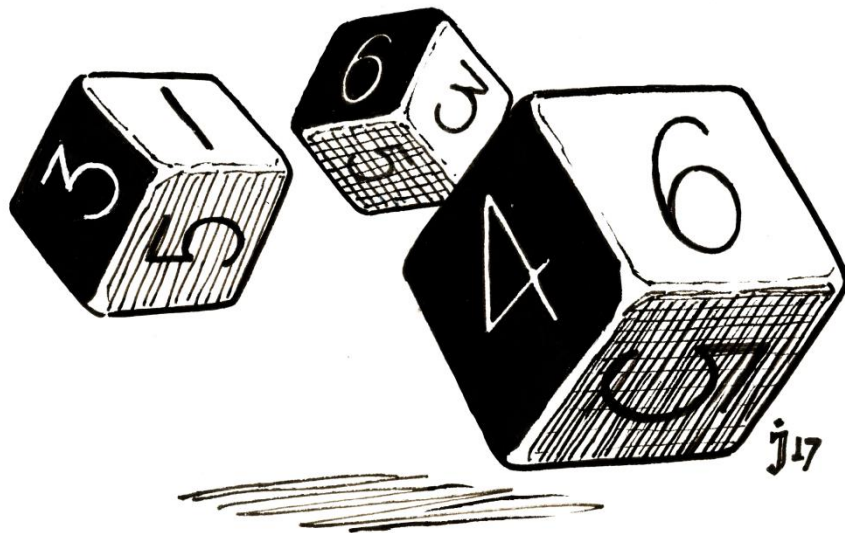


3 Dice

+ 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 adoram 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 |
|------------------|-------------------------|-------------|--------------------------------|------------------|------------------------------------|

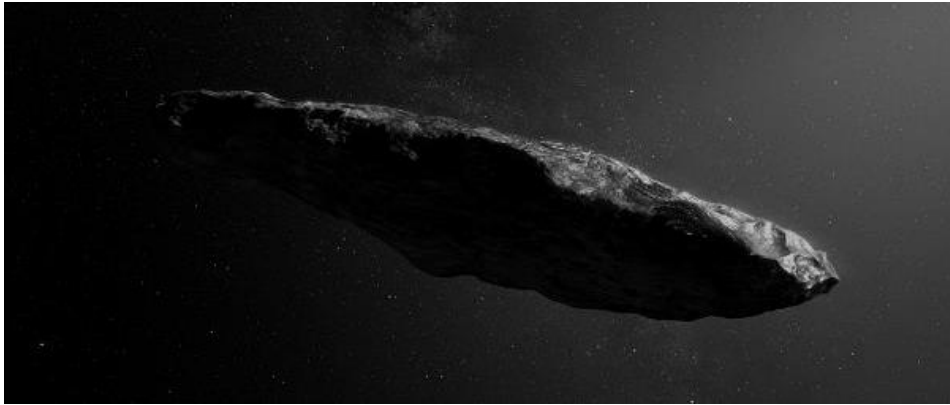
Tabela de Locais

| 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 eletrónico +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!