



Reinos de Aventura

Playtest Público

Saudações!

É uma honra recebê-lo nos *Reinos de Aventura*.

Você tem em mãos o playtest público de um jogo da *RPG Planet Books & Games*, que será lançado no final de 2025.

Esse documento é gratuito e reflete uma obra ainda em desenvolvimento. Algumas regras e termos podem sofrer alterações até chegarmos na versão final do jogo.

O texto também pode ser revisado e alterado no futuro. Nosso objetivo é aperfeiçoar não somente a experiência de jogo, mas a qualidade da leitura.

Estamos ansiosos para ouvir suas opiniões, sugestões e críticas construtivas. Seu feedback é essencial para que possamos aprimorar ainda mais o jogo.

Para enviar seu feedback ou para tirar dúvidas, mande um email para contato@rpgplanet.com.br

Que suas aventuras sejam épicas e repletas de grandes momentos!

Divirtam-se!

Reinos de Aventura Playtest

Reinos de Aventura - dezembro/2024

Regras e Textos: **Marcelo Pascon (Tchelo)**

Ilustrações: **Bruno Batista (Mundo de Brunn)**

Diagramação e Layout: **Amaralina Pascon (Lina)**



Todos os direitos reservados à
RPG Planet Books & Games Ltda.
CNPJ: 10.877.697/0001-37

Carta aos Jogadores	2
Reinos de Aventura RPG - Introdução	4
Materiais & Terminologias	6
Regras Básicas	8
Atributos	8
Energia	10
Dados de Vantagem	11
Dados de Desvantagem	12
Karma	13
Pontos de Vida e Descanso	14
Mantimentos	16
XP & Nível	18
Ações & Combate	20
Movimentação	21
Ataque	22
Defesa & Salvaguardas	23
Armaduras & Manobras	24
Criando Personagens	26
Ancestralidade	28
Classes	30
Talentos Extras	34
Equipamentos	38
Armadura	39
Arma	40
Outros Equipamentos	42
Estadia em cidades	49
Magias	50
Monstros	58
Roleta do Destino	75
Ficha de Personagem	78

Sumário



Reinos de Aventura

Reinos de Aventura é um RPG de mesa com regras leves e rápidas que é ambientado em um mundo fantástico. Jogadores interpretam heróis em busca de glória, enfrentando perigos e mistérios em sua jornada. Com apenas um punhado de dados e um grupo de amigos, é possível criar e explorar mundos inteiros, gerando histórias e memórias marcantes.

Alta Fantasia

O jogo se passa em um cenário de alta fantasia, com mundos repletos de magia e batalhas épicas entre forças da luz e das trevas. É possível ser uma criatura fantástica, lançar feitiços poderosos, voar nas costas de um dragão, construir um castelo, explorar antigas catacumbas e enfrentar monstros assustadores.



RPG de Mesa

Reinos de Aventura é um RPG de mesa — os participantes constroem uma história coletiva, resolvem enigmas, interpretam personagens e aplicam estratégias em equipe. Você e seus amigos assumem o papel de protagonistas em uma aventura que ganha vida na imaginação compartilhada de todos os jogadores.

Mestre do jogo

Um dos participantes é apontado como o mestre do jogo, que é responsável por conduzir e traçar os fundamentos da história. Mestres descrevem as cenas, os cenários e interpretam todos os personagens coadjuvantes. O mestre também é árbitro em disputas ou desafios que ele cria para os jogadores.

Jogadores

Os demais participantes são os jogadores, responsáveis por criar personagens que serão os protagonistas da história. Cada jogador tem total controle sobre as ações de seu personagem e desempenha um papel crucial no desenvolvimento da aventura, pois suas escolhas influenciam diretamente os rumos do jogo.

Objetivo

O verdadeiro prêmio no RPG de mesa é a imersão em um mundo fantástico e as narrativas que emergem ao buscar soluções criativas para os desafios do jogo. Além disso, alguns grupos de RPG costumam criar laços de amizade e camaradagem por toda vida, compartilhando suas histórias e revivendo aventuras por anos a fio.



Materiais

Dados: para jogar, é necessário um conjunto de dados multifacetados de RPG (D4, D6, D8, D10, D12 e D20). Esses dados podem ser encontrados facilmente em lojas especializadas. No entanto, também é possível substituir os dados físicos por ferramentas online que geram números aleatórios — basta pesquisar “1d20” no Google, por exemplo.

Tokens: o jogo usa marcadores de papel para representar os mantimentos dos personagens, assim como seus pontos de karma e pontos de energia. Você pode copiar e recortar os tokens presentes no livro ou usar qualquer tipo de objeto caseiro (como feijões, fósforos ou clipes de papel) para representar estes elementos do jogo.

Mapas e miniaturas: alguns jogadores gostam de usar miniaturas ou qualquer outra peça de jogo (como pedras de xadrez, botões ou moedas) para representar os personagens e seus antagonistas durante as cenas de ação e combate tático. No entanto, as regras são simples o bastante para que o jogo funcione perfeitamente no estilo “teatro da mente”, sem a necessidade de mapas ou miniaturas detalhadas.



Terminologia

Durante a explicação das regras, podem aparecer alguns termos de jogo e abreviações, que são comuns em jogos de RPG, mas que podem ser novidade para você. A lista abaixo traz a terminologia usada do jogo e seus respectivos significados.

Acerto Crítico: tirar 20 em uma jogada de D20, gerando consequências positivas incríveis!

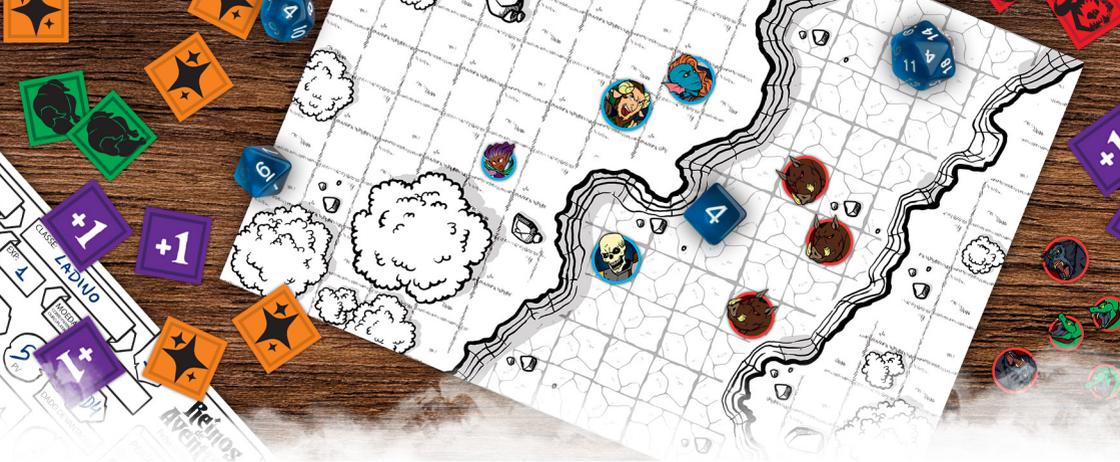
Ancestralidade: os povos que habitam esse mundo fantástico, como Anões, Elfos, Gnomos e Humanos

Atributo: as três características básicas de um personagem (Força, Habilidade e Intelecto).

Campanha: série de aventuras interconectadas que formam uma história contínua.

Classe: arquétipo de aventureiro que o jogador deve escolher para seu personagem, como Clérigo, Guerreiro, Ladino e Mago. Cada classe traz um conjunto de habilidades e características exclusivas.

D# (número): os diversos tipos de dados usados no jogo. O número após o “D” indica a quantidade de faces de um dado. *Por exemplo: D20 é um dado de vinte lados, enquanto que um D8 é o dado de oito lados.*



Encontro: situação em que os personagens encontram inimigos ou desafios que precisam superar.

Energia: recurso que representa a capacidade de esforço físico e mental de um personagem. É usado para confirmar sucessos em Testes de Atributo, além de outras funções importantes.

Falha Crítica: tirar 1 em um teste, é o pior resultado possível, frequentemente com consequências desastrosas!

Masmorra: local subterrâneo repleto de desafios, monstros e tesouros.

Missão: tarefa que os personagens precisam completar, geralmente envolvendo viagens e muita aventura.

Mestre do Jogo (Mestre): responsável por conduzir o jogo e planejar os fundamentos da história.

Modificador: valor numérico que deve ser somado ou subtraído de uma jogada de dados. *Por exemplo: “1d20+3” significa que o jogador deve rolar o dado de vinte lados e somar três ao resultado obtido para saber o valor final da jogada.*

Nível: graduação de poder e experiência de um personagem, que começa em 1 e vai até 10.

Personagem do Jogador (PJ): personagem controlado pelo jogador, normalmente um dos protagonistas da trama.

Personagem do Mestre (PdM): personagem coadjuvante controlado pelo mestre do jogo, que interage com os personagens dos jogadores.

Pontos de Experiência (XP): pontos usados para medir o progresso de um personagem e sua evolução de nível.

Pontos de Vida (PV): indicam a quantidade de dano que um personagem é capaz de suportar antes de morrer ou ser derrotado.

Rolagem/jogada: jogar os dados para determinar o resultado de uma ação ou evento.

Teste de Atributo: jogada de D20 (dado de vinte lados) que determina o sucesso ou falha de uma ação de um personagem.

Regras Básicas

As regras existem para manter o jogo organizado, justo, equilibrado e desafiador. Em um jogo que permite a resolução aberta e criativa para diversos problemas, as regras não devem servir como amarras, atrapalhando a criatividade, e sim como uma forma de dar ritmo e estrutura para a imaginação.

