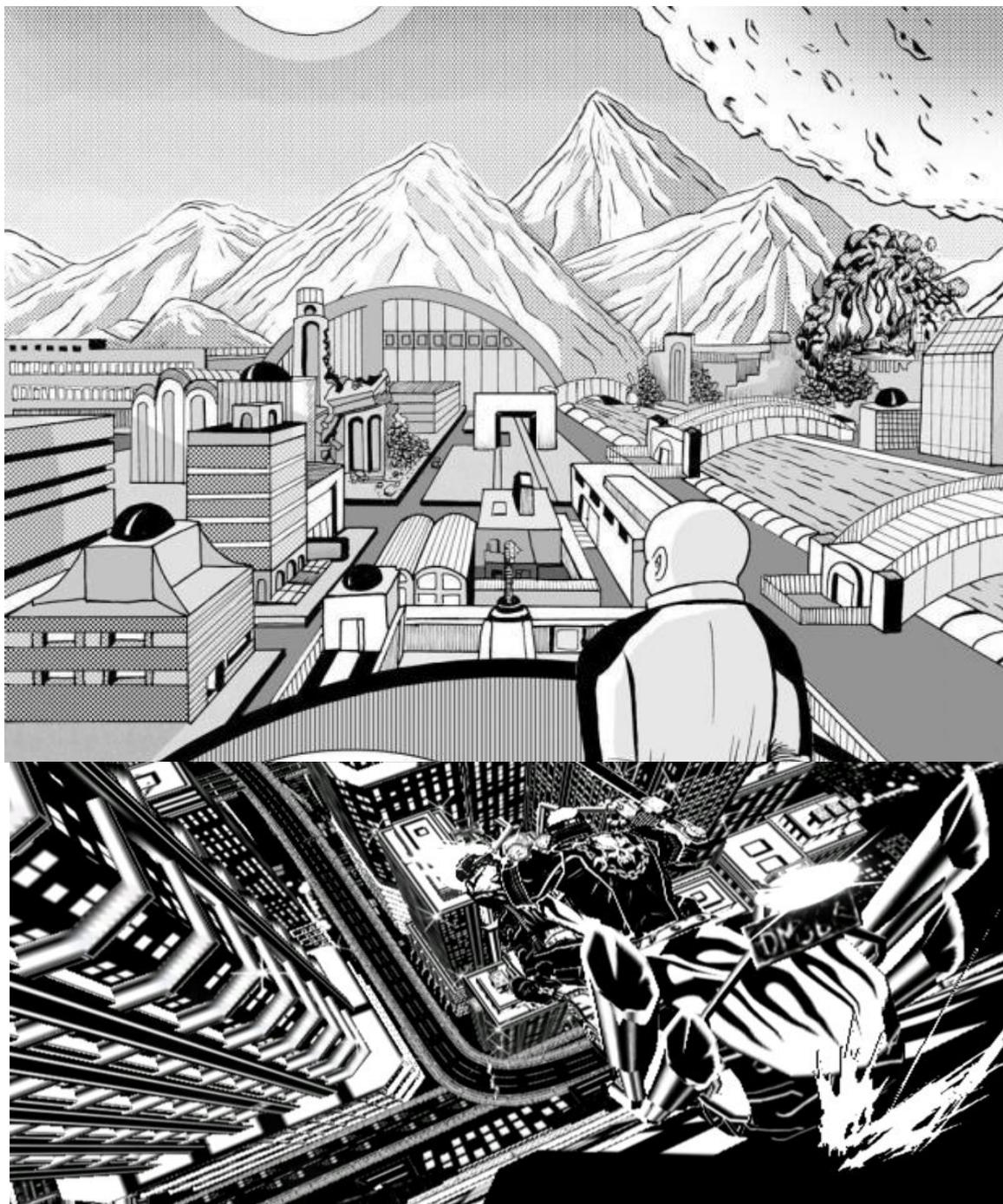


# ***DIVERTINDO-SE NA CIDADE*** **3 DADOS | VIDA | RPG**



Imagens retiradas da internet. Google imagens

*“Cansado de só se aventurar em dungeons e matar bicho”?*

*Experimente passar um tempo na cidade com essas regras adicionais para incrementar mais o seu jogo!!”*

**Q**uem já joga o famigerado 3 dados 2 vida 1 RPG do grupo de RPG SOLO no facebook já sabe que a cidade é onde os personagens descansam, compram itens e interagem na cidade.

