

CHAMPION EDITION

3 DADOS | VIDA | RPG



Imagens retiradas da internet. Google imagens

*E se já se divertiu na cidade e quer mais inovação?
Experimente este novo modo de jogo mais mortal com combates personalizados, itens,
treinamentos e muito mais!*

CONTEÚDO DA APOSTILA:

- Champion Edition;
- Itens;
- Personalizando combates;
- Academia;



Quem já joga o famigerado 3 dados 2 vida 1 RPG do grupo de RPG SOLO no facebook já sabe que combates podem ser mortais contra seu personagem com atributos abaixo de 3, mas e quando os personagens já começam atributos 5 ou 6?

Pior: E quando já estão com equipamento de bônus de +3 e seu atributo já está acima do 6?

Sabemos que em situações como esta o 3 Dados 1 Vida 1 RPG cai e muito no desafio, até porque sua falha irá se limitar à apenas em uma rolagem saindo 6.

A proposta do 3 Dados 1 Vida 1 RPG é ser mais um simulador de vidas do que um sistema completo de RPG com um amontoado de regras.

Apesar do público alvo do 3 Dados 1 Vida serem jogadores casuais, que não gostam de ficar horas fazendo ficha de personagens e aprendendo sistemas complexos, ainda sim tem muito jogador que curte um desafio mais “hardcore”.

Pensando no problema da dificuldade e no desafio “hardcore” um dos nossos jogadores **Diego Henrique Campos** criou uma nova regra opcional de dificuldade na sua mesa de jogo.

Ele compartilhou no grupo e confesso que achei muito interessante. Lembra muito o antigo 3 Dice dungeon com os danos remetidos aos atributos utilizados (já que neste sistema não haviam Pontos de Vida).

Segundo o Diego:

"...Então, na verdade, a minha intenção era fazer 2 coisas: tornar o jogo mais mortal, como um OSR, e dar motivos para você utilizar os outros atributos em combate, ao invés de apenas apelar para o seu atributo mais alto. Quando eu falei em estratégia de evolução, eu nem falava tanto sobre a evolução natural, com XP, mas também para a obtenção de equipamentos com bônus..."

Mais a frente teremos modos de combates, treinamento de academia nas cidades e por fim, mais variações na sua tabela de inimigos.

É COMO FUNCIONAM OS COMBATES ATUALMENTE?

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 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.



3 DADOS I VIDA I RPG
CHAMPION EDITION



Lembrando que o conteúdo desta apostila também é opcional.

Utilize apenas caso queira tornar suas aventuras mais mortais!

Durante o seu jogo você pode alternar entre o “Champion Edition” e as regras convencionais. Isto não afetará em nada sua jogabilidade e evolução do personagem.

Na realidade não mudaria nada em sua mecânica, no entanto a dificuldade e estratégia estão na criação do personagem e durante os combates no “DANO” causado por uma falha.

Criando o personagem

Ao criar o personagem o valor dos Pontos de Vida será igual ao valor do CORPO sem bônus, ou seja, se seu personagem tem CORPO:4 terá 4PVs.

$$\text{CORPO} = \text{PVs}$$

COMBATE — CHAMPION EDITION

- 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 -1PV e -1PT DO ATRIBUTO UTILIZADO (CORPO, MENTE, ESPÍRITO, ETC.).

O atributo que perdeu -1pt pode ser recuperar +1pt se o personagem utilizar outro atributo na rodada seguinte.

Ao final do combate, se os personagens envolvidos tiverem perdido mais pontos de atributo do que conseguiram recuperar com a estratégia, sugiro parar para descansar, dar um jeito de se curar antes de prosseguir.

Dessa forma, mesmo personagens com atributos muito altos podem ter problemas e se ver obrigados a variar seus ataques para recuperar o equilíbrio, ou qualquer outra solução criativa.

O intuito é criar estratégias de evolução de personagem, como jogador você pode chegar a pensar: *“Coloco tudo em CORPO pra resistir mais ou vario entre MENTE e ESPÍRITO para ter mais opções?”*



ITENS

Outra mudança fica por conta de alguns itens, com o efeito de dano seguido nos atributos acrescentamos mais sentido e valorizamos alguns itens que muitas das vezes passa batido na sua aventura.

Item: Efeito

Bebidas: Recuperam +1pt de Atributo.

Comidas: Recuperam +3pt de Atributo.



Junto com essa regra, determinamos que comidas e bebidas recuperem pontos de ATRIBUTOS perdidos em combate, dessa forma (+1pt de atributo com bebidas e +2pts ou +3pts de atributos com comidas), para aumentar a importância desses itens no sistema. Os itens de cura e poções recuperam os PVs normalmente.

Você é livre para também criar ou modificar itens que irão recuperar os pontos de atributos e itens de cura de PVs.

PERSONALIZANDO COMBATES

E se você está cansado dos mesmos tipos de combates, poderá variar com uma forma que utilizamos para deixá-los mais pessoais e dinâmicos na sua campanha:

- **Lista de inimigos personalizada:** apesar de cada gênero do 3 Dados 1 Vida 1 RPG já utilizarem uma tabela de inimigos pré estabelecidos, você pode optar por variar. Por exemplo, às vezes no mapa você quer só 1 ou 2 tipos de monstros, você pode mudar e repeti-los, daí ao serem sorteados na tabela de “monstros” você apenas muda suas variações.