Perguntas e ações

O mestre irá apresentar desafios e perigos durante a aventura e é papel dos jogadores encontrarem formas de superá-los. Eles podem angariar mais informações antes de decidir o que fazer, fazendo perguntas ao mestre sobre coisas que seus personagens podem ver, ouvir e sentir. Em seguida, é hora de agir! Os jogadores devem propor ações para superar ou evitar o desafio, e, para saber se uma ação vai surtir o efeito desejado, ele precisa usar os dados e realizar um teste, combinando as características do seu personagem com sua sorte nos dados.

Atributos

Os personagens possuem três atributos que determinam suas habilidades e limitações ao interagir com as mecânicas do jogo. São eles:

- ◆ **Força (FOR):** sua resistência física, atletismo e capacidade de atacar em combate corpo a corpo.
- ◆ **Habilidade (HAB):** sua destreza, coordenação, agilidade, capacidade de se esquivar de ataques e disparar armas de projéteis.
- ◆ **Intelecto (INT):** sua capacidade analítica, facilidade de aprendizado, comunicação, agudeza dos sentidos e capacidade de conjurar feitiços.



Cada atributo tem um valor numérico que altera sutilmente o resultado da jogada de um dado (veja Teste de Atributo abaixo). Geralmente esses atributos possuem graduações entre -1 e +3. Para saber mais sobre a distribuição de pontos de atributo, veja o capítulo de Criação de Personagens.

TESTE DE ATRIBUTOS

O Teste de Atributo é o coração das mecânicas do jogo. Sempre que um personagem tentar uma ação desafiadora cujo sucesso ou falha possa trazer consequências interessantes para a história, o mestre pedirá esse teste. *Exemplos comuns incluem: arrombar uma porta trancada (HAB), enganar um guarda (INT) ou atacar um monstro com sua espada (FOR).*

Para realizar o teste, o jogador lança um dado de 20 lados — o resultado do dado é modificado ao somar ou subtrair o valor de um dos três atributos (aquele que mais se encaixa na cena proposta).

O resultado final determina o sucesso ou fracasso da tentativa, como demonstrado a seguir:

- ◆ **Falha (9 ou menos):** a tentativa não dá certo.
- ◆ **Sucesso Parcial (10 a 14):** o objetivo é quase alcançado, mas exige um esforço extra (veja mais detalhes em Energia, página 10).
- ◆ **Sucesso Total 15 ou mais:** a ação é concluída com perfeição, sem a necessidade de esforços adicionais.

Por exemplo: seu personagem quer tentar empurrar uma pedra enorme para fazê-la cair e atingir um grupo de inimigos abaixo. O mestre determina que para isso é necessário um Teste de Força. Seu personagem tem FOR +3 e pode somar esse valor ao resultado do D20. Você consegue um 12, com seu bônus de +3 o resultado final é 15. Dessa forma você consegue empurrar a pedra com Sucesso Total!

Falhou? A História deve continuar!

Os testes trazem emoção ao jogo, mas uma falha nunca deve “travar” a aventura. Quando um personagem falha, o mestre deve manter o ritmo da narrativa, incluindo alguma consequência negativa: talvez os heróis consigam abrir a porta trancada, mas fazem barulho que atrai patrulhas de guardas, ou o personagem pode conseguir saltar sobre o precipício, mas sua mochila cai no abismo.

Assim, a história segue e as falhas abrem portas para novas complicações interessantes.

- ◆ **Críticos (1 ou 20 natural):** um resultado de 1 ou 20 no dado traz efeitos dramáticos e não exige somar atributos ou outros modificadores, pois o valor da face do dado é definitivo.
- ◆ **Falha Crítica (1 natural):** a ação falha de forma desastrosa. O personagem comete um erro tão grave que passa o restante do turno se recuperando, encerrando suas ações imediatamente.
- ◆ **Sucesso Crítico (20 natural):** a ação é realizada com maestria e gera resultados positivos adicionais inesperados. Em combate, um acerto crítico permite que o personagem jogue um dado extra de dano contra um alvo atingido!

Energia

Os pontos de energia representam a capacidade de esforço físico e mental de um personagem. Todo personagem inicia sua jornada com **cinco pontos de energia**. Esse valor máximo de energia, porém, aumenta conforme o personagem acumula pontos de experiência e avança para níveis mais altos (veja XP e Nível).

A principal funcionalidade dos Pontos de Energia é a de confirmar sucesso em um Teste de Atributo:

Confirmando um sucesso: sempre que um Teste de Atributo resultar em um **Sucesso Parcial** (valor entre 10 e 14), o jogador pode gastar **1 Ponto de Energia** para transformá-lo em um

Sucesso Total. No entanto, se optar por poupar Energia ou se não tiver mais pontos disponíveis, o teste será tratado como uma **Falha**.

***Por exemplo:** seu personagem quer tentar entrar em uma área restrita sem chamar a atenção dos guardas e consegue um total de 12 na jogada. Com esse resultado, o personagem consegue apenas um Sucesso Parcial, ou seja, para garantir que ele passe despercebido pelos guardas você ainda deve gastar 1 ponto de energia.*

Energia também é usada para outras mecânicas essenciais do jogo:

- ◆ **Habilidades de classe:** algumas classes possuem habilidades especiais que usam pontos de energia para serem ativadas (confira os detalhes em cada classe do capítulo Criação de personagens).
- ◆ **Aprimorando feitiços:** alguns feitiços ficam mais poderosos quando o conjurador gasta pontos de energia (veja descrições de feitiços no capítulo de Magias).
- ◆ **Absorvendo dano:** personagens que vestem armaduras podem reduzir o dano sofrido por ataques ao gastar pontos de energia (confira em Armadura).

RECUPERANDO ENERGIA

Os personagens recuperam Pontos de Energia gastos durante a aventura ao descansar em um acampamento ou na taverna de uma cidade (veja mais detalhes abaixo em Descanso).

Dados de Vantagem

Os personagens possuem talentos que concedem vantagens em certos tipos de ação (veja Talentos no capítulo de Criação de Personagens). Quando um talento concede vantagem em uma atividade, o personagem pode usar um **Dado de Vantagem** no Teste de Atributo.

O dado de vantagem é um dado extra que é lançado junto com o D20. A soma dos resultados dos dois dados (mais o valor do atributo) geram o valor final da jogada.

No começo da carreira do aventureiro, o Dado de Vantagem é um D4. Esse dado melhora com o passar dos níveis, se tornando um D6, D8, D10 e finalmente um D12. A tabela abaixo demonstra como o dado de vantagem evolui conforme o nível (veja XP e Nível a seguir):

Nível	Dado de Vantagem
1-2	D4
3-4	D6
5-6	D8
7-8	D10
9-10	D12

Por Exemplo: Uma personagem possui o talento “Blefe”, que concede um dado de vantagem ao enganar e mentir. Ela participa de um jogo de cartas na taverna e tenta vencer o jogo blefando. Ela então faz o Teste de Atributo e pode jogar 1D4 (seu dado de vantagem) para somar ao resultado final!

VANTAGENS CIRCUNSTANCIAS

Além dos talentos, o dado de vantagem também pode ser concedido quando fatores externos ajudam o personagem em uma ação. **Por exemplo:** lutar contra um oponente alcoolizado, usar um pé de cabra para arrombar uma porta de madeira ou passar despercebido por um guarda que está dormindo.

Se a situação for vantajosa, o mestre pode permitir que o jogador lance o dado de vantagem junto com o D20, somando ambos os resultados para obter o total final.

Por exemplo: um personagem tenta passar sorrateiramente por um guarda, mas o guarda está dormindo, o que torna a tarefa muito mais fácil. Nesse caso, o mestre concede vantagem ao personagem devido à situação favorável!



Dados de Desvantagem

Quando fatores externos dificultam uma ação, o personagem sofre desvantagem. Quando o mestre decide que uma ação deve ser feita com um dado de desvantagem, o jogador deve lançar um D6 e subtrair seu valor do resultado final do Teste de Atributo. Diferente do dado de vantagem, a desvantagem é sempre um D6.

Por exemplo: um personagem tenta ouvir uma conversa distante, mas uma chuva forte está abafando o som, por isso ele sofre desvantagem no teste.

Múltiplas Vantagens ou Desvantagens

Quando um personagem ganha mais de um dado de vantagem, eles podem ser lançados juntos. Mas apenas o dado com melhor resultado deve ser considerado.

A mesma lógica ocorre quando há mais de um dado de desvantagem em um teste, mas nesse caso apenas o dado “pior” deve ser considerado.

Por exemplo: uma personagem participa de um jogo de cartas e possui o talento “Blefe”, além disso, seu adversário está bêbado e não consegue jogar direito. Assim, a personagem recebe vantagem duas vezes (uma vez pelo talento e outra pelas circunstâncias da cena). Ela joga dois dados de vantagem, tira 2 e 4, e escolhe o 4.

SE DESVANTAGENS E VANTAGENS ESTIVEREM PRESENTES NA MESMA AÇÃO, ELAS SE ANULAM.



KARMA

Karma é um recurso que permite que os aventureiros superem uma maré de azar e ganhem um pequeno controle sobre seus destinos. Todo jogador começa uma sessão de jogo com 1 ponto de karma que pode ajudar em qualquer situação. Durante qualquer Teste de Atributo, o jogador pode gastar pontos de karma, aumentando o total da jogada em +1 para cada ponto gasto. O jogador pode usar esses pontos tanto para transformar uma falha em um sucesso parcial, quanto para transformar um sucesso parcial em um sucesso total.

***Exemplo:** um personagem possui 4 pontos de karma. Em uma luta contra um monstro, ele tenta se defender, mas tira 8 no seu teste. O jogador decide gastar 2 pontos de karma para aumentar o valor para 10, transformando sua falha em um sucesso parcial. Ele agora possui 2 pontos de karma remanescentes.*

 **Críticos:** não é possível usar karma para superar uma falha crítica ou forçar um sucesso crítico.

GANHANDO KARMA

Você ganha 1 ponto de karma sempre que falhar em um Teste de Atributo. Mas, nunca é possível acumular mais do que 5 pontos de karma. Ao final da sessão de jogo, todos os pontos de karma remanescentes são descartados.

