTADO = 5	
1	Encontrou um tesouro inesperado.
2	Um mercenário oferece seus serviços pela metade do preço.
3	É forçado a deixar o lugar devido à ameaças.
4	Enfermaria fechada por falta de equipamentos. (Não pode curar-se hoje).
5	Alguém quer ama-lo.
6	Alguém inesperado lhe entrega uma arma.

1D6 RESULTADO = 6	
1	Um equipamento estraga. Escolha qual.
2	Uma arma quebra.
3	Essa dungeon é maior que o esperado. (+3 salas).
4	Um inimigo se torna aliado.
5	Um aliado está doente e precisa da cura.
6	Alguém do grupo se suicida.

TABELA DE TESOUROS

106 TESOUROS TIPOS		306 TESOUROS ATRIBUTO: CORPO		306 TESOUROS ATRIBUTO: MENTE		306 TESOUROS ATRIBUTO: ESPÍRITO	
1	TESOUROS DO CORPO	3	Espada velha	3	Capacete mental	3	Pergaminho de magia
2	TESOUROS DO ESPÍRITO	4	Espada de prata +1	4	Turbante mágico	4	Pergaminho espiritual
3	TESOURO DA MENTE	5	Machado	5	Capa da invisibilidade +1	5	Capacete do mago
4	POÇÃO DE CURA +1D6	6	Lança	6	Roupas	6	Cajado mágico
5	+2d6 Po.	7	Clava	7	Trajes chiques	7	Porrete encantado
6	Role 2 tesouros	8	Colete	8	Livro de truques +2	8	Adagas psíquicas +2
		9	Escudo	9	Pergaminho	9	Grimórios de feitiços +3
		10	Peitoral de aço +2	10	Kit ladino +2 chances de Testes Ladino	10	Textos de magia +1
		11	Capacete +1	11	Kit assassino +1 CORPO +1 MENTE	11	Amuleto +2
		12	Capa	12	Livro de táticas 1 unid. +1	12	Medalhão
		13	Espada longa +2	13	Anel revelador revela uma passagem secreta 1 unid.	13	Estatueta da sorte
		14	Machado do poder +3	14	Anel mental +3	14	Crucifixo sagrado +2
		15	Foice vorpal +3	15	Kit do desarme de armadilhas 1 unid	15	Cajado de luz +1
		16	Cajado místico +1	16	Grimorio +3	16	Armadura divina +2
		17	Espada amaldiçoada -1	17	Mapa da dungeon +1	17	Capacete da salvação
		18	Armadura das trevas -2	18	Capacete magico +2	18	Aura espiritual +3

TABELA DE CONSTRUÇÃO DE CIDADES

106 MERCENÁRIOS + BÔNUS CUSTO: Po.100 CADA			LOJA DE ITENS		
1	BÁRBARO	+2 CORPO	PREÇO \$	NOME	DESCRIÇÃO
2	ASSASSINO	+2 MENTE	30	Poção de cura	Recupera 3 PVs
3	MAGO	+2 ESPÍRITO	100	Pergaminho de retorno	Unidade. Tele transporta para cidade
4	GUERREIRO	+1 CORPO +1 MENTE	55	Kit ladino	Adicino +2 chances em testes de LADINO.
5	CLÉRIGO	+1 CORPO +1 ESPÍRITO	2000	Peitoral de aço +2	+2 CORPO
6	LADINO	+2 MENTE +2 duas chances de achar passagens secretas	1000	Capacete +1	+1 CORPO
SERVIÇOS NA CIDADE			550	Kit assassino	+1 CORPO +1 MENTE
PREÇO \$	NOME	DESCRIÇÃO	300	Livro de táticas	1 unid. ganha o dobro de XP na dungeon
100	CURA	Recupera todos os seus PV's.	2000	Grimórios	+2 ESPÍRITO
500	REANIMAR	Recupera o personagem caído com 0 PV's. Ele volta a vida com 1 PV.	2000	Espada longa	+2 CORPO
2	BEBIDAS	Recuperam 1 PV	3000	Machado do poder	+3 CORPO
5	COMIDAS	Recuperam 3 PV's	3000	Foice vorpal	+3 CORPO
50	PERNOITE	Recupera até 5 PV's	1500	Cajado místico	+1 ESPÍRITO
25	COMPANHIAS	Companhias femininas ou masculinas. Apenas para "se dar bem"	1500	Crucifixo sagrado	+1 ESPÍRITO
106 NPC'S ENCONTRADOS NA CIDADE OU "O CARA DA MISSÃO"			1000	Cajado de luz	+1 ESPÍRITO
1 homem	2 mulher	3 idoso	2000	Armadura divina	+2 CORPO
4 animal	5 pessoa influente	6 criança	1500	Capacete da salvação	+2 PVs
			100	Faca	Arma de dano comum
			100	Espada	Arma de dano comum
			100	Arco e flecha	Arma de dano comum

