

Basic System Of A2L In One



By: Xcat9

SUMÁRIO

Pagina 1: Resumo

Pagina 2:Dados

Pagina 3:Encontros

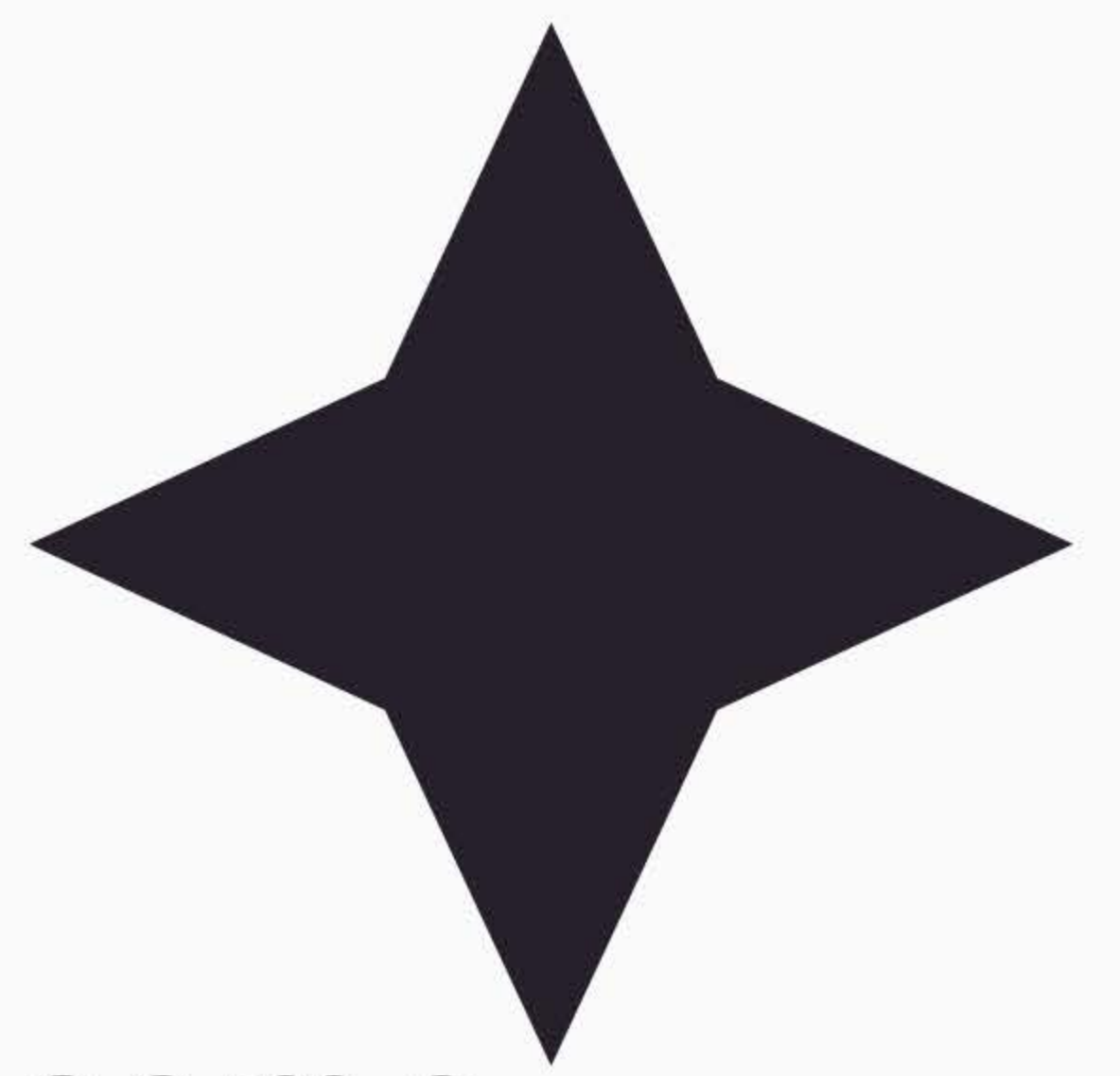
O SISTEMA.

Bom, bem-vindos ao sistema All in One, um sistema menos detalhado para os jogadores e mais voltado ao mestre, facilitando a jogabilidade de ambos os lados e garantindo um maior tempo de jogo sem se tornar cansativo ou repetitivo. O objetivo é oferecer diversão e complexidade ao mesmo tempo, sem interferir diretamente no andamento da partida.



Ao contrário de suas versões anteriores, que eram baseadas no d100, esta edição utiliza diversos dados, atribuindo um dado específico para cada atributo. Isso modifica completamente a ficha dos jogadores, aprimorando a experiência de jogo em vários aspectos e tornando a gameplay muito mais dinâmica e envolvente.

DADOS



Dificuldade Nível 1 — 1d4 a 1d6:

Representa ações simples e banais, como usar itens encontrados, rolar dados apenas por diversão, entre outros exemplos.

Dificuldade Nível 2 — 1d10 a 1d12:

Representa desafios de nível um pouco mais elevado, como lançar objetos, realizar acrobacias ou empurrar objetos de porte médio.

Dificuldade Nível 3 — 1d20 a 2d20: Indica ações que exigem maior esforço, como atacar, esquivar, empurrar objetos do próprio tamanho ou realizar acertos de combate em geral.

Dificuldade Nível 4 — 1d100 até Infinito:

Representa ações de escala exageradamente grande ou poderosa, geralmente usadas para resistir a danos, suportar grandes impactos ou conter ataques de inimigos extremamente maiores.

Encontros

Encontros

Os encontros podem variar de acordo com o ambiente em que o jogador se encontra. Eles são divididos em três tipos principais, cada um contendo um estilo diferente de interação:

- Tipo 1 — Ataques:
- São encontros onde os jogadores enfrentam inimigos. Embora sejam os menos prováveis de ocorrer, costumam ser os mais vantajosos, oferecendo grandes quantidades de XP e itens.
- Tipo 2 — Construções:
- Encontros pré-definidos que podem aparecer em determinadas áreas do mapa. Uma vez descobertos, ficam marcados e podem ser revisitados por qualquer jogador que passe pelo local.
- Tipo 3 — Cidades ou Lobbys:
- Também são encontros pré-definidos, mas de maior escala, contendo cidades inteiras com NPCs, lojas, casas e outros elementos. Em alguns casos, podem ser lobbys especiais, cujo funcionamento será explicado pelo mestre.

Importância dos Encontros

Além de tudo isso, os encontros são fundamentais para o avanço no jogo e para o progresso da história. Eles também podem ser utilizados para farm de recursos, experiência e itens.

Nesta nova versão, porém, os encontros terão uma presença reduzida, assim como algumas mecânicas antigas que foram descontinuadas ou adaptadas.



F9M

Nota Final

Este livro do sistema foi feito de forma curta e simples, apenas para esclarecer dúvidas básicas e apresentar alguns pontos iniciais. O restante será explicado em mesa ou diretamente pelo mestre durante as sessões.

Muitas mecânicas ainda serão adicionadas futuramente, já que este material é um remake. Portanto, não espere que esteja totalmente finalizado ou perfeito desde já.

O mais importante é que todos se divirtam explorando e utilizando o sistema.

Bom RPG! 🎲