CONVERTENDO KARMA EM ENERGIA

O jogador pode optar por gastar 5 pontos de karma de uma só vez para recuperar 1 ponto de energia gasto.

Resolvendo Desafios com Criatividade

Nem todos os desafios exigem jogadas de dados. Muitas vezes, descrever as ações dos personagens com base na cena narrada pelo Mestre é suficiente. Explorar o ambiente, fazer perguntas e propor soluções criativas permite ao grupo avançar de forma fluida e engajante.

O Mestre avalia as ações pelo contexto: ideias bem elaboradas ou abordagens lógicas podem resultar em sucesso automático, como encontrar uma passagem secreta ao investigar padrões suspeitos em uma parede ou convencer um guarda a soltar um prisioneiro usando argumentos convincentes.

Pontos de Vida

Todo personagem começa com um mínimo de 5 pontos de vida. Se o personagem tiver modificadores positivos no atributo FOR, esse modificador é somado ao total inicial. Atributos negativos de FOR, entretanto, não reduzem os pontos de vida.

Por exemplo: se o personagem do João possui FOR +2, ele inicia o jogo com 7 pontos de vida (5 + 2).

SOFRENDO DANO

Sempre que um personagem for ferido, o dano sofrido deve ser subtraído de seus pontos de vida.

Por exemplo: João, com 7 pontos de vida, é atacado por um lobo que causa 4 de dano. Após o ataque, ele fica com apenas 3 pontos de vida remanescentes.

MORTE

Se os pontos de vida do personagem chegarem a zero, ele morre. O jogador deverá criar um novo personagem para continuar a aventura.

PONTOS DE VIDA DRENADOS

O cansaço extremo ou o ataque de certas criaturas perigosas podem drenar seus pontos de vida máximos ao invés de causar dano. Isso diminui a quantidade de Pontos de Vida disponíveis para o aventureiro. Se os pontos de vida máximos chegarem a zero dessa forma, o personagem morre!

Descanso

Descansar é fundamental para recuperar forças, tratar ferimentos e restaurar habilidades mágicas. Um **descanso completo dura 8 horas**, durante as quais os personagens podem comer, dormir e realizar atividades leves, como leitura, manutenção de equipamentos ou contação de histórias. O grupo deve consumir 1 **unidade de mantimento** (veja Mantimentos a seguir) para aproveitar os benefícios do descanso.

- ◆ **Dado de recuperação:** ao final do descanso, cada jogador lança um **dado de recuperação** (geralmente 1D6, porém a quantidade de dados lançados pode variar, veja abaixo em Condições de Descanso). O valor obtido no dado pode ser dividido entre **Pontos de Energia** e **Pontos de Vida**, conforme necessário.

Exemplo: após acampar, um personagem joga o dado de recuperação e tem um resultado de 5. Ele escolhe recuperar 3 Pontos de Energia e 2 Pontos de Vida.

- ◆ **Magia:** os personagens recuperam todos os feitiços perdidos ao final de um descanso completo.

Recuperando pontos de vida drenados

Recuperar pontos de vida drenados custam o dobro de pontos provenientes do dado de recuperação

CONDIÇÕES DE DESCANSO

Dormir no conforto de uma estalagem é muito melhor do que no chão gelado de uma masmorra. A qualidade do descanso afeta a quantidade de dados de recuperação que um jogador pode usar após o descanso.

Escolha o maior: o resultado dos dados de recuperação, porém, nunca devem ser somados. Ao jogar mais de um dado de recuperação, o jogador deve considerar apenas o melhor resultado e descartar os outros. A tabela abaixo demonstra quais condições resultam em dados de recuperação extras.

Acampamento	Dado
Improvisado	1D6
Comum	2D6*
Completo ou Estalagem confortável	3D6*

*escolha o maior resultado

Bônus adicionais: algumas atividades podem aprimorar o conforto do descanso e aumentar o resultado final do dado de descanso.

- ◆ **Banquete servido** +2 no resultado do dado de recuperação (confira o talento Culinária, no capítulo de Criação de Personagens).
- ◆ **Iguaria consumida** +1 no resultado do dado de recuperação (veja como encontrar iguarias na seção Mantimentos, veja na página 16).
- ◆ **Música ou entretenimento** +1 em Pontos de Energia (confira o talento Expressão Artística, no capítulo de Criação de Personagens, veja na página 35).
- ◆ **Tratamento médico** +2 Pontos de Vida (confira o talento Medicina, no capítulo de Criação de Personagens, veja na página 36).

Descanso Rápido

Se o grupo preferir, pode realizar um descanso rápido de 1 hora, consumindo 1 unidade de mantimento. Cada jogador lança um D4 como dado de recuperação, sem aplicabilidade dos bônus acima. Conjuradores recuperam apenas 1 feitiço durante um descanso rápido.





Mantimentos

Comida, água e bandagens são recursos vitais que todo grupo de aventureiros precisa gerenciar. Para simplificar o jogo, *Reinos de Aventura* utiliza um sistema abstrato para rastrear esses consumíveis.

- ◆ **Marcadores de mantimentos:** use os Tokens de Mantimentos para representar o nível atual de suprimentos do grupo. O grupo começa com a quantidade máxima de **cinco unidades de mantimento**. Esses mantimentos são gastos diariamente até o grupo reabastecer em uma cidade, ou coletar mantimentos nos ermos (veja a seguir).

- ◆ **Animais de carga:** o limite máximo de carga pode dobrar (10 unidades) se o grupo tiver uma mula ou outro animal de carga.

OBTENDO MANTIMENTOS

- ◆ **Comprando em uma Cidade:** cada unidade de mantimento custa **1 moeda de ouro por personagem**.

Exemplo: um grupo de 5 personagens gastaria 25 moedas de ouro para reabastecer seus mantimentos ao nível máximo de 5.

- ◆ **Coletando nos Ermos:** personagens podem caçar, pescar ou buscar suprimentos na natureza. Cada tentativa leva 1D4 horas. Cada personagem que participar rola 1D6:

Com cada resultado de 5 ou 6, o personagem encontra mantimentos e o grupo recupera 1 unidade de mantimento.

Porém, se qualquer dado resultar em 1, além de não encontrar mantimentos, o personagem azarado enfrenta uma complicação, na tabela a seguir:

D6 Complicação

- 1 Encontro hostil:** um monstro ou predador ataca! Consulte a lista de monstros e escolha um que se encaixe melhor na cena (veja o capítulo Monstros e Perigos). O personagem enfrenta o perigo sozinho, e aliados só podem ajudar após 1D4 turnos.
- 2 Doença ou envenenamento:** 1 ponto de vida máximo é drenado.
- 3 Acidente grave:** sofre 1D6 de dano (picada de animal, queda perigosa).
- 4 Acidente:** sofre 1D4 de dano (torções, contato com plantas urticantes).
- 5 Acidente leve:** sofre 1 de dano (arranhões, insolação).
- 6 Contratempo menor:** algo engraçado ou inusitado acontece, mas não há maiores consequências.

FICANDO SEM MANTIMENTOS

O grupo não recebe os benefícios do descanso se ficar sem mantimentos. Além disso, a cada dia sem descanso adequado, cada personagem tem 1 ponto de vida drenado do seu valor máximo, refletindo o cansaço extremo.

Iguarias

Existe a chance do grupo encontrar uma iguaria, que pode ser uma fruta rara, um tempero refinado ou algum ingrediente mágico, ao explorar os ermos. Iguarias são encontradas se um personagem tirar 6 ao coletar mantimentos nos ermos (ver acima) e optar por encontrar a iguaria no lugar recuperar 1 unidade de mantimento. Cada iguaria consumida durante o descanso concede +1 de bônus no dado de recuperação para um personagem.

Iguarias são uma boa forma de aprimorar ainda mais a moral de grupos bem abastecidos de mantimentos!



XP e Nível

Personagens se tornam mais experientes à medida que enfrentam desafios, exploram o desconhecido e realizam feitos memoráveis. Essa progressão reflete o crescimento em habilidade e poder, tornando-os capazes de encarar missões mais complexas e arriscadas.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA (XP)

Pontos de Experiência (XP) são obtidos ao completar missões, vencer inimigos formidáveis e explorar locais nunca antes visitados. O XP acumulado ao longo do tempo determina quando o personagem sobe de nível, desbloqueando benefícios e novos poderes.

XP é concedido ao final de cada sessão de jogo, de acordo com a tabela Ganhando XP.



Ganhando XP

Jogar uma sessão (+1 XP): cada jogador ganha 1 XP ao final de uma sessão de jogo.

Explorar novos locais (+1 XP): descobrir uma nova cidade, vila ou masmorra inédita concede +1 XP.

Derrotar inimigos importantes (+2 XP): monstros ou vilões significativos rendem +2 XP ao serem derrotados.

Completar missões secundárias (+2 XP): realizar missões menores, relacionadas aos personagens ou PdMs, rendem +2 de XP ao grupo.

Completar missões principais (+3 XP): realizar feitos marcantes, como resgatar um nobre, descobrir um artefato mágico ou salvar uma região inteira, recompensa com +3 XP.

NÍVEL

Todos começam no nível 1 e avançam para níveis superiores ao acumular pontos de experiência. Em níveis mais altos, os personagens passam a usar dados de vantagem maiores além de ganhar mais Pontos de Vida e Energia. A quantidade de XP necessário para passar de nível e os benefícios estão demonstrados na tabela de Progressão de Nível.