Chamamos de “cidade” por ser um termo mais genérico, mas no gênero do seu RPG pode ser uma vila, um centro comercial, um espaço porto, colônia de sobreviventes, etc.

As cidades são uma espécie de “porto seguro” onde nada de mortal pode acontecer com seu personagem.

Porém fica mais interessante passar tempo na cidade com as seguintes regras opcionais que sugiro para você.

Lembrando que não separei por gênero nem estilo de RPG, já que o 3 DADOS 1 VIDA 1 RPG é um RPG genérico. Então fique a vontade de escolher o que precisar e adapta-lo para seu universo.

O intuito destas regras opcionais é apenas enriquecer ainda mais sua interação na estadia na cidade dando mais opções de possibilidades.

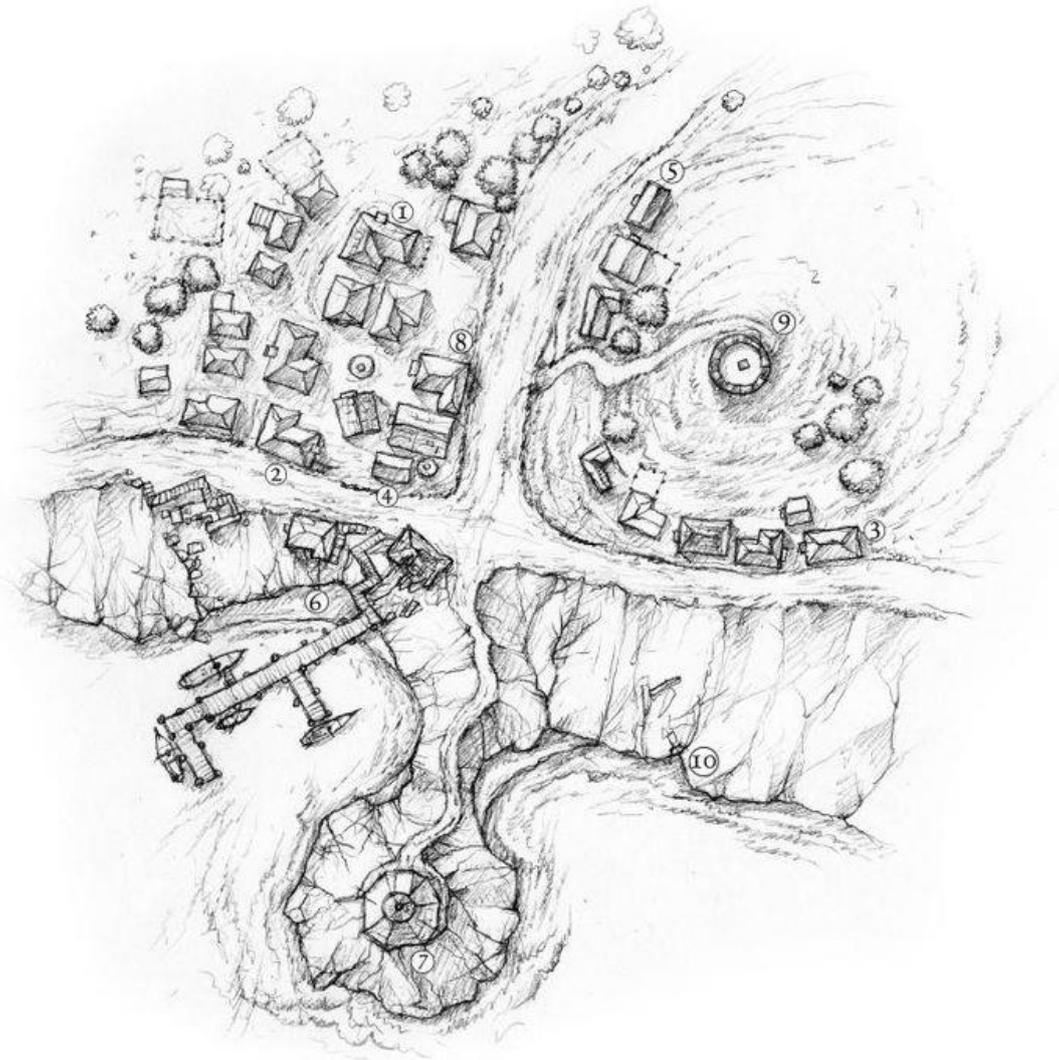
O estilo do 3 DADOS 1 VIDA 1 RPG é ser além de um dungeon crawl, mas um simulador de vida dentro do universo da sua imaginação.

