

# Basic System Of Add In One



By: Xcat9

# *SUMÁRIO*

Pagina 1: Resumo

Pagina 2&3:Dados

Pagina 4:Encontros

Pagina 5:Construção De mundo.

Pagina 6A9:Como Criar sua Ficha e  
sua Progressão?

Pagina 10:VD,MN E ESQ

Pagina 11:CORPOS

Pagina 12:I.N.V.S

# REGISTRO DE ATUALIZAÇÃO. 1.2

## - Extensão da página dos dados

A página dedicada aos dados foi ampliada, incluindo explicações mais completas sobre todos os tipos de rolagens, níveis de dificuldade e modificadores aplicáveis durante o jogo.

## - Adição das páginas 5 a 12

Foram adicionadas as páginas 5 até 12, contendo novas informações, atualizações de regras, ajustes de sistema, exemplos práticos e tabelas adicionais para facilitar o entendimento dos jogadores.

## - Melhores explicações sobre mecânicas

As mecânicas do sistema foram melhor detalhadas, com descrições mais claras, exemplos ilustrativos e explicações diretas de funcionamento, tornando o livro de regras mais acessível e fácil de compreender.

# 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.

# COMO JOGAR OS DADOS?

Para jogar os dados, é bem simples:

Caso faça um teste com dificuldade nível 1, você joga o dado e soma ao resultado o valor do seu atributo dividido por 3. O atributo utilizado será escolhido pelo mestre.

Caso faça um teste com dificuldade nível 2, some ao resultado do dado o valor do seu atributo dividido por 2, por ser um teste de um dado maior. Caso faça um teste com dificuldade nível 3, some ao resultado do dado o valor completo do seu atributo, sem modificações, pois o número já se mantém equilibrado.

Por fim, caso faça um teste com dificuldade nível 4, pegue o resultado do dado e adicione o valor do seu atributo multiplicado por 10. Ou seja, adicione um zero ao valor do atributo  
(exemplo: se o atributo for 3, passa a ser 30).

Caso as somas resultem em números quebrados, sempre arredonde para baixo nos testes de acerto e para cima nos testes de defesa ou esquiva.

# Encontros

## Encontros

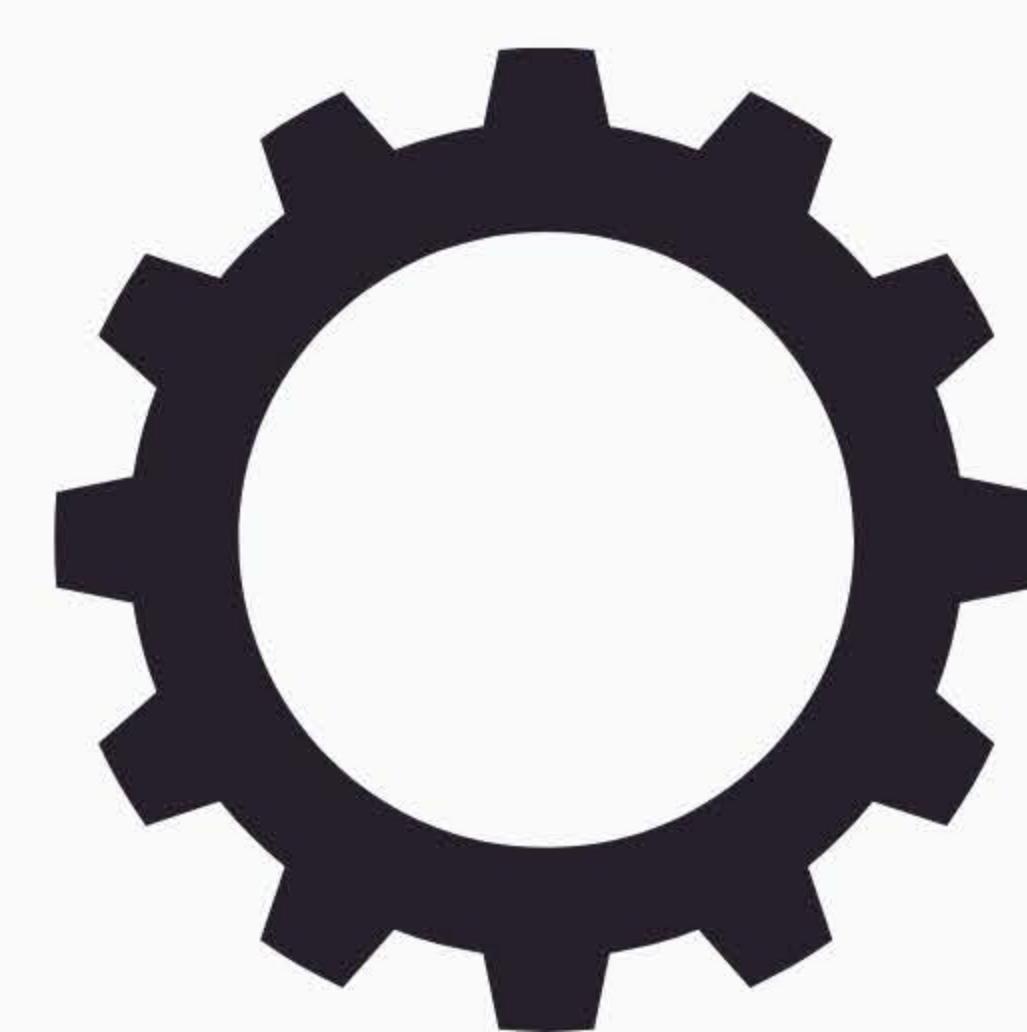
Os encontros podem variar de acordo com o ambiente em que o jogador se encontra. Eles são divididos em três tipos principais, cada um contendo um estilo diferente de interação:

- **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.