Tabela de Progressão de Nível

Nível	XP Necessário	Dado de Vantagem	Benefício
1	0	D4	-
2	3	D4	+2 pontos de vida máximos
3	7	D6	
4	12	D6	+1 ponto de energia máximo
5	18	D8	
6	25	D8	+2 pontos de vida máximos
7	33	D10	
8	42	D10	+1 ponto de energia máximo
9	52	D12	
10	63	D12	+2 pontos de vida máximos

Ação e Combate

Bs *Reinos de Aventura* estão repletos de ameaças, como monstros que vagam em busca de carne fresca, bandidos de estrada querendo seu ouro, feiticeiros macabros em busca de vítima ou guardiões antigos protegendo tesouros tentadores. Quando surgem cenas de combate e ação no jogo, certas regras especiais entram em vigor.

Ações: representam o que um personagem pode realizar em poucos segundos, como atacar, usar habilidades, lançar feitiços ou executar manobras. Durante o turno, cada personagem pode realizar uma única ação. Mover seu personagem, porém, não conta como uma ação (veja *Movimentação* a seguir).

Ações livres: são ações rápidas que não consomem tempo significativo do turno, permitindo que sejam feitas à vontade, desde que dentro do bom senso. *Exemplos incluem falar brevemente, soltar um item, chorar, sacar uma arma ou acenar para alguém.*

Reações: em *Reinos de Aventura*, o mestre não joga o D20 para determinar se monstros e inimigos acertam seus ataques contra os heróis. A ação é vista do ponto de vista dos personagens, e quando um monstro ataca, é o jogador quem deve reagir e fazer o teste para verificar se seu personagem conseguiu se esquivar ou bloquear

o ataque. Uma reação é uma ação especial realizada fora do turno do personagem, geralmente em resposta a uma ameaça ou evento gatilho. Não há limite para o número de reações que um personagem pode realizar.

Turnos e rodadas: durante lutas e cenas de ação, o jogo é organizado em turnos. Em cada turno, cada personagem ou oponente pode realizar uma ação e um movimento. Quando todos tiverem agido, a rodada é encerrada e uma nova começa, com um dos heróis agindo novamente.

Quem vai primeiro? A menos que sejam pegos de surpresa em uma emboscada (consulte abaixo), um dos aventureiros sempre inicia o combate (determine entre os jogadores quem está mais preparado para agir). Em seguida, é a vez de um inimigo agir. O combate prossegue com heróis e inimigos alternando ações até que todos tenham tido um turno.

Grupos maiores: em confrontos que envolvem grupos maiores que outros, todos os membros do maior grupo (que ainda não agiram) podem realizar seus ataques em sequência por último, antes do início de uma nova rodada.

Emboscadas: se os personagens forem atacados por uma criatura furtiva ou salteadores escondidos,

eles não poderão agir até que todos os oponentes escondidos tenham realizado seus turnos. Para evitar isso, todos os personagens jogam 1D6, se ao menos um personagem conseguir um 6, a ameaça é avistada a tempo e a emboscada é evitada (o combate começa normalmente). Os efeitos de uma emboscada duram apenas durante o primeiro turno, e a partir do turno seguinte, heróis e inimigos voltam a agir de forma intercalada.

Movimentação

Cada personagem pode se deslocar uma quantidade fixa de quadrados em seu turno, determinada por sua ancestralidade (por exemplo, *humanos geralmente possuem deslocamento de seis quadrados*). O movimento pode ocorrer antes ou depois da ação e também ser dividido, permitindo usar parte do deslocamento antes da ação e o restante depois.

Diagonais: personagens podem normalmente se mover na diagonal pelo grid sem restrições. No entanto, personagens usando armaduras pesadas e criaturas grandes (ou maiores) não podem realizar movimentos diagonais, refletindo as limitações impostas pelo volume e peso.

Movimentação restrita: ficar adjacente a inimigos pode dificultar sua movimentação. No início do seu turno, você sofre uma redução de -1 no deslocamento para cada inimigo em um quadrado adjacente ao seu. Se o seu deslocamento for reduzido a zero devido a isso, a única forma de se mover será utilizando a manobra Desengajar (veja Manobras abaixo).

Terreno difícil: como lama, neve, entulho ou vegetação densa, reduz o movimento dos personagens, exigindo o dobro do deslocamento para atravessar cada quadrado do grid.

As regras de Movimentação mencionam o termo “quadrados”. Um “quadrado de movimento” representa aproximadamente um passo largo de uma pessoa (cerca de 1,5 m). Essa unidade de medida é utilizada para simplificar o uso das regras em grids de combate e mesas virtuais, evitando cálculos e conversões métricas.



Ataque

Durante seu turno, um personagem pode usar sua ação para atacar. Como qualquer outra ação, o ataque é resolvido através de um **Teste de Atributo**.

- ◆ **Ataques Corpo a Corpo** (espadas, machados, lanças, pontapés, socos): jogue o D20 e adicione (ou subtraia) seu modificador de **FOR**.
- ◆ **Ataques com Projéteis** (arcos, bestas, fundas ou armas de arremesso): jogue o D20 e adicione (ou subtraia) seu modificador de **HAB**.
- ◆ **Ataques Mágicos**: jogue o D20 e adicione (ou subtraia) seu modificador de **INT**.

CAUSANDO DANO

Ao acertar um ataque contra uma criatura, o jogador deve rolar um dado de dano para saber quão eficiente foi o ataque. O valor obtido nesse dado é subtraído dos pontos de vida da criatura atingida. Quando uma criatura chega a zero pontos de vida, ela é derrotada (o mestre decide se morre ou fica incapacitada). Cada tipo de arma causa um dado de dano diferente:

Arma (tipo)	Dano
Desarmado	1D4
Arma leve	1D6
Arma média	1D8 (uma mão) 1D10 (duas mãos)
Arma pesada	1d12 (somente com duas mãos)



Empunhadura dupla: quando um personagem empunha uma arma leve em cada mão, ele pode realizar um ataque adicional com a segunda arma como parte de seu ataque. No entanto, esse ataque extra sofre uma penalidade de -2 no valor da jogada de ataque.



Acerto Crítico: se um jogador tirar um 20 natural em um Teste de Atributo, ele consegue um acerto crítico! Nesse caso, o dano é aumentado: o jogador pode rolar um dado de dano adicional de sua arma ou magia e somar ao resultado final.

Defesa

Quando um personagem de jogador é atacado, ele tem a chance de fazer uma reação para se esquivar ou bloquear o golpe.

TESTE DE DEFESA

Para se defender, faça um Teste de HAB como uma reação:

- ◆ **Sucesso:** você evita o golpe do inimigo.
- ◆ **Falha:** é atingido e sofre o dano do ataque inimigo.
- ◆ **Falha crítica:** a criatura inimiga pode rolar um dado de dano adicional e somar tudo ao resultado final!
- ◆ **Bônus de Escudo:** se o personagem estiver usando um escudo, ele ganha +1 na jogada.

Salvaguardas

O perigo pode vir em diversas formas. Alguns monstros podem lançar feitiços ou usar venenos ao invés de atacar com armas, por exemplo. Por vezes o perigo está em armadilhas e obstáculos naturais que podem ferir os aventureiros. Para se defender desses efeitos diversos, os personagens podem realizar reações de salvaguardas, baseadas nos atributos correspondentes.

REAÇÃO DE SALVAGUARDA

Funcionam de forma idêntica a qualquer outro Teste de Atributo, basta jogar o D20 e somar o atributo relevante ao perigo que deve ser resistido, por exemplo:

- ◆ **Salvaguarda de FOR:** evitar intoxicação por venenos ou permanecer firme contra um empurrão.
- ◆ **Salvaguarda de HAB:** saltar para longe para evitar uma explosão ou evitar escombros que caem do teto.
- ◆ **Salvaguarda de INT:** superar um feitiço de dominação mental ou detectar uma ilusão.

Armadura

Quando seu personagem é atingido em combate, ele pode gastar **1 ponto de energia** para absorver parte do dano. A quantidade absorvida é determinada por um dado de armadura, que varia conforme o tipo de armadura usada: leve (D6), média (D8) ou pesada (D10). Ao gastar 1 ponto de energia, role o dado correspondente ao tipo de armadura vestida e subtraia o valor obtido do dano. Se o dano for reduzido a zero, o personagem não sofrerá consequências do ataque.

Alguns tipos de dano, como o toque incorpóreo de um fantasma ou o impacto sônico de uma banshee, não podem ser absorvidos pela armadura. Cabe ao mestre decidir quando a armadura pode ou não absorver o dano de um ataque.

DESGASTE DE ARMADURA

Se o dado de armadura resultar em um valor baixo, você pode optar por desgastar sua armadura, substituindo o valor baixo pelo valor máximo do dado. Isso reduz a eficácia da armadura, fazendo com que ela passe a absorver dano como uma proteção de categoria inferior. **Por exemplo:** uma armadura média (D8) desgastada passaria a proteger como uma leve (D6).

DESTRUINDO A ARMADURA

O dado de armadura pode ser desgastado até o valor mínimo, que é D4. Se a armadura com D4 for desgastada novamente, ela será destruída e não poderá ser reparada.

REPARANDO ARMADURAS

Armaduras danificadas podem ser reparadas por ferreiros em cidades ou por personagens com o talento Ofício. Consulte as regras completas no capítulo de Equipamentos.

Manobras

O combate é dinâmico e oferece mais do que ataques comuns. Para isso, existem as Manobras: ações especiais que vão além do simples ataque. Algumas estão listadas abaixo, mas os jogadores podem propor manobras criativas e inteiramente novas, com supervisão do mestre.

AJUDAR

Um personagem pode usar sua ação para ajudar um aliado em combate. Ao ajudar, o jogador concede um dado de vantagem no próximo ataque do aliado.





CORRER

O personagem pode abrir mão de sua ação para ganhar outro movimento, o que lhe permite dobrar seu deslocamento por um turno.

