

# Live RPG

## Sistema de RPG criado para jogar em Lives!

**Objetivo:** criar um sistema muito simples que ajude a jogar RPG em Lives.

**Pontos de Inspiração:** Os personagens iniciam a aventura com esse atributo valorado com 20. Ele serve para representar os pontos de vida, e os pontos de bônus que os jogadores podem usar para aumentar a chance de sucesso nos testes. Chegando a zero, o personagem morre.

**Gastando pontos de interpretação:** o jogador pode gastar pontos para diminuir um passo da dificuldade de acerto do inimigo.

**Pontuação dos NPCs:** O nível do NPC determina o limiar de acerto em caso de batalha. Sendo 3, para cada nível. Por exemplo, um inimigo de nível 3, terá um limiar de 9.

Acúmulo de pontos para testes:

1d20 + Arquétipo + Especialização + Nível + Item

Arquétipo: +1

Especialização: 0, 1 ou 2, podendo ser ou não do arquétipo

Nível: de 0 a 5

Item: 1 ou 2

Dano:

Ataques desarmados (sem especialização): dano 1

Itens de menor relevância: +1, dano 2

Itens de maior relevância: +2, dano 4

Dano crítico: se o resultado do dado for 20, dobra o dano.

Erro crítico: se o resultado do dado for 1, o NPC recebe um bônus de +2 em sua próxima ação.

Bloqueio ou Esquiva: o jogador lança o dado e, se obter um valor igual ou maior que o nível do NPC, ele se desvia ou bloqueia. O jogador pode comprar 1 ou 2 pontos de especialização em armadura.

Problema: ao criar o personagem, o jogador deve escolher um problema. Isso significa uma situação na qual o personagem ficará vulnerável, recebendo redutor de -2 nos testes.

Bônus de Narrativa: o jogador, quando fizer uma boa narrativa associada ao enredo de seu personagem, receberá um bônus de +1 ou +2 no próximo teste.

**Autores:**

Victor Lopes, Ricardo Pinheiro, DogeMaker, Eric.Dogo, Jefferson Lobo, João Manoel Ferreira, Sr Uta, Alvaro Dias, Black Kaiser, Caio Vinicius, VeredaPop, Winson Cordeiro, Sir Lockee

**Organizando Teste:**

@skt\_parkerofc

@gjhimsel

@victorlopescust

@gabriel\_uta22