TABELA DE CONSTRUÇÃO DE DUNGEONS

3D6 DUNGEONS/TAMANHO		
3	ESTRADA	PEQUENO
4	CASA	PEQUENO
5	FAZENDA	PEQUENO
6	MINA ABANDONADA	MÉDIO
7	FLORESTA	GIGANTE
8	MONTANHAS	GIGANTE
9	CASTELO ABANDONADO	GRANDE
10	FORTE DE VIGILIA	GRANDE
11	TORRE DE MAGOS	MÉDIO
12	GUILDA	PEQUENA
13	DESERTO	GRANDE
14	TEMPLO	GRANDE
15	SUBTERRÂNEO	GIGANTE
16	CEMITÉRIO	PEQUENO
17	POÇO	MÉDIO
18	ABAIXO DE UMA CIDADE	GIGANTE

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	
1	KOBOLD
2	ORC
3	TROLL
4	ESQUELETOS
5	GIGANTE
6	HOMEM LAGARTO

1D6 TESOUROS	
1	ARMA CORPO
2	ITEM ESPÍRITO
3	PROTEÇÃO CORPO
4	POÇÃO DE CURA +1D6
5	ITEM MENTE
6	+2D6 Po.

CRIANDO SEU JOGO

FAÇA VOCÊ MESMO!



Como sou um cara muito “gente-bona” e o objetivo do sistema, além de jogar jogos prontos é também você criar os seus próprios jogos.

Eu não sei vocês, mas o mais legal de jogar jogos prontos é criar o seus, mesmo que sejam hacks em cima de sistemas prontos!

Aqui neste capítulo vamos explicar o passo a passo para a criação rápida e eficaz de cada seção.

Ao final da apostila você encontra as mesmas tabelas em brancos para você criar os seus. Você pode e deve alterar qualquer valor nas tabelas à medida que achar necessário.

1. **CRIE SEU MUNDO:** Antes de mais nada defina o universo que vai se passar seu jogo. O mundo, a campanha. Será algo existente ou vai inventar do zero? Tendo em vista isso em mente o resto você consegue produzir facilmente com base nas suas referências. Por falar em referências, utilize todas que você gosta, junte uma com a outra e crie algo novo ou se preferir jogue um mundo já criado e apenas adapte as regras nele.
2. **DEFINA QUAIS DOS 3 ATRIBUTOS DOS 5 EXISTENTES VOCÊ IRÁ USAR:** De acordo com o gênero do seu jogo utilize as referências utilizadas no capítulo “explicando elementos da ficha de personagens” (cyberpunk, fantasia, horror, aventura, ação...etc). Se preferir crie 3 novos atributos. No entanto a proposta é ser simples contendo somente 3 atributos.
3. **CRIE OU DEFINA A CLASSE:** Em alguns jogos você precisa definir a classe para seu personagem. Caso seu jogo tenha classes diferentes adicione +1 de bônus ao personagem que utilizar a classe que favoreça seu atributo.
4. **ESCOLHA QUAIS REGRAS VAI UTILIZAR:** Após criar os personagens é preciso adaptar a mecânica da sua jogabilidade. Das regras básicas e adicionais quais irá usar? Você pode e DEVE adaptar, mudar o nome ou criar outras para usar no seu jogo.
5. **EXISTE EVOLUÇÃO DE PERSONAGENS?** Em situações que se personagem requer uma evolução, utilize a regra de XP e Subindo de nível já mostradas anteriormente.
6. **DEFINA OS DUNGEONS:** Como já temos o mundo já escolhido/ criado apenas faça uma lista de locais possíveis existentes no seu mundo, onde os personagens irão fazer as missões. Utilize conhecido ou crie o seu. Se você gosta de floresta, coloque florestas, gosta de covis em sub solo, coloque na tabela.
7. **DEFINA QUAIS MONSTROS:** Agora que temos as regras e evoluções, será necessário definir quais monstros os personagens irão enfrentar. Crie 6 opções de monstros. Contudo, se seu jogo conta

com evolução de personagem (XP e nível), medida que seu personagem vai evoluído será necessária a criação de mais 12 opções de monstros. Crie os monstros e anote nas respectivas tabelas.