DESENGAJAR

Caso esteja cercado de inimigos ou agarrado por uma criatura, o personagem pode usar a ação de desengajar para se libertar. Ao desengajar, o personagem volta a se mover com o valor completo de seu deslocamento neste turno. Se estiver fisicamente imobilizado por uma criatura, será necessário um sucesso em um teste de FOR ou HAB para realizar essa manobra.

EMPURRAR/DERRUBAR

O jogador pode abrir mão da dano causado por um ataque bem-sucedido para empurrar (2 quadrados) ou derrubar a criatura atingida. Criaturas muito grandes não podem ser deslocadas dessa forma.

ESCONDER-SE

Um personagem pode se posicionar atrás de um obstáculo ou se esgueirar nas sombras para tentar ficar escondido. Para isso, o personagem deve gastar uma ação e realizar um teste

de HAB. Caso seja bem-sucedido, ele ficará escondido.

Um personagem escondido:

- ◆ Não pode ser atacado diretamente (exceto por efeitos em área).
- ◆ Ganha um **dado de vantagem** em seu próximo ataque.
- ◆ É detectado após atacar.
- ◆ Não pode se esconder novamente após ser detectado, a não ser que escape para um novo ambiente.

IMOBILIZAR UM INIMIGO

Um personagem pode usar sua ação para imobilizar um inimigo, desde que tenha as mãos livres ou utilize um objeto adequado, como corda ou algemas. Para isso, é necessário realizar um teste de FOR para manter a imobilização até o início da próxima rodada. A cada rodada, o personagem age primeiro que o inimigo imobilizado, mas deve realizar uma nova ação (e ter sucesso no Teste de FOR) para continuar imobilizando a criatura.

- ◆ **Criaturas grandes** impõem um **dado de desvantagem** na jogada.
- ◆ **Criaturas imensas (ou maiores)** não podem ser imobilizadas dessa forma.

Uma criatura imobilizada:

- ◆ Não pode agir;
- ◆ Seu deslocamento é reduzido a 0;
- ◆ Pode ser arrastado pelo PJ que o imobilizou (restrito a metade do seu deslocamento).

Criando Personagens



Cada jogador deve criar um personagem para vivenciar esse mundo fantástico.

O processo de criação de personagens pode ser dividido em cinco passos:

1. Distribuir pontos de atributos
2. Escolher uma ancestralidade
3. Escolher uma classe
4. Escolher talentos extras
5. Escolher equipamentos

1 Distribua os Pontos de Atributos

Para determinar a pontuação de seus atributos, escolha uma das sequências numéricas abaixo e distribua os valores entre Força (FOR), Habilidade (HAB) e Intelecto (INT), da maneira que preferir. Para mais detalhes, consulte Atributos na página 8:

Escolha entre:

+1, +1, +1	+2, +1, +0
+3, +0, +0	+2, +2, -1

Por exemplo: Bruno quer um personagem ágil e inteligente, e para isso quer sacrificar um pouco de FOR. Então ele escolhe a sequência numérica (+2, +2, -1). Após distribuir os valores, ele opta por ficar com FOR -1, HAB +2 e INT +2.

2 Escolha uma Ancestralidade

O mundo de *Reinos de Aventura* é repleto de povos fantásticos e criaturas mágicas. Os personagens podem escolher interpretar uma dessas espécies e adquirir seus traços culturais. Humanos também habitam esse mundo, com a habilidade única de se misturar e assimilar características de outros povos.

Cada jogador deve escolher a ancestralidade de seu personagem entre as seguintes opções: anão, elfo, gnomo ou humano.

Outras ancestralidades serão apresentadas na versão final de *Reinos de Aventura*, aumentando ainda mais seu escopo de opções.

- ◆ **Deslocamento:** cada povo possui um valor de deslocamento, que indica a quantidade de quadrados que pode percorrer em um turno.
- ◆ **Idiomas:** todos os personagens falam o idioma do seu povo além do idioma comum. Humanos, a princípio, falam apenas o idioma comum. É possível expandir o conhecimento de idiomas do seu personagem com a compra de talentos, como veremos adiante.

◆ **Tamanho:** alguns povos são maiores ou menores que os humanos. Existem três categorias de tamanho para personagens de jogadores (pequeno, médio e grande). A categoria de tamanho de um povo traz benefícios e consequências extras.

TALENTOS ANCESTRAIS

Cada povo possui uma lista de talentos ancestrais, que são traços culturais que geram alguns benefícios para os personagens. Os jogadores devem **escolher dois talentos ancestrais** de seu povo escolhido. Anote suas escolhas em sua ficha de personagem no campo “Talentos”.

3 Escolha uma Classe

Uma classe representa o papel e as habilidades principais do personagem em aventuras fantásticas. Os jogadores podem escolher entre quatro classes básicas: **Guerreiro, Ladino, Mago e Clérigo**. Outras classes serão adicionadas futuramente!

REGRAS GERAIS PARA AS CLASSES

- ◆ **Restrição de equipamento:** cada classe é treinada para usar tipos específicos de arma ou armadura. Caso o personagem vista uma armadura que não seja adequada à sua classe, ele sofrerá um dado de desvantagem em qualquer teste.
- ◆ **Equipamento inicial:** cada classe possui uma lista de equipamentos iniciais. Algumas escolhas pode-

rão ser feitas ao montar o inventário inicial. Anote os itens no campo “equipamentos” da ficha do personagem.

TALENTOS DE CLASSE

Anote os talentos especiais que sua classe concede ao seu personagem. Pronto para escolher a classe do seu personagem? Nos próximos passos, cada classe será apresentada com mais detalhes!

4 Escolha Talentos Extras

Talentos extras representam conhecimentos que os personagens possuem em diferentes áreas. Para cada ponto de INT que seu personagem possuir, escolha um talento da lista no capítulo Talentos Extras.

Talentos raros: alguns talentos são mais raros e complexos e exigem mais pontos de INT para serem adquiridos. O custo de talentos raros está listado ao lado do seu nome na lista abaixo.

5 Escolha seus Equipamentos

Falta pouco para terminar a criação do seu personagem, agora só faltam alguns detalhes! Neste momento, você deve escolher os equipamentos extras que serão importantes para suas aventuras.

Ancstralidade

Anão

Anões são mestres artesãos e mine-
radores que habitam fortalezas nas
montanhas. Eles são conhecidos por
sua habilidade em trabalhar com
pedras e metais.

- ◆ **Deslocamento:** 5
- ◆ **Idiomas:** Anão, comum
- ◆ **Tamanho:** médio

Talentos Ancestrais

Escolha 2 talentos ancestrais

Artesão Nato: você ganha o talento extra Ofício. Confira a explicação de talentos extras no 4º passo da criação de personagens.

Durão: bônus de +1 ao absorver dano com sua armadura.

Implacável: ao tirar 1 em um dado de dano, você pode jogá-lo novamente, porém deve aceitar o novo resultado (mesmo que seja outro 1).

Resistente: concede um dado de vantagem em salvaguardas de FOR.

Elfo

Elfos são conhecidos por sua conexão profunda com a natureza e a magia, vivendo em florestas ancestrais.

- ◆ **Deslocamento:** 6
- ◆ **Idiomas:** Elfo, comum
- ◆ **Tamanho:** médio

Talentos Ancestrais

Escolha 2 talentos ancestrais

Conexão Selvagem: você ganha o talento extra Sobrevivência. Além disso, você sabe falar com plantas e animais. Confira a explicação de talentos extras no 4º passo da criação de personagens.

Mestre das Artes Mágicas: +1 de dano ao atingir alvos com feitiços.

Passos Silenciosos: você ganha o talento extra Furtividade. Confira a explicação de talentos extras no 4º passo da criação de personagens.

Sentidos Aguçados: você evita emboscadas com um resultado de 5 ou 6 e ganha um dado de vantagem em testes de INT para detectar objetos ocultos.





Gnomo

Criaturas alegres e curiosas que compensam a baixa estatura com muita esperteza e coragem.

- ◆ **Deslocamento:** 4
- ◆ **Idiomas:** Gnomo, comum
- ◆ **Tamanho:** pequeno (bônus de +1 em testes de defesa, e só pode usar armas leves).

Talentos Ancestrais

Escolha 2 talentos ancestrais

Disposição: ao jogar um dado de vantagem e conseguir seu valor máximo, jogue outro dado de vantagem e some os dois resultados.

Ligeiro: concede um dado de vantagem em salvaguardas de HAB.

Magia Espontânea: você conhece um feitiço arcano diferente a cada novo dia, esquecendo o anterior. Sor-teie na tabela de feitiços arcanos.

Sortudo: ao tirar 1 em um dado D20, você pode jogá-lo novamente, porém deve aceitar o novo resultado (mesmo que seja outro 1).

Humano

Conhecidos por sua adaptabilidade e capacidade de aprender e se adaptar rapidamente a qualquer ambiente ou cultura.

- ◆ **Deslocamento:** 6
- ◆ **Idioma:** comum
- ◆ **Tamanho:** médio

Talentos Ancestrais

Escolha 2 talentos ancestrais

Adaptável: escolha um talento ancestral de outra ancestralidade.

Apto: você aprende um talento extra (que não seja raro), escolha da lista de talentos extras no 4º passo da Criação de Personagens.

Diplomata: você ganha os talentos extras Idioma e Charme. Confira a explicação de talentos extras no 4º passo da criação de personagens.

Eficiente: sempre que usar Pontos de Energia para confirmar um sucesso de um ataque, o dano do ataque aumenta em +2.



Classes

Clérigo

O clérigo é um guerreiro divino que possui um código de conduta e segue os ensinamentos de um deus ou filosofia. Sua fé e devoção lhe concedem poderes especiais.

- ◆ **Restrição de equipamento:** não pode usar armas perfurantes ou cortantes.