Veja o exemplo abaixo:

1d6 MONSTROS iniciais		1d6 MONSTROS iniciais	
1	Pigmeu	1	Impuros
2	Salteadores	2	2x Impuros
3	Avatar dos Deuses	3	3x Impuros
4	Impuros	4	Dragonato
5	espantalhos	5	2x Dragonatos
6	Dragonatos	6	1x Dragonato 2ximpuros

Neste caso temos uma tabela comum de monstros 3 Dice N Dragons e ao lado uma tabela de monstros personalizada.

Você é livre para criar sua variação com 1, 2 ou mais monstros repetidos ou um grupo deles. Talvez o dungeon que seu personagem entrou é uma caverna apenas com um tipo de monstro ou esta enfrentando um Arcano

Negro e ele tem um exército de impuros e talvez você queira usar uma tabela de “monstros” só com impuros.

Ao utilizar a tabela personalizada ao lado, você abre o leque para mais 2 opções:

- Cada monstro tem o mesmo número de PVs do número sorteado na tabela de “monstros” (como já é utilizado nas regras básicas);

- Cada monstro deste possuir “X”PVs (determine um número de acordo com a dificuldade da missão). E para seu personagem vencer teria que usar a regra de “combate contra mais de um adversário”, ou seja, somar todos os PVs dos monstros e o combate se encerra quando os PVs dos monstros chegarem a 0. Que vai representar que você derrotou todos.

Desta forma o XP também poderá ser somando ou multiplicado pelo número de monstros.



- **Vamos à caça:** esta opção você pode usa-la sempre que sair uma missão do tipo “matar, destruir” etc. Aqui você pode determinar que ao invés de um, podem ser mais monstros que devem ser destruídos. Basta determinar um número “x” de monstros (você inventa quantos ou sorteia no 1d6) tipos de monstros devem ser derrotados e jogar a missão na dungeon da mesma forma, porém cada inimigo a ser derrotado só irá surgir se sair “6” no dado. O 6 que representa o “6.objetivo” na tabela de “1d6 salas”.

Este modo pode ser utilizado caso você também tenha sorteado a missão de “resgatar, selar, escoltar” e demais missões que queira. Talvez seu personagem ao invés de caçar precise resgatar “x” (invente um número ou sorteie) pessoas raptadas da cidade, selar “x” maldições, roubar “x” objetos de um covil e etc.

- **“Boss” da missão:** Este modo você pode utilizar caso tenha sorteado a sugestão de missão “matar ou destruir”. O que é um “boss”? Assim como nos games, o boss é o inimigo final da missão, geralmente representado por um inimigo mais poderoso ou com um bando de inimigos como



guarda-costas. Boss quer dizer “Chefe” ou seja, o chefe da sua missão. Neste modo você pode ignorar o resultado “6.objetivo” da tabela “1d6 Salas” e deixa-lo para a ultima sala do dungeon, como acontece nos vídeo games. O boss, por ser mais poderoso, você pode optar por usar mais inimigos juntos com ele, totalizando “x” PVs ou faça-lo ter o dobro de PVs que seus personagens ou talvez um valor a mais de talvez 1d6, 2d6 ou 3d6 Pvs. Fica a critério dos jogadores determinarem de acordo com o nível dos personagens e dificuldade de missão.

CIDADES

As cidades são onde os personagens ficam enquanto não estão em missões. Elas funcionam como um lugar neutro, onde não precisam explorar sala a 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 está determinado os lugares de interesse para os personagens durante o jogo.

Nas cidades eles podem recuperam PVs e atributos 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 fica cada ponto de interesse, onde estarão os NPC's e onde conseguirão as missões.

ACADEMIA

No Champion Edition além da loja de itens, bares & tavernas, termos uma academia. Quanto mais se paga, maior será o nível do treinamento e maior o ganho em XP.

A academia consome tempo de jogo, 12hs para cada treino, podendo variar entre manhã, tarde e noite. Seu personagem passará toda a manhã ou toda tarde ou toda noite treinando.

Cada treino custa \$50 por nível e são como “simuladores” de combate. Então o personagem irá enfrentar adversários ou NPCs em combates que ao final irão somar XP ao personagem. Serão

combates normais, porém seu personagem não morre, mas corre o risco de ficar com 1PV. Cada combate rendem XP e não \$.

Neste caso pagou o valor da academia, o personagem pode treinar combates com adversários de 1d6 Pvs até subir o para o próximo nível ou ficar com 1Pv. Após o treino o personagem precisar ficar ao menos 1 dia se recuperando para voltar com seus PVs atuais de quando entrou em treinamento.

Este treino inicialmente se limita até o nível 3.

Cabe ao jogador fazer a sua regra, mas sugere-se que o XP só é ganho quando se concluí o treinamento. Por exemplo, o personagem lutou contra um total de 10 adversários, ele só irá receber o XP dos 10 após terminar o treino ou ficar com 1 PV.

Então pegue este modulo, treine, teste na sua mesa de jogo, adapte sua aventura da melhor forma possível.

O importante é se divertir do seu jeito.

Como podem ver o 3 Dados 1 Vida 1 RPG é simples justamente para você criar o jogo em minutos e jogar o seus sistema dentro do gênero que mais adequue. Caso goste de mais realismo e mais dinamismo ouse nas regras, use-as novas ou fique livre para criar a suas.

Fique a vontade em testas às regras ou criar as suas, mas não deixe de compartilhar no nosso grupo de facebook: SOLO RPG.

