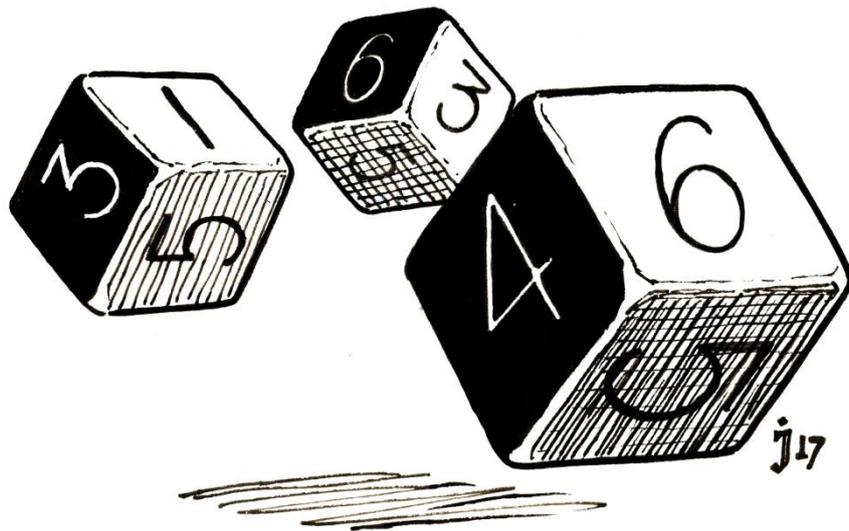


3 Dice

+ regras opcionais

+ Adaptações



Regras do 3 Dice Dungeons criado por **Brent P. Newhall** como uma expansão das regras do 3 Dice, criado por **Robin V. Stacey**.
Regras opcionais e adaptação por **Tiago Alves**

Imagens retiradas do google



3 Dice



Um jogo solitário do tipo "EASA" usando apenas 3 dados e nenhum livro de regras.

Requisitos

3 dados de seis faces (preferencialmente de cores diferentes) e um pouco de imaginação. Se você não tiver 3 dados, então role apenas um três vezes. Se você não tiver imaginação peça emprestado a um estranho imaginário de passagem.

Regras Básicas

Role um dado de cada vez para gerar seus atributos CORPO, MENTE e ESPÍRITO.

- **CORPO** reflete sua condição física e varia de 1 (uma criança fracote) a 6 (musculoso!).
- **MENTE** é a sua inteligência e astúcia. Varia de 1 (um tolo) a 6 (gênio ou um ladrão particularmente esperto).
- **ESPÍRITO** é seu talento com magia. ESPÍRITO 1 reflete pouco ou nenhum talento enquanto ESPÍRITO 6 reflete seus anos de treinamento mágico e incrível conhecimento nato do mundo arcano.

Preparando o jogo

Crie seu personagem (jogue 1d6 para cada atributo Corpo, Mente e Espírito). Coloque o nível sendo 1 e um campo para preencher o XP.

Fica sendo assim:

Nível: 1

Corpo:

Mente:

Espírito:

Xp:

Movimentando



Jogue o dado sempre que for movimentar de uma localização para outra, sendo: 1d6 para **localização**, 1d6 para qual **monstro** irá ter no local e 1d6 para o **tesouro** encontrado quando derrotar o monstro. O valor da soma no 1d6 da localização + 1d6 do monstro + 1d6 do tesouro será o XP ganho quando vencer o monstro e pegar o tesouro.

Compare nas tabelas a seguir os valores dos dados de local, monstro e tesouro para identificar o que desenhar.

Resultado	Localização	Monstro	Tesouro
1	Corredor (reto ou curvo)	Duendes	Nenhum
2	Quarto pequeno (1d2 saídas*)	Orcs	Poção de cura
3	Quarto grande (1d3 saídas*)	Ogres	Espada mágica
4	Cofre (1d3 saídas*)	Gigantes	Tomo da Iluminação
5	Templo (1d3 saídas*)	Dragão	Pergaminho
6	Grande Salão (1d3 + 1 saídas)	Nenhum	Fragmento de mapa

Nt*= Cada saída é uma nova possibilidade de localização para ser explorada e uma extensão do mapa a ser desenhada no papel