Equipamento inicial:

- ◆ (a) armadura leve ou (b) armadura média.
- ◆ (a) uma arma média e um escudo ou (b) uma arma pesada.
- ◆ Símbolo sagrado.



Talentos de Classe

- ◆ **Feitiços divinos:** você conhece o feitiço “Curar ferimentos” e outros dois feitiços divinos à sua escolha. Você aprende um novo feitiço divino sempre que passar de nível. Confira a lista de feitiços divinos no capítulo Magia.
- ◆ **Religião:** concede um dado de vantagem ao tentar compreender ritos e símbolos de diversas religiões e cultos.
- ◆ **Símbolo Sagrado:** um clérigo pode empunhar um símbolo sagrado de sua crença no momento de lançar um feitiço. O clérigo pode sacrificar seu símbolo sagrado para transformar uma falha em um sucesso ao conjurar um feitiço (veja as regras sobre feitiços no capítulo de Magia).



Guerreiro

O guerreiro é um herói que sabe manusear uma grande variedade de armas e possui os atributos físicos necessários para encarar os mais diversos perigos.

- ◆ **Restrição de equipamento:** nenhuma.

Equipamento inicial:

- ◆ (a) armadura média ou (b) armadura pesada.
- ◆ (a) uma arma média e um escudo ou (b) uma arma pesada.
- ◆ (a) três armas de arremesso, (b) um arco (20 flechas).

Talentos de Classe

- ◆ **Máquina de Guerra:** você pode gastar 1 ponto de energia para atacar todos os alvos adjacentes ao seu personagem com uma única ação.
- ◆ **Impulso Protetor:** 1 vez por rodada, se um aliado adjacente for atacado, você pode usar uma reação para trocar de lugar com ele tornando-se o novo alvo do ataque.
- ◆ **Atletismo:** concede um dado de vantagem em atividades físicas como corrida, salto, natação, luta agarrada e marchas de longa distância.





Ladino

O ladino é capaz de encontrar soluções não convencionais para diversos problemas, utilizando esperteza, sorte e habilidade!

- ◆ **Restrição de equipamento:** só pode usar armaduras leves e não pode usar escudos ou armas pesadas de combate corpo a corpo.

Equipamento inicial

- ◆ armadura leve.
- ◆ duas armas leves.
- ◆ (a) um arco (20 flechas) ou (b) uma besta (20 virotes).
- ◆ Kit de ferramentas de ladrão.

Talentos de Classe

- ◆ **Ataque Furtivo:** ao ganhar um dado de vantagem em um ataque, você pode somar o valor obtido nesse dado ao dano causado no alvo.
- ◆ **Empunhadura Refinada:** você pode usar HAB no lugar de FOR em ataques corpo a corpo com armas leves.
- ◆ **Esquiva Acrobática:** uma vez por rodada, ganhe um dado de vantagem em um teste de defesa contra um atacante que você pode ver.
- ◆ **Talentos de Ladino:** você ganha três talentos extras, que são Arrombar Fechaduras, Furtividade e Prestidigitação. Confira a explicação de talentos extras no 4º passo da criação de personagens.

Mago

O mago é um estudioso do sobrenatural que é capaz de soltar feitiços e sutilmente moldar a realidade à sua volta. Pode ter desenvolvido a arte em escolas de magia ou sere autodidata que aprendeu a controlar seus poderes após anos de uso.

- ◆ **Restrição de equipamento:** não pode usar armaduras e só pode usar armas leves.

Equipamento inicial

- ◆ um foco arcano.
- ◆ uma arma leve.
- ◆ um grimório.

Talentos de Classe

- ◆ **Feitiços Arcanos:** você conhece o feitiço “Raio de energia” e outros dois feitiços arcanos à sua escolha. Você aprende um novo feitiço arcano sempre que passar de nível. Confira a lista de feitiços arcanos no capítulo Magia.
- ◆ **Foco Arcano:** você pode empunhar um foco arcano (varinha mágica, cajado ou bola de cristal) no momento de lançar um feitiço. O mago pode sacrificar seu foco arcano para transformar uma falha em um sucesso ao conjurar um feitiço (veja as regras sobre feitiços no capítulo de Magia).
- ◆ **Oculstimo:** concede um dado de vantagem ao tentar decifrar rituais, feitiços e textos mágicos, além de

identificar as propriedades de itens encantados ou desativar armadilhas mágicas.

- ◆ **Grimório:** o mago possui um livro mágico onde ele anota todos os seus feitiços. Pergaminhos mágicos com magias arcanas podem ser encontrados em suas aventuras. Esses pergaminhos podem ser copiados para seu grimório, aumentando o número de feitiços ao seu dispor. Essa ação destrói o pergaminho mágico, já que sua essência é completamente consumida no processo.

Grimório perdido: um mago sem seu grimório é incapaz de recuperar feitiços perdidos (veja Magia). Feitiços remanescentes em sua memória podem ser copiados em um novo grimório (veja Equipamentos). Alguns magos mantêm um grimório extra escondido como cópia de segurança para evitar essa situação.



Talentos Extras

Talentos extras representam conhecimentos que os personagens possuem em diferentes áreas e que podem ser úteis no dia-a-dia do aventureiro. Seu personagem pode comprar esses talentos, que vão além dos talentos fornecidos por sua ancestralidade ou classe. Para cada ponto de INT que seu personagem possuir, escolha um talento extra e adicione no campo “talentos” em sua ficha de personagem.

Talentos raros: alguns talentos são mais raros e complexos e exigem mais pontos de INT para serem adquiridas. O custo de talentos raros está listado ao lado do seu nome na lista abaixo.

Exemplo: um personagem com 3 de INT quer aprender alquimia. Alquimia é um talento raro que custa 3 pontos de INT. Ao escolher alquimia, não sobram pontos para o personagem comprar outros talentos.

Lista de Talentos Extras

Alquimia (custo 3)

Você ganha Ferramentas de Alquimia. Esse item (em conjunto com esse talento) permite criar poções mágicas, loções e líquidos inflamáveis. As regras para criação de itens são apresentadas no capítulo “Equipamento”.

Atletismo

Concede um dado de vantagem em atividades físicas como corrida, salto, natação, luta agarrada e marchas de longa distância.



Arrombar Fechaduras (custo 2):

Concede um **dado de vantagem** ao tentar arrombar fechaduras utilizando ferramentas de ladrão.

Blefe: confere um **dado de vantagem** ao personagem que tentar enganar de forma convincente ou jogar jogos de azar.

Charme: concede um **dado de vantagem** ao personagem que tentar seduzir, enganar ou convencer alguém usando **carisma** ou **eloquência**.

Culinária: você ganha Ferramentas de Culinária. Esse item (em conjunto com esse talento) permite preparar banquetes durante o descanso (+2 no **resultado do dado de recuperação**). Veja detalhes sobre Descanso no capítulo de Regras.

Expressão artística: concede um **dado de vantagem** ao personagem que tocar um instrumento musical ou se dedicar a outras formas de expressão artística, como atuação, canto e dança. Permite fornecer entretenimento durante o descanso do grupo (+1 **Energia para cada personagem**). Veja detalhes sobre Descanso no capítulo de Regras.

Furtividade: concede um **dado de vantagem** ao tentar se esconder ou se esgueirar sem chamar atenção (veja esconder-se, em Manobras).

História: concede um **dado de vantagem** ao personagem que buscar compreender os costumes de culturas distantes, decifrar antigas inscrições e lembrar-se de eventos históricos e lendas do passado.



Idiomas

Esse talento pode ser obtido mais de uma vez. O personagem **aprende um novo idioma** cada vez que compra esse talento.

Lidar com Animais

Concede um **dado de vantagem** ao personagem que tenta **domesticar e cuidar de animais e montarias**. Remove qualquer desvantagem ao realizar ataques e manobras enquanto estiver montado.

Medicina (custo 2)

Você ganha Ferramentas de Curandeiro. Esse item (em conjunto com esse talento) permite fornecer atendimento médico durante o descanso do grupo (+2 **Pontos de Vida para cada personagem**). Veja detalhes sobre Descanso no capítulo de Regras. Além disso, esse talento concede um **dado de vantagem** ao personagem que tenta **diagnosticar uma doença** ou **estancar sangramentos** em personagens feridos.

Ofício (custo 2)

Você ganha Ferramentas de Ferreiro. Esse item (em conjunto com esse talento) permite um **dado de vantagem** ao tentar **reparar algum objeto** ou **construir alguma estrutura**. Além disso, este talento permite a **criação de itens em uma oficina**. As regras para criação de itens são apresentadas “Equipamentos”.

Ocultismo

Concede um **dado de vantagem** ao tentar **decifrar rituais, feitiços e textos mágicos**, além de identificar as propriedades de itens encantados ou desativar armadilhas mágicas.

Percepção

Concede um **dado de vantagem** ao tentar **detectar** coisas escondidas, como passagens secretas e armadilhas.

Prestidigitação

Concede um **dado de vantagem** ao tentar **bater carteiras, fazer truques de agilidade** com as mãos ou tentar **se livrar de algemas e amarras**.

Religião

Concede um **dado de vantagem** ao tentar **compreender ritos e símbolos** de diversas **religiões e cultos**.

Sobrevivência

Você ganha +1 na jogada de 1D6 ao procurar mantimentos nos ermos (veja Mantimentos no capítulo de Regras). Além disso, concede um **dado de vantagem** em testes para **evitar se perder na mata** ou **encontrar pegadas**.



Equipamentos



Antes de começar sua jornada, é importante verificar se o seu personagem está equipado e pronto! Neste capítulo vamos detalhar as características de armas, armaduras, equipamentos de aventura e itens mágicos.