Espero que gostem das opções.

## ***CONTEÚDO DA APOSTILA:***

- Opcionais de criação de cidades;
- Opcionais de criação de npcs;
- Opcionais de criação do “cara da missão”;
- Mini games para passar enquanto se diverte na taverna, bares e pubs;
- Arrumando confusões;
- Ciclo de vida;

## 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.

## **CONSTRUINDO 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

**Tavernas, bares, pubs 1d6**

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

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

**NPC's 1d6**

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

## NPC'S "LINGUARUDOS"



Nos RPGs antigos de vídeo games o que as cidades mais tinham eram npcs que davam dicas e informações preciosas aos jogadores. Uma das opções que você pode fazer é quando resolver conversar com um npc rolar 1d6. Saindo 1 ou 6 este em npc dará uma dica quente sobre a próxima missão ou se preferir, role um evento da tabela de "eventos" do seu jogo e descubra o "spoiler" que o npc passará para você. Dai você apenas inventa um contexto dentro do seu jogo.

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

## SERVIÇOS (IN)COMUNS

Serviço	Descrição	Preço \$
Acesso a tecnologias	Para caso seu personagem precisa usar internet, cyberware, matrix ou qualquer tecnologia.	15
Cinemas, teatros e eventos culturais.	Apenas para caráter imaginativo	15

Fiança	Para caso seu personagem tenha feito uma infração grave seguida de morte e/ou destruição.	1000
Fliperama	Ficha para jogos eletrônicos, apenas diversão	1
Jantares ou almoços em lugares de luxo	Preço do prato em pubs e restaurantes de alta gastronomia.	60
Lanches completos de fast food em geral	Recupera 2Pvs	7
Multa	Para cada confusão armada na cidade que gerou prejuízos	100
Pensão ou dinheiro para sustento da família.	Caso seu personagem tenha uma casa com uma família, ele precisa deixar um valor para sustento enquanto sai em missões.	Deixar \$3 a cada missão
Roupas	Vestimentas comuns que não adicionam bônus. Apenas para caráter imaginativo	20
Taxis, ubers, carroças, cavalos ou transporte particular.	Role 1d6 para determinar a distância para locais pertos; Role 2d6 para determinar a distância para locais distantes; Role 3d6 para determinar a distância para locais muito distantes;	Resultado da rolagem em distância

## **JOGOS DE AZAR (MINI GAMES)**



Os jogos de azar são para seu personagem passar o tempo, se socializar, se divertir e por fim... viver neste mundo! Afinal nem toda aventura precisa matar monstros não é?