# *CONSTRUÇÃO DE MUNDO.*

Em AIO, o mundo possui suas divisões e partes próprias. Existem biomas, todos localizados em um único continente. Esse continente tem 6 biomas, definidos pelo mestre que for utilizar o sistema. Esses 6 biomas são separados por cordilheiras de montanhas que atravessam o território e delimitam o fim de cada bioma. Em cada bioma existem pontos de especialização, com encontros específicos ou construções, normalmente 5 pontos + um Boss por área. Isso inclui também uma capital por bioma. Nessas capitais existem cidades grandes e, como principal destaque, um feixe de luz no centro. Essa luz é chamada de Lobby, que também dá nome à área do jogo. Ao acessar o Lobby, ele é considerado “aprendido”, permitindo ser usado como teletransporte.

Mas, no fim, tudo isso fica a critério do mestre que for utilizar o sistema eu não tenho nada a ver com as decisões ou mudanças que cada um fizer.

# Como Criar sua Ficha e sua Progressão?

Sua ficha deve conter muitos aspectos, e sua evolução ainda mais. Os “Containers”, que são os conteúdos que podem ser adicionados à ficha, ficam totalmente a critério do mestre. Existem dois tipos de Containers:

## 1. Container Principal:

São raças, classes e elementos que já existem no Aio sem precisar adicionar nada. Fazem parte da base do sistema.

## 2. Containers Escuros:

Fazem parte da história da sua temporada. Também incluem raças, classes e outros elementos, porém são referências a outros universos, com exceção do próprio Aio, é claro.

# OQUE DEVE CONTER NA FICHA?

- Nome do Jogador – Para identificar quem é o dono da ficha.
- Personagem – O nome do personagem dentro do mundo de Aio.
- Classe – A classe escolhida, seja do Container Principal ou do Container Escuro.
  - Inclui:
    - A marcação caso a classe seja despertada;
    - A box com as marks de cada Arte Radiante.
- Raça – Contém a raça do personagem e os elementos adicionais mencionados pela classe, mudando apenas de Arte Radiante para Virtude Ancestral.
- Clã – O clã do jogador e todos os outros elementos citados em raça e classe, mudando de Virtude Ancestral para Artes Ancestrais.
- Condição – A condição do jogador, vinda apenas do Container Primário (não existe versão escura desta).
- Nível do Jogador – Um dos mais importantes. O personagem começa no nível 1 ou 2.
  - Atributos – Incluindo:
    - Força
    - Velocidade
    - Mana
    - Intelecto
- Dinheiro – Inicialmente começa em 0, podendo aumentar caso a sua condição forneça algum bônus.

Esses são os aspectos principais da ficha, sem contar ainda os cálculos de VD, MN e ESQ.

# Progressão

A progressão de Aio é simples. No nível inicial, o jogador recebe 15 pontos (ou mais, definidos pelo mestre) e ganha +5 pontos de atributo por nível, com o XP necessário dobrando a cada nível, começando em 100 (podendo ser alterado pelo mestre).

O nível pode aumentar a qualquer momento em que o jogador recebe XP, porém os cálculos de VD, MN e ESQ só mudam no interlúdio seguinte ou em finalizações de cenas preparadas (que tenham pelo menos uma sessão de distância). É dessa forma que o ganho de pontos por nível funciona.

Além disso, a cada nível, o usuário ganha algumas proficiências e outros benefícios. O nível máximo permanece 40.

Do nível 1 ao 20, o jogador escolhe entre as seguintes opções:

- Se o maior atributo atual for Força – Ganha um aumento no acerto com uma arma específica, e também aumenta seu tamanho e musculatura.
- Se o maior atributo for Velocidade – Ganha +1 de deslocamento (podendo se mover mais por ação) e recebe +1 em ESQ.
- Se o maior atributo for Mana – Ganha um nível em uma magia à sua escolha. Caso sacrifique esse ganho por 3 níveis consecutivos, recebe uma magia nova, com limitações definidas pelo mestre.
- Se o maior atributo for Intelecto – Ganha +2 proficiências em algo que não seja exagerado, e pode aprender alguma fraqueza de um inimigo do Container Principal.

Essas regras cobrem apenas os primeiros 20 níveis. Nas páginas seguintes serão informadas as demais.

# ACTMA DA MÉDIA!

Caso tenha nível acima de 20, como dito na página anterior, começa a ganhar benefícios diferentes. Também, uma breve explicação: caso seus atributos estejam iguais e não haja um maior, o jogador escolhe um deles para receber os benefícios.