Equipamento inicial: o grupo começa sua aventura abastecido com 5 unidades de mantimentos e com uma pequena lista de armas, armaduras e ferramentas concedidas por cada classe. Além desses equipamentos essenciais, cada personagem começa o jogo com 30 moedas de ouro. Esse orçamento serve para comprar equipamentos adicionais, que podem ser vitais para o sucesso do grupo. O personagem pode guardar algum dinheiro que sobrar dessa compra inicial (é sempre bom ter alguns trocados com você no começo da aventura). Veja os detalhes sobre equipamentos no próximo capítulo.

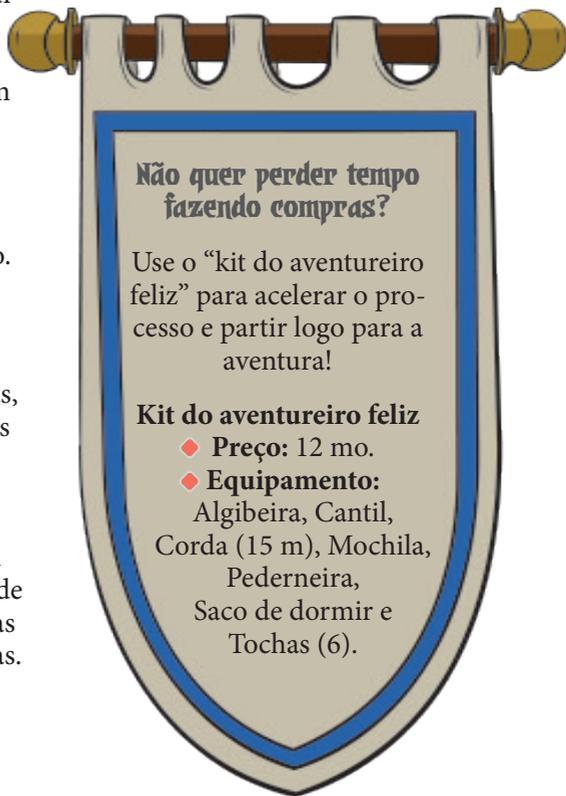
EQUIPAMENTOS

Neste capítulo vamos detalhar as características de armas, armaduras, equipamentos de aventura e poções mágicas.

Moedas: a principal moeda usada nos *Reinos de Aventura* é a moeda de ouro, mas existem outros tipos de moedas que podem ser encontradas pelos aventureiros em suas jornadas.

Os jogadores podem trocar suas **moedas de ouro** por outros tipos de moedas ao visitar qualquer cidade grande. Ao lado estão os tipos de moeda e sua cotação em relação à moeda de ouro:

Moeda	Conversão para Moeda de Ouro
Cobre	100
Prata	10
Ouro	1
Platina	0,1



Armaduras

Em *Reinos de Aventura*, as variedades de tipos de armaduras são simplificadas para caberem em três categorias (leve, média ou pesada). Armaduras geralmente incluem elmos, peitorais, luvas, grevas e botas, cobrindo o aventureiro dos pés à cabeça. Armaduras leves costumam ser feitas de couro reforçado ou peles de animais, enquanto que armaduras médias e pesadas são feitas de uma carapaça externa de metal.

Força mínima necessária: armaduras médias e pesadas oferecem maior proteção, mas exigem um valor mínimo de força para serem usadas confortavelmente (confira a FOR mínima necessária antes de comprar). Um personagem usando uma armadura pesada demais para ele deve gastar 2 pontos de energia ao absorver o dano de um ataque, no lugar de 1.

REPARANDO ARMADURAS

Armaduras podem ser danificadas durante as aventuras (veja no capítulo de Regras). Você pode reparar



sua armadura danificada ao visitar um ferreiro ou com a ajuda de um PJ especializado.

- ◆ **Visitando o ferreiro:** o reparo leva 1 dia e custa 5 moedas de ouro para cada nível de desgaste restaurado.
- ◆ **Reparo por um PJ:** o reparo leva 1 hora de trabalho para cada nível de desgaste a ser restaurado. O personagem do jogador deve ter o talento Ofício e um kit de ferreiro.

Escudos

Concedem um bônus de +1 na jogada do dado de absorção e +1 nos testes de defesa.

Tipo	Dano de Absorção	Força Mínima Necessária	Preço	Exemplo
Armadura leve	D6	-	30 mo	couro reforçado
Armadura média	D8	1	150 mo	cota de malha
Armadura pesada	D10	2	600 mo	armadura de placas
Escudo	+1	-	15 mo	

Armas

A enorme variedade de armas é dividida em duas famílias: armas de combate corpo a corpo e armas de projéteis. Dentro dessas famílias, temos uma subdivisão em três categorias de peso: armas leves, médias e pesadas. Confira as regras completas para o uso de armas no capítulo “Combate”.

Armas de Combate Corpo a corpo

Tipo	Exemplos	Dano	Freço	Característica
Desarmado	-	D4	-	-
Arma leve	Adaga, machadinha, clava	D6	5 mo	Permite empunhadura dupla* , pode ser arremessada (alcance curto, até 5 quadrados).
Arma média	Espada, machado de batalha, lança	D8	20 mo	Causa D10 de dano se for usada com as duas mãos.
Arma pesada	Alabarda, espada montante, machado de duas mãos	D12	60 mo	Exige o uso de duas mãos.

**Empunhadura dupla: quando um personagem empunha uma arma leve em cada mão, ele pode realizar um ataque adicional com a arma adicional como parte de seu ataque. No entanto, esse ataque extra sofre uma penalidade de -2 no valor da jogada de ataque.*



ARMAS DE PROJÉTEIS

Armas de projéteis possuem um valor de alcance, que define a distância máxima em que a arma mantém sua eficiência.

Alcance: armas de projéteis possuem um valor de alcance que pode ser curto (até 5 quadrados), médio (até

10 quadrados), longo (até 20 quadrados) e muito longo (até 30 quadrados). Tentar disparar em um alvo além do alcance de sua arma resulta em um dado de desvantagem no ataque para cada incremento de alcance. Alvos muito distantes (além de 30 quadrados) não podem ser atingidos.

Armas de Projéteis

Tipo	Exemplos	Dano	Alcance	Freço
Arma leve	Funda	D4	Médio (até 10 quadrados)	1 mo
Arma média	Arco	D6	Longo (até 20 quadrados)	20 mo
Arma pesada	Besta*	D8	Longo (até 20 quadrados)	150 mo
Munição (20)	Flechas, setas de besta ou bolas de ferro para a funda			1 mo

*Besta: é necessária uma ação para recarregar a besta após cada disparo.

Equipamentos de Aventura

Muitos desafios do jogo podem ser superados com o uso inteligente de equipamentos de aventura. Ter a ferramenta certa para uma função pode conceder um sucesso automático (por exemplo, usar uma lupa para encontrar uma agulha envenenada escondida na fechadura de um baú). Listamos abaixo os itens mais comuns presentes em lojas e armazéns espalhados pelo mundo.

SACANDO ITENS EM COMBATE

O local onde seus itens são guardados pode influenciar a velocidade que você pode acessá-los em uma situação de emergência ou em batalha. Como regra geral, para pegar um item guardado em uma mochila, o personagem deve gastar uma ação. Mas, se o equipamento estiver guardado em um local de fácil acesso, ele pode ser apanhado como uma ação livre. **Por exemplo:** pequenos objetos guardados em uma algibeira, sacar uma espada de uma bainha ou pegar flechas em uma aljava.

Outros equipamentos:

Se os personagens desejarem adquirir itens que não estão listados aqui, o mestre pode usar os equipamentos abaixo como referência para determinar preços e características de novos itens.

Aqui está a tabela com os itens e seus preços:

Item	Preço
Ácido (poção)	15 mo
Água Benta (frasco peq.)	10 mo
Algibeira	2 mo
Aljava	5 mo
Antitoxina (poção)	15 mo
Apito	2 mp
Armadilha de caça	4 mo
Arpéu	1 mo
Cadeado	5 mp
Caneta tinteiro	5 mp
Cantil	5 mp
Cobertor	2 mo
Corda (15m)	1 mo
Corrente (3m)	2 mo
Cravos de Ferro (12)	2 mo
Elixir de Cura (1d8) (poção)	60 mo
Escada de madeira (3 m)	5 mo
Espelho (pequeno)	5 mo
Ferramentas de Alquimista	25 mo
Ferramentas de Culinária	25 mo

Item	Preço
Ferramentas de Curandeiro	25 mo
Ferramentas de Ferreiro	25 mo
Ferramentas de Ladrão	25 mo
Foco Arcano	50 mo
Fogo do dragão	30 mo
Grilhões	5 mo
Grimório	300 mo
Lampião	10 mo
Luneta	50 mo
Lupa	5 mo
Martelo (pequeno)	2 mo
Mochila	5 mo
Óleo (1 frasco)	3 mo
Pá	2 mp
Pé de cabra	1 mo
Pergaminho (em branco)	1 mp
Picareta	1 mo
Pederneira (pedra e aço)	5 mp
Roldana e polias	1 mo
Saco de dormir	2 mo
Símbolo sagrado	25 mo
Tenda (para 2 pessoas)	10 mo
Tinta (frasco peq.)	9 mo
Tochas (6)	1 mo
Vara de pescar (2 m)	1 mp
Veneno (frasco peq.)*	90 mo*

* Venenos não costumam ser vendidos abertamente. Apenas vendedores inescrupulosos e alquimistas malignos vendem substâncias tóxicas.

Descrição dos Equipamentos

Ácido (poção): substância altamente corrosiva armazenada em um recipiente de vidro. O frasco pode ser arremessado e, ao se quebrar, causar 2D6 de dano ao alvo. Também pode ser usado para dissolver fechaduras e correntes, facilitando a entrada em áreas restritas.

Água benta: frasco de vidro com água que recebeu uma bênção de um sacerdote. É empregada em diversos rituais religiosos. Se o frasco for atirado em um monstro morto-vivo, a água inflige 2d6 de dano. Contudo, a água benta perde seu poder se for armazenada em qualquer outro recipiente que não seja o frasco especial no qual foi abençoada.