Jogo	Regras	Apostas \$	Prêmio \$
Cartas	Qualquer jogo de baralho normal. Teste de MENTE -1.	5	+5
Queda de Braço	Um desafio de força bruta. Teste de CORPO-1 a cada novo	10	5 ou +

	<p>desafio no mesmo dia subtrai-se sempre -1 temporário no valor do seu atributo CORPO.</p> <p>Multiplique o valor de cada vitória consecutiva.</p> <p>Pode parar o quando quiser.</p> <p>Perdendo uma vez você perde a aposta e tem que começar de novo.</p>		
Clube da Luta	<p>Acontece apenas a noite em um local secreto.</p> <p>Um desafio de força bruta. Lute com diferentes adversários e multiplique seu lucro a cada derrotado. Teste de CORPO (só vale CORPO).</p> <p>Seus pontos de vida não irão se recuperar no próximo combate. Uma derrota e você perde tudo que conseguiu.</p> <p>Sem camisa, sem sapatos, sem armas e sem usar nenhum item de cura.</p> <p>Adversário 1#: 1 Pv</p> <p>Adversário 2#: 2PVs</p> <p>Adversário 3#: 3PVs e por ai vai.</p> <p>Pare quando quiser.</p> <p>Tente de novo na noite seguinte.</p>	25	+25 ou +
Tiro ao alvo, dardos ou etc.	<p>Teste sua pontaria atirando objetos em alvos distintos.</p> <p>Role 1d6 representando seus acertos e some com o valor que você tem em MENTE.</p> <p>Em seguida role 2d6 representando o adversário (1d6 seria o valor de acertos e 1d6 representando o valor da MENTE do adversário).</p> <p>O que tiver mais pontos vence.</p>	5	O valor total de acertos em Po.
Jão Bebum	<p>Encare os mais beberrões em doses extremamente fortes!</p> <p>Uma bebida tao forte que só os mais corajosos encaram.</p> <p>Vence o que beber mais copos vence.</p> <p>Role 1d6 para representar o numero de competidores (guarde este número).</p> <p>Faça agora um teste de CORPO do seu personagem com 1d6.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se fracassar você não aguentou essa rodada e desmaiou bêbado!(em coma alcoólico por 1 dia).</li> <li>- Se obtiver sucesso, role novamente 1d6, o valor que sair você subtrai com o numero de jogadores da rodada.</li> </ul> <p>Se não sobrar ninguém você vence e ganha o valor proporcional de participantes derrotados.</p>	10	10 ou +

	Se ainda subtraindo o 1d6 restarem concorrentes repita o processo até que você caia bêbado ou não sobre nenhum deles!		
Desafios de lutas marciais e esportivas	Role 1d6 para sortear os PVs do adversário em seguida use as regras de combate normal.		XP = PVs do adversário

## **ARRUMAR CONFUSÕES NA CIDADE**



No RPG as possibilidades são infinitas e durante sua estadia seu personagem pode ser perseguido ou até mesmo arrumar briga por onde passar. Se este for o caso utilize as regras de combate citados nas regras do 3 dados 1 vida 1 RPG que esteja utilizando.

Brigas e confusões nas cidades não matam o personagem, mas podem deixa-lo com 1 PV.

Confusões nas cidades costumam atrair a presença de curiosos e logicamente autoridades. Então após o combate, independente do resultado role 1d6 e compare na tabela de resultados.

Resultados:

<b>1 e 2</b> = ninguém viu ou não foi o suficiente para alguém fazer alguma coisa.	<b>3 e 4</b> = pessoas viram e saíram correndo.	<b>5 e 6</b> = a policia, guardas ou as autoridades ficaram sabendo. Role 2d6, sendo: 1d6 o número de guardas, policiais,
--	---	---

		etc... e 1d6 para os PVs de cada um deles (some o total do grupo).
--	--	--

Em casos de resultados 5 e 6, geram multas. Como eu prefiro acreditar que seu personagem não é doido de enfrentar as autoridades da cidade eu acredito que você pague a multa por cada infração.

Se a confusão terminar em morte (npc ou personagem) ou destruição de propriedade você será perseguido e preso.

Tendo que pagar fiança, caso contrário 1d6 anos preso.

## ***CICLO DA VIDA***



Apesar de ser simples e possuir uma jogabilidade bem “dungeons crawl”, a proposta do 3 DADOS 1 VIDA 1 RPG é ser um simulador de vida dentro da sua imaginação enquanto você joga.