8. **DEFINA ARMADILHAS:** O intuito das armadilhas é causar danos nos personagens, seja físico aos pontos de vida ou atrapalhando algum atributo em teste. Invente a sua de acordo com a dungeon.
9. **DEFINA ITENS, ARMAS E EQUIPAMENTOS:** seus personagens precisam se equipar para ficar mais fortes e cumprir os desafios propostos no seu jogo. Faça uma lista de possíveis itens que cada personagem poderá encontrar no seu jogo. E coloque alguns à venda na loja.
10. **UTILIZE AS TABELAS:** preencha com as informações que você usou / criou do seu mundo no seu jogo
11. **JOGUE!**

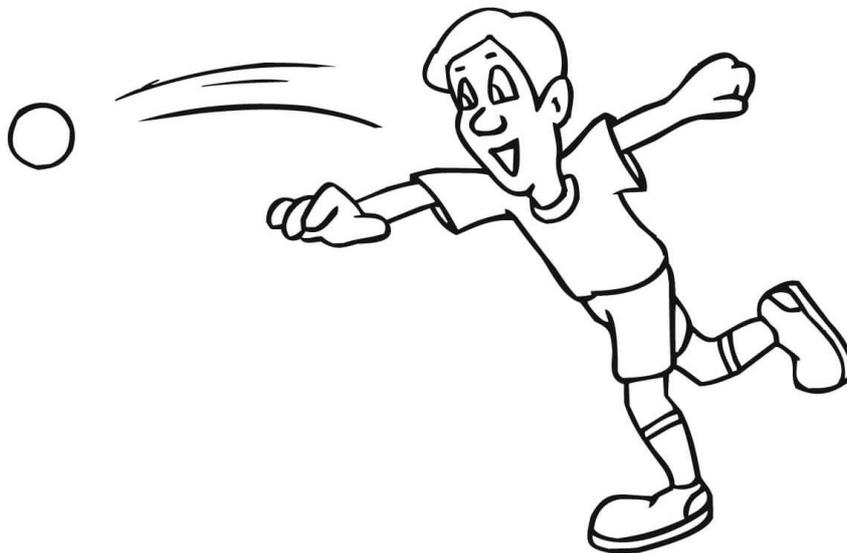


TABELA DE MISSÕES

2D6 MISSÕES			
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	
6		11	
		12	

TABELAS DE EVENTOS ALEATÓRIOS

1D6 RESULTADO = 1	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

1D6 RESULTADO = 2	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

1D6 RESULTADO = 3	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

1D6 RESULTADO = 4	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

1D6 RESULTADO = 5	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

1D6 RESULTADO = 6	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

TABELAS DE TESOUROS

3D6 TESOUROS ATRIBUTO:-----		3D6 TESOUROS ATRIBUTO:-----		3D6 TESOUROS ATRIBUTO:-----	
3		3		3	
4		4		4	
5		5		5	
6		6		6	
7		7		7	
8		8		8	
9		9		9	
10		10		10	
11		11		11	
12		12		12	
13		13		13	
14		14		14	
15		15		15	
16		16		16	
17		17		17	
18		18		18	

PREENCHA COM OS
TESOUROS DOS 3
ATRIBUTOS
UTILIZADOS.

PREENCHA COM OS
TIPOS DE TESOUROS
ENCONTRADOS EM
DUNGEONS

1D6 TESOUROS TIPOS	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

TABELA DE MONSTROS POR NÍVEL

Com o tempo você irá notar que monstros de apenas 1d6 de dificuldade serão facilmente destruídos pelo seu grupo. Neste caso utilize monstros mais difíceis e por fim, épicos.

1D6 MONSTROS INICIAIS		1D6 MONSTROS DIFÍCEIS		1D6 MONSTROS ÉPICOS	
1		7		13	
2		8		14	
3		9		15	
4		10		16	
5		11		17	
6		12		18	

FICHAS DE PERSONAGENS

NOME: CLASSE:	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; display: inline-block;"> PONTOS DE VIDA / </div>
--------------------------------	---

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; display: inline-block;"> BÔNUS </div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; display: inline-block;"> BÔNUS </div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; display: inline-block;"> BÔNUS </div>
ATRIBUTO:	ATRIBUTO:	ATRIBUTO:

EQUIPAMENTOS BÔNUS			
MOCHILA			
\$:	XP	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> NÍVEL </div>	

NOME: CLASSE:	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; display: inline-block;"> PONTOS DE VIDA / </div>
--------------------------------	---

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; display: inline-block;"> BÔNUS </div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; display: inline-block;"> BÔNUS </div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; display: inline-block;"> BÔNUS </div>
ATRIBUTO:	ATRIBUTO:	ATRIBUTO:

EQUIPAMENTOS BÔNUS			
MOCHILA			
\$:	XP	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> NÍVEL </div>	