- **Mapeamento:** desenhe este local em um pedaço de papel. Cada local ocupa aproximadamente o mesmo espaço no mapa geral e pode ter saídas para o norte, leste, sul e oeste. Você deve marcar as saídas logicamente (uma saída não pode levar a uma sala sem entrada nesse lado), mas as saídas podem estar onde você quiser.
- Quando seu personagem decide voltar para a sala anterior deve rolar 1d6 para saber se tem inimigo “errante” (1 ou 2 significa que um inimigo apareceu ou te seguiu (o inimigo será o inimigo do valor 1 ou 2), vc deve derrotar para continuar.
Itens e tesouros NÃO RETORNAM!

Subindo de nível

Para cada 50 XP seu personagem sobe de nível, recupera todos os pontos que perdeu em combate e pode ir para próxima missão.

Ao subir de nível você ainda ganha +1 ponto para somar e um atributo;

Combate

O valor do **Monstro** sorteado será o mesmo em pontos de vida.

Escolha um atributo a ser usado: **Corpo** para bater, **Mente** para bolar um plano/estratégia para derrotar o inimigo ou **Espírito** para atirar algo no inimigo (magias projeteis, talismãs, fé, etc).



- Role 1d6 para lutar;

VOCÊ ACERTA sempre que tirar um **número menor** que o atributo que você escolheu, subtraia 1 ponto de vida no monstro;

VOCÊ ERRA caso saia **número igual ou maior** que o atributo que você escolheu, daí você subtrai 1 ponto neste atributo escolhido.

Obs: 1 será sempre ACERTO e 6 sempre será uma FALHA.

AO CHEGAR A 0 pontos de vida o monstro é derrotado e você pode pegar o tesouro da sala.

CASO ALGUM ATRIBUTO CHEGUE A 0: você não poderá mais usar ele para combate e os demais atributos receberão

penalidade de -1. É como se seu personagem estivesse ferido. Ao chegar a 0 em todos os atributos seu personagem morre!

FUGINDO DE COMBATES: sempre que um jogador foge da luta ele perderá 1 ponto em algum atributo (afinal não tem nada que fugir, seu covarde!)

Tesouros



Os tesouros podem ser pegos ao derrotar o monstro da localização.

Descrição dos mesmos que estão na tabela:

- Fragmento de mapa - Quando você está em um cofre, você pode usar um fragmento de mapa para desenterrar um artefato antigo poderoso (veja abaixo).
- Poção de Cura - Aumenta um atributo em 2 pontos, ou dois atributos em 1 ponto cada, até seus respectivos máximos.
- Espada Mágica- +1 em todas as rolagens do CORPO. Isso é cumulativo, então se você tiver duas Espadas Mágicas, você adiciona +2 em todas as jogadas de CORPO.
- Tome da Iluminação - +1 em todos os rolos de MENTE. Isso também é cumulativo.
- Pergaminho de Feitiço - Use este pergaminho para +3 em um teste de ESPÍRITO. O pergaminho desaparece uma vez usado.

Multiplayer

Este jogo foi criado para um jogador de forma rápida e simples, no entanto caso dois ou mais jogadores queiram se aventurar numa dungeon o desafio fica mais difícil, porém mais emocionante.

Criando o personagem: Cada jogador rola os seus 3 atributos para cada um dos seus personagens (Corpo, Mente e Espírito);

Movimentando: Um jogador rola o 1d6 para cada item da tabela (localização e Tesouro);

- O DIFERENCIAL será o dado do monstro, será um 1d6 de para cada jogador (2 jogadores 2d6, 3 jogadores 3d6 etc);
- Rolem os dados para monstro, o dado com o valor maior será o monstro da sala, porém os pontos de vida do monstro será a soma de todos os estes dados do monstro.

COMBATE: Durante o combate, cada jogador ataca no seu turno escolhendo um atributo;

As regras de acertos e erros, ferimentos são as mesmas,

Ao vencer o tesouro será um só para os jogadores, o xp será o mesmo do local para cada jogador ;



Regras Opcionais



A seguir são regras opcionais apenas para caso queira acrescentar mais elementos neste rpg. Apesar de ser um suplemento eu ainda cuidei para que o jogo não perca sua simplicidade para não perder sua principal característica: ser rápido e prático!