Sim, seu personagem pode ter a sorte de se aposentar, ter certa quantia de grana, posses e uma penca de filhos e netos! O fato é que o tempo passa e influenciará na vida do seu personagem no jogo.

As vezes o seu personagem já teve seus feitos, conseguiu sua meta de vida e agora só quer relaxar. Que tal uma sucessão? Alguém que vai levar seu nome a diante? Você pode se relacionar, ter filhos e seguir uma geração neste mundo de aventuras.

Como dito antes, o tempo é relativo. Os exemplos anteriores são para você ter uma noção de tempo corrente no jogo para ter uma noção. Mas e um filho que demora 9 meses para nascer?

Uma evolução de criança para adolescente e de adolescente para adulto?

Pode-se dizer que um personagem que chegou ao nível 10 já vivenciou muita coisa concordam comigo? Subiu seus atributos, atingiu um valor alto de XP e que tal também já está lá com seus 60 anos. Que tal dar uma folga para o “senhorzinho” e investir no filho dele? Seria uma ótima proposta de aventuras. Um novo leque de possibilidades. Pense nisso. Lógico que, cada uma dessas regras são opcionais, fica a critério da sua imaginação e sua interação com o mundo. Nível 10 já esta velho, Nível 15 idoso fica com metade dos pontos de vida.

Quer saber aposentar seu personagem? Nível 15 está bom pra ele! Da uma folga! Ele merece descanso!

Com isso ele poderá ser um novo “cara da missão” ou um tutor ou mestre do seu novo personagem. O importante é deixa-lo influente na cidade, já que ele contribuiu “por assim dizer” e muito na economia dela.

## **TABELA DE EVENTOS EXCLUSIVO DA CIDADE**

E para finalizar, porque não uma tabela exclusiva de eventos para situações que você só poderia passar em uma cidade.

<b>1d6 Resultado = 1</b>	
1	Identidade enganosa.
2	Um NPC quer seguir você.
3	Alguém vai prejudicar você.
4	Alguém está bêbado.
5	Alguém o chama para sair.
6	Quem você acha estar vivo, morreu.

<b>1d6 Resultado = 2</b>	
1	Não há pessoas com missões hoje.
2	Um convite para entrar em uma seita ou religião esquisita.
3	Um bêbado chato veio encher seu saco.
4	Uma ajuda de última hora.
5	Sua arma equipada quebra
6	Algo explode (figurativamente ou literalmente).

<b>1d6 Resultado = 3</b>	
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 um assalto! (role 1d6 PVs para o ladrão)
6	É uma armadilha!

<b>1d6 Resultado = 4</b>	
1	Alguém aparece dizendo que “o filho” é seu!
2	Tudo não passa de uma mentira.
3	A próxima missão é cancelada.
4	Está passando mal. -1 CORPO durante duas missões.
5	Alguém quer usurpar seu lugar.
6	Alguém inesperado lhe oferece uma bebida.

<b>1d6 Resultado = 5</b>	
1	Encontrou um clube da luta secreto.
2	Um npc arruma confusão com você.
3	É forçado a deixar o lugar devido à eminente perigo.
4	loja fechada para reforma.
5	Alguém quer ama-lo.
6	Alguém inesperado está apaixonado por você.

<b>1d6 Resultado = 6</b>	
1	Um equipamento é roubado. (sorteie qual).
2	Aconteceu outra situação na cidade (role na tabela “situação atual” 3d6)
3	Autoridades da cidade entram de greve.
4	Um npc se torna um ladrão e assalta o lugar onde você está.
5	Um aliado está doente e precisa da cura.
6	Alguém tenta estuprar seu personagem.

Então é isso, agora você tem um “a+” para adicionar a seu jogo enquanto estiver entediado de só se aventurar em dungeons.

Espero que gostem.

Dúvidas estarei a disposição: Tiago Alves

[Tdetudo3785@gmail.com](mailto:Tdetudo3785@gmail.com)

Instagram: @tiagoalves\_tdetudo

Até a próxima!