Começando então:

Caso tenha Força como atributo maior, seu personagem começa a aumentar de tamanho e ficar mais forte, agora ganhando um dado a mais de dano em todas as armas corpo a corpo que estiver empunhando.

Caso tenha Velocidade como atributo principal, ganha reflexos avançados, e a cada dois níveis escolhidos em Velocidade, recebe 1 Escape, que permite evitar perder VD ou ESQ.

Caso tenha Mana como atributo principal, a cada dois níveis escolhidos ganha uma magia nova, e a cada nível continua ganhando +1 nível de magia.

Caso seu maior atributo seja Intelecto, ganha agora 4 proficiências, e no primeiro nível após o 20 recebe uma habilidade que gasta mana para descobrir um ponto vital no inimigo.

Esses são os efeitos até o nível 20.

Porém, ao chegar no nível 20, o personagem ganha uma habilidade final, sendo ela:

- Força: ganha dois turnos de ataque e +5 em testes de qualquer ataque contra inimigos.
- Velocidade: ganha dois dados extras para usar em esquivas e evitar perder VD ou ESQ.
- Mana: ganha uma magia de nível 20 (máximo), escolhida pelo jogador, com limitações definidas pelo mestre.
- Intelecto: maximiza duas proficiências, ganhando 8 dados de vantagem nelas, porém devem ser proficiências que não possuam nenhum treinamento anterior.

# Tudo sobre: VD, MN E ESQ

Agora iremos falar sobre VD, MN e ESQ.

Para iniciar, o que significam essas siglas?

VD significa Vida, que indica a vitalidade e o estado físico atual do personagem.

O VD só pode ser diminuído caso o alvo esteja preso, ou caso o ESQ seja reduzido a 0.

Falando no ESQ, ESQ significa Esquivas, que são a quantidade de ataques que o jogador pode receber antes de começar a sofrer dano direto.

O ESQ diminui com danos gerais. Caso o dano seja de larga escala, o dano se multiplica por 2. Caso o dano seja considerado impossível de esquivar, o jogador toma dano direto no VD.

O MN significa Mana.

Cada magia conjurada gasta mana, assim como algumas habilidades. Os gastos são:

- Conjuração pequena: 1d6
- Conjuração média: 1d12
- Conjuração alta: 1d20

Caso seja uma magia de dano ou cura, o valor do dano/cura se soma ao custo de mana.

Como calcular cada um dos três atributos:

VD (Vida):

$$VD = (\text{Força} + 1 \text{ ponto de Velocidade}^*) \times 4$$

\*Caso Velocidade seja 0, não adiciona. Se for 1 ou mais, adiciona.

MN (Mana):

$$MN = (\text{Mana} + 1 \text{ ponto de Intelecto}^*) \times 4$$

\*Mesmo esquema: só adiciona se Intelecto  $\geq 1$ .

ESQ (Esquivas):

$$ESQ = (\text{Velocidade} + 1 \text{ ponto de Força}^*) \times 4$$

\*Adiciona 1 de Força apenas se o valor for 1 ou mais.

Esses são os cálculos principais, podendo ser alterados a critério do mestre.

# CORPOS

Os “Corpos” são a medida de dano das armas de corpo a corpo.

As armas corpo-a-corpo não dão dano direto, mas sim aumentam a quantidade de Corpos do jogador.

Cada Corpo equivale a 1d6 de dano a mais.

Ou seja, caso o jogador tenha 3 Corpos, ele causa 3d6 de dano, e assim por diante.

O jogador recebe 1 Corpo a cada 5 pontos de Força.

Exemplo:

Se tiver 10 de Força, terá 2 Corpos, resultando em 2d6 de dano base.

As armas corpo-a-corpo adicionam Corpos extras, que se somam aos Corpos naturais do jogador.

Um Corpo representa aproximadamente o dano de um soco de um adulto, servindo como referência física.

Caso o jogador tenha 0 de Força, ele causa apenas 1d2 de dano com socos, como desvantagem.

# I.N.V.S

Agora falando sobre INVS.

Mas afinal, o que são INVS?

A sigla INV significa inventário, mas não representa exatamente o inventário inteiro — e sim as unidades de peso e espaço que os itens ocupam.

$$1 \text{ INV} = 1 \text{ kg.}$$

Para evitar que qualquer objeto pese exatamente 1 kg, os valores de INV podem ser reduzidos, podendo ser  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{4}$  e assim por diante, dependendo do item.

O jogador, como base, possui 3 espaços naturais:

- 1 para guardar ou empunhar sua arma,
- 2 referentes às duas mãos.

O jogador base pode carregar até 5 INVS, somando o que está vestido e o que está carregando nas mãos.

Isso não é uma limitação de força, mas sim uma limitação de espaço.

Caso o jogador adquira itens de armazenamento (como mochilas, bolsas, cintos especiais etc.), eles possuem espaço interno praticamente infinito, mas eles próprios possuem um valor de INV, definido pelo mestre, representando o peso do item em si.

# FFM

## 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!