O que me motivou a criar essas regras opcionais é o fato de assim como vocês adorar o sistema, porém tive a sorte de manter meu personagem até o nível 12 e tudo começou a ficar fácil de mais.

Conseqüentemente com a utilização destas regras opcionais, consegui criar até um histórico de aventuras para minha personagem, missões e rolou até um background.

Mas... como disse são opcionais e não precisam utilizar!

Personalizando

Apesar de não precisar e não influenciar em NADA na dungeon, que tal dar um nome, sexo e classe para seu personagem ao sortear os atributos?

Tabela de missões

Role um 1d6 sempre antes de se aventurar numa dungeon, o resultado na tabela será sua missão e você só irá concluir a dungeon quando completar a missão sorteada:

A partir daí use a imaginação para tornar a missão mais condizente com a realidade do seu personagem;

obs: Essas missões NÃO IRÃO mudar em nada as regras do seu jogo, apenas darão mais SENTIDO/MOTIVAÇÃO a sua aventura.

1: Resgatar	Substitua um item na tabela tesouro pelo o que veio resgatar (uma pessoa, um amigo, familiar, etc)
2: Encontrar	Substitua um item na tabela tesouro pelo o que veio encontrar (um tesouro, relíquia, um pergaminho, etc)
3: Escortar	Conduza alguém por 1d6 locais até a saída
4: Matar	Alguma criatura em específica (pode ser uma das que estão na tabela monstro ou alguma mais poderosa que você queria colocar e substituir em alguma posição na tabela)
5: Fugir	Você esta preso e precisa sair! Passe até 1d6 locais até achar a saída
6: Fama e Honra	Talvez você apenas queira provar seu valor, passe por 2d6 locais ou consiga X vitórias e depois volte para contar a sua história.

Esta tabela é só um exemplo, você pode criar "N" exemplos diferentes destes.

Ao utilizar estas missões você irá perceber que haverão missões que serão concluídas rápidas e outras nem tanto.

Lógica de equipamento

Tesouros repetidos NÃO ACUMULAM!

Se seu personagem já tem uma espada mágica +1 corpo, caso encontre outra espada mágica+1 ela não somará ao modificador. Ele poderia, por exemplo, achar um machado +1 corpo e usar os 2, porém só... 2 mãos 2 armas não tem logica ter por exemplo 3 machados e 2 espadas e usar o bônus acumulado para de tudo! O mesmo vale para itens de Mente e Espírito.

Modo sobrevivência

E que tal sua aventura seja mais uma coisa “casual” ou “ARCADE”?

Entre na Dungeon, vá jogando e criando até onde seu personagem consiga sobreviver e veja até onde consegue evoluir.

Dinheiro e Loja

E que tal além de descer e pilhar monstros você juntar uma graninha? Para ser mais simples cada monstro vale o seu mesmo valor em ouro, logo um monstro representado na tabela como 5 vale 5 peças de ouro.

Durante minhas andanças nas dungeons criei uma simples lista de itens a venda que podem ser muito úteis para seu personagem. Lembrando que é opcional e os itens podem ser completamente modificados.

Você poder recorrer a uma loja de itens entre uma missão e outra sempre que sair da Dungeon.

Preço unitário*	Nome	Descrição
30	Poção de cura Pequena	Recupera +1 pt de atributo
60	Poção de cura Grande	Recupera +2pts de atributo
30	Poção de Espírito	Recupera +1pt de Espírito
100	Espada Curta	+1 Corpo
100	Escudo	+1 Corpo
250	Pergaminho Explosivo	Explode com o monstro inimigo
30	Pergaminho Teletransporte	Tele transporta de um local a outro
200	Armadura pesada	+2 Corpo
200	Livro de magias	+2 Espírito
100	Kit Ladino	+1 Mente
200	Kit de alquimia	+2 Mente
500	Plano de treino	Multiplifica o XP obtido na missão
30	Cortina de fumaça	Pode usar para não sofrer dano ao errar o ataque ou fugir sem sofrer penalidade.

*Preço levando em consideração o valor de 1x peças de ouro no valor do dado do monstro na dungeon.