Algibeira: pequena bolsa de couro ou tecido que se amarra na cintura. Usada para transportar moedas, gemas, e pequenos objetos. O compartimento suporta carregar até **300 moedas ou outros objetos pequenos semelhantes**.

Aljava: um estojo ou bolsa presa às costas ou cintura de um arqueiro, projetada para armazenar flechas. Uma aljava pode conter **20 flechas ou setas de besta**. Ao comprar uma aljava, ela já vem carregada com 20 munições.

Antitoxina (poção): remédio valioso contido em um pequeno frasco de vidro. Esta substância **neutraliza venenos e toxinas**, encerrando os efeitos nocivos dessas substâncias em um personagem envenenado.

Apito: pequeno instrumento de sopro usado para emitir sons agudos. Feito de osso, o apito é utilizado para comunicação à distância, sinalização em caso de perigo ou para treinar animais.

Armadilha de caça: dispositivo metálico projetado para capturar e imobilizar criaturas grandes. Consiste em uma plataforma dentada, em forma de uma mandíbula aberta, que se fecha abruptamente quando alguém pisa em seu centro. Ela prende os pés (ou patas) da vítima e causando **1d4 de dano**. Uma argola permite que uma corda ou corrente seja amarrada na armadilha, para fixá-la em algum local. Caçadores costumam cobrir a armadilha com folhas secas para camuflar o dispositivo.



Arpéu: um gancho com três pontas afiadas e curvas, feitas para cravar ou enroscar em superfícies, com um anel na outra extremidade para prender cordas. Pode ser arremessada para enroscar em alguma rachadura, coluna ou desnível em uma plataforma distante. É essencial para escaladores e ladrões.

Cadeado: dispositivo de segurança feito de metal robusto usado para proteger baús, portas e portões contra acesso não autorizado. É acionado por uma chave, que acompanha o cadeado.

Caneta tinteiro: instrumento refinado de caligrafia, usado por escribas, magos e nobres. Feita de madeira com uma ponta de pena, a caneta é mergulhada em tinta líquida para escrever em pergaminhos e tomos.

Cantil: recipiente de couro preso ao cinto para transportar água ou outras bebidas durante viagens. Possui uma tampa segura para evitar vazamentos e é frequentemente decorado com padrões ou símbolos.

Cobertor: item essencial para manter o calor e o conforto durante as viagens e acampamentos. Feito de lã grossa ou pele de animal, o cobertor protege contra o frio durante a noite e pode ser usado para construir um abrigo improvisado ou para transportar

Corda (15 metros): feita de fibras naturais torcidas ou trançadas em uma única linha, resistente o suficiente para suportar o peso de três pessoas. Usada para diversos fins, como amarrar cargas, escalar muros e construir estruturas temporárias.

Corrente (3 metros): robusto conjunto de elos de metal interligados, usado para várias finalidades como restrição de prisioneiros, levantamento de cargas, ou como parte de armadilhas. A corrente também pode ser utilizada para escalar superfícies difíceis, reforçar portões, ou assegurar equipamentos durante transportes.

Cravos de Ferro (12): grandes pregos de ferro de 8 centímetros, com uma ponta afiada em um lado e uma pequena argola no outro, possibilitando amarrar cordas. Podem auxiliar em uma escalada, ao se cravar a ponta afiada em rachaduras na pedra e amarrar cordas para sustentação. Também podem ser úteis para calçar portas para barricar passagens ou criar uma armadilha criativa.

Elixir de cura (poção): líquido mágico de cor avermelhada engarrafado em um frasco de vidro. Beber o elixir usando uma ação faz um **personagem recuperar 1d8 pontos de vida**. Se o personagem tiver **um minuto para cuidadosamente gotejar o líquido sobre os ferimentos**, o total recuperado pelo elixir de cura é maximizado (de **8 pontos de vida**).

Escada de madeira (3 m): ferramenta prática feita de madeira robusta, usada para alcançar locais elevados ou atravessar obstáculos. Composta por dois montantes verticais conectados por degraus curtos com apoios para os pés. Suporta o peso de três pessoas simultaneamente.

Espelho (pequeno): geralmente com uma moldura de metal ou madeira. Pode ser usado para várias finalidades, como sinalizar para aliados à distância ao refletir luz, ou para verificar o perigo em cantos e esquinas sem se expor ao perigo, ou mesmo para identificar ilusões ou refletir magias de petrificação. Além disso, pode ser um instrumento útil para retocar o penteado antes de encontros importantes.

Ferramentas de alquimista: conjunto de ferramentas e ingredientes utilizados por alquimistas para criar poções, elixires e substâncias mágicas. Composto por frascos de vidro, cadinhos, pipetas, e uma variedade de ervas, minerais e componentes alquímicos.

Ferramentas de curandeiro: estojo de instrumentos com bandagens, unguentos, ervas medicinais, água de cura, agulha, linha, pinça e pequenos frascos com vinagre e elixires simples.

Ferramentas de ferreiro: contém um martelo de forja, tenazes, lima de metal, uma pequena bigorna, foles, alicate de corte, punções e cinzéis, pederneira e isqueiro, frascos de óleo, e uma barra de metal. Permite consertar armas e armaduras, criar itens básicos e realizar manutenção essencial de equipamentos.

Ferramentas de ladrão: um estojo com itens essenciais para arrombar portas, cofres e fechaduras em geral e também para desarmar armadilhas. Contém gazuas, pinos e chaves mestras para destrancar fechaduras. Também tem limas pequenas para serrar barras de metal ou para lixar e ajustar a espessura de suas ferramentas. Possui também pequenos alicates para cortar fios e arames e pinças para manipular objetos delicados.

Foco arcano: objeto místico banhado em energias arcanas. Pode ser uma bola de cristal, varinha mágica ou cajado mágico. As regras para o uso de foco arcano estão detalhadas na descrição da classe Mago.





Fogo do dragão (poção): substância altamente inflamável armazenada em um frasco de vidro. Ao ser lançado e quebrado, o líquido libera uma chama intensa, causando 2D6 de dano em um alvo atingido e 1D6 de dano em qualquer criatura adjacente ao alvo.

Grilhões: algemas conectadas por uma corrente curta, que podem ser colocadas nos pulsos ou tornozelos de um prisioneiro. Podem ser abertas com uma chave.

Grimório: livro encadernado em materiais resistentes, pronto para receber feitiços, diagramas e anotações mágicas. Magos podem copiar pergaminhos arcanos e adicionar o feitiço contido neles em seu grimório (isso destrói o pergaminho).

Lampião: uma fonte de luz portátil alimentada por óleo, com um reservatório, um pavio ajustável e uma cobertura para proteger a chama do vento. Essencial para explorar masmorras ou florestas sombrias. Um frasco de óleo é combustível suficiente para 12 horas de luz.

Luneta: instrumento óptico usado para observar objetos distantes, composta por lentes ajustáveis em um tubo de metal. A luneta permite aos aventureiros avistar inimigos distantes e é muito usado em navios ou torres de observação.

Lupa: lente de aumento usada para examinar detalhes minuciosos. É essencial para estudiosos, alquimistas e ladrões que precisam investigar textos antigos, analisar substâncias perigosas, ou detectar mecanismos de armadilhas.

Martelo (pequeno): ferramenta versátil usada para cravar pregos, estacas ou ajustar peças de equipamento. É essencial para reparos rápidos em armas e armaduras, construção de abrigos temporários ou para desarmar armadilhas simples. Pode ser facilmente transportado na mochila ou preso ao cinto de um aventureiro.

Mochila: item essencial para qualquer aventureiro. Costuma ser feita de couro resistente e possui alças ajustáveis para se adaptar ao corpo. Tem amplo espaço para carregar

suprimentos como provisões de viagem, ferramentas, armas pequenas, poções e pergaminhos.

Óleo (1 frasco): óleo armazenado em um frasco de vidro ou cerâmica pode ser usado para lubrificar armas e armaduras, garantindo seu funcionamento suave. Além disso, serve como combustível para lâmpões, proporcionando luz por até 12 horas. Em situações de combate, pode ser utilizado para criar incêndios ou como poças escorregadias no chão. O óleo quente (ou em chamas) causa 1D6 de dano por turno, até que o alvo gaste uma ação para remover o óleo do corpo ou apagar as chamas.

Pá: ferramenta robusta usada para cavar, remover terra e enterrar objetos.

Pé de cabra: ferramenta de metal robusta e curvada, com pontas duplas, usada para arrancar pregos e estacas, alavancar e forçar a abertura de portas, caixas e outros objetos trancados ou selados.

Pergaminho (em branco): rolo de papiro usado para escrever e desenhar.

Picareta: ferramenta robusta com uma cabeça de metal afiada e uma ponta oposta, montada em um cabo de madeira. Usada principalmente para mineração, escavação e para quebrar rochas, é essencial para mineradores e aventureiros que exploram cavernas em busca de minerais preciosos.

Pederneira (pedra e aço): pequeno conjunto usado para acender fogos. Composto por uma pedra de sílex e uma peça de aço, ao serem golpeados juntos, produzem faíscas que podem inflamar materiais secos.

Roldana e polias: dispositivos de engenharia utilizados para facilitar o levantamento de objetos pesados. Compostos por uma roda (roldana) e uma corda que passa por ela.

Saco de dormir: feito de tecido grosso e revestido com pele de animais, oferece conforto e proteção contra frio e umidade. É fácil de transportar e permite aos aventureiros recuperar forças após um dia cansativo.

Símbolo sagrado: um amuleto, medalhão ou talismã, confeccionado em metal precioso, madeira esculpida ou pedra, e gravado com os emblemas e ícones de uma divindade específica. As regras para o uso do símbolo sagrado estão detalhadas na descrição da classe Clérigo.