Descanso

Existem momentos que é melhor parar e respirar um pouco. Esse descanso lhe faz recuperar +1ponto perdido em qualquer atributo. Porém só pode ser realizado uma vez por aventura e apenas em salas já exploradas.

Nível 10 e superior...

Se você jogou até este nível já deve ter reparado que esta é a parte do jogo em que tudo fica mais fácil.

Se por ventura você utilizar todas as regras opcionais anteriores irá perceber que seu personagem já tem uma certa fama e feitos. A partir deste momento você pode optar por acrescentar mais 1 dado para tudo.

- 2d6 para missões (você pode criar +6 novas missões épicas e específicas para seu personagem)
- 2d6 para locais + 2d6 para monstros + 2d6 para tesouros (consequentemente você irá criar mais locais, monstros que serão mais poderosos caso saia resultado 7 ou mais e também mais tesouros.

Quanto ao XP a partir do nível 10 **a cada 100XP** ele sobe um nível e ganha +1 pt para algum atributo.

Adaptações

Nas regras do 3 Dice aprendemos que este é um sistema genérico que pode ser adaptado para vários temas diferentes, a seguir colocarei alguns que criei seguindo as mesmas regras. Apenas algumas nomenclaturas de atributos sofreram mudanças para condizerem ao universo adaptado.

Logo não iria justificar, por exemplo, usar o **Espírito** para universos onde a bala come solta.

As adaptações citadas aqui foram introduzidas apenas para você usar na sua mesa de jogo sem fins lucrativos.



Apocalipse Zumbi

A idéia deste modo é mais para se parecer com um bairro do que um dungeon, os mapas podem ser desenhados mais voltados para um centro urbano do que uma masmorra.



Atributos: Corpo, Mente, Poder de Fogo

1d6 missões opcionais:

1: escotar	2: Coletar suprimentos	3: Resgatar	4: Matar um inimigo específico	5: Fugir	6: expulsar
------------	------------------------	-------------	--------------------------------	----------	-------------

Tabela de Locais

Resultado	Localização	Monstro	Tesouro
1	Ruas	Zumbi comum	nada
2	Casa abandonada (+2 saídas)	Cão zumbi	Objeto para distração* (relógio, bombinha, etc)
3	Esgoto (+1d3 saída)	Zumbi monstruoso	Kit Médico recupera +1pt de atributo
4	Galpões (1d3 saídas)	Contrabandistas sobreviventes	Revolver +1 Poder de Fogo
5	comércio abandonado (1d6 – 2 saídas)	Nada	Machado +1 Corpo
6	Avenida central (1d6 + 1 saída)	Horda de zumbis	Bebida energética recupera +1 Mente

Nt*= Utilizar para fugas sem penalidades

Regras opcionais para Poder de Fogo

- Recurso escasso: sempre que usar o **Poder de Fogo** subtrair -1 ponto do atributo;
- a vantagem é que você acerta automaticamente -1 de dano no monstro.
- Caso encontre uma arma de fogo que você já tem, a mesma pode ser convertida em 1d6 -2 munições.
obs: você não sofrerá penalidade de saúde caso chegue a 0, apenas não poderá mais atirar.
- Você não poderá ter mais Poder de fogo que seu limite máximo do atributo. Porém as munições que você encontrar anote como munições extras, podendo ser recarregadas após o combate.
- Armas de fogo podem causar barulho! Sempre que utilizar o atributo **Poder de Fogo**, após o combate role 1d6, se sair 1 ou 2 aparecerá outro inimigo da tabela monstro.

Futuro: Cyber Punk



Atributos: Corpo, Mente, Poder de Fogo

1d6 missões opcionais:

1: fama nas ruas	2: achar objeto valioso	3: Resgatar	4: Matar um inimigo específico	5: roubar planos	6: infiltrar/espionagem industrial
------------------	-------------------------	-------------	--------------------------------	------------------	------------------------------------

Tabela de Locais

Resultado	Localização	Monstro	Tesouro
1	Rua	Atiradores ou drones	Revolver Laser +1 poder de fogo
2	Escritório pequeno (1d3 +1 saídas)	Hakers	Escudo mental +1 Mente
3	Galpão (1d3 saídas)	Assassinos	Kit de cura recupera 2pts de atributos
4	Acesso a Matrix* (1d3 saídas)	Nada	Armadura +1 corpo
5	Bar (1d3 saídas)	Cyborgue	Nada
6	Mega corporação (1d6 saídas + 1d6 andares**)	Chefe de quadrilha	FireWall destrói qualquer inimigo que surja na Matrix 1unid.

Nt*= Como estamos no futuro a matrix é o mundo virtual e não conta como uma sala, mas pode ser por exemplo você acessando um computador no local para invasões virtuais, no entanto os monstros podem aparecer nela do mesmo jeito e te atacar virtualmente.

Nt**= Caso o local apresente andares significa que existe mais um andar inteiro de locais dentro desta localização.

SCIFI: ESPAÇO



Atributos: Corpo, Mente, Poder de Fogo

1d6 missões opcionais:

1: voltar para...	2: localizar rota	3: Resgatar	4: Destruir	5: Reativar	6: Desativar / isolar
-------------------	-------------------	-------------	-------------	-------------	-----------------------

Tabela de Locais

Resultado	Localização	Monstro	Tesouro
1	Corredores ou dutos de circulação de ar	Cyborgue com defeito	Tele transporte (vai para qualquer sala)
2	Sala de controle/navegação ou suprimentos (1d3+1 saídas)	nada	Kit médico (recupera ate 2 pts de atributos)
3	Dormitórios +1 saída	Cientista enlouquecido	Escudo refletor +1 Corpo
4	Nave de transporte	Pirata espacial	Detonador termal +1 poder de fogo 1 unidade
5	Quartel (1d6 + 2 saídas)	Contrabandista	Nada
6	Colônia Espacial ou porto espacial (1d6 saídas + 2 andares*)	Predador	Capacete eletrônico +1 mente

Nt*= Caso o local apresente andares significa que existe mais um andar inteiro de locais dentro desta localização.

DOOM



Atributos: Corpo, Mente, Poder de Fogo

1d6 missões opcionais:

1: Acessar	2: Achar arma...	3: Resgatar	4: Destruir	5: Reativar	6: Desativar
------------	------------------	-------------	-------------	-------------	--------------

Tabela de Locais

Resultado	Localização	Monstro	Tesouro
1	Corredor	Zumbi com espingarda	Nada
2	Salões (1d6 saídas + 1 andar subterrâneo)	Imp	Kit de cura recupera 2pts de atributos perdidos
3	Cabines	Demônio Rosado	Colete +1 corpo
4	Nave de transporte	Cabeça de caveira explosiva	Espingarda +1 poder de fogo
5	Salões mal iluminados (1d3 + 1 saídas)	nada	Motoserra +1 corpo
6	Colônia Espacial / Base (1d6 saídas + 2 andares* subterrâneos)	CyberDemon	Capacete de mira laser +1 mente

Nt*= Caso o local apresente andares significa que existe mais um andar inteiro de locais dentro desta localização.

Diablo



Atributos: Corpo, Mente, Espírito

1d6 missões opcionais:

1: impedir	2: encontrar um objeto valioso	3: Resgatar	4: matar / destruir	5: expulsar	6: Escoltar
------------	--------------------------------	-------------	---------------------	-------------	-------------

Tabela de Locais

Resultado	Localização	Monstro	Tesouro
1	Estrada	Saqueadores ou ladrões ou magos cultistas	Poção de cura recupera 2pts de atributos perdidos
2	Caverna natural (1d3 saídas)	Imp e demônios menores	Nada
3	Templo (1d3+2 saídas)	Esqueletos	Espada mágica +1 Corpo
4	Salões (1d3 saídas)	Caprinos	Pergaminhos +1 Mente
5	Quartel (1d3 saídas +1 andar* subterrâneo)	Demônios mágicos	Anel mágico +1 Espírito
6	Forte (1d6 saídas + 2 Andares*)	Invocadores das trevas	Poção de mana recupera 1pt espirito

Nt**= Caso o local apresente andares significa que existe mais um andar inteiro de locais dentro desta localização.

As possibilidades de adaptações são infinitas! Você pode E DEVE criar a suas e/ou alterar qualquer coisa que achar conveniente para seu jogo.

O importante é se divertir!

Espero que este material tenha sido útil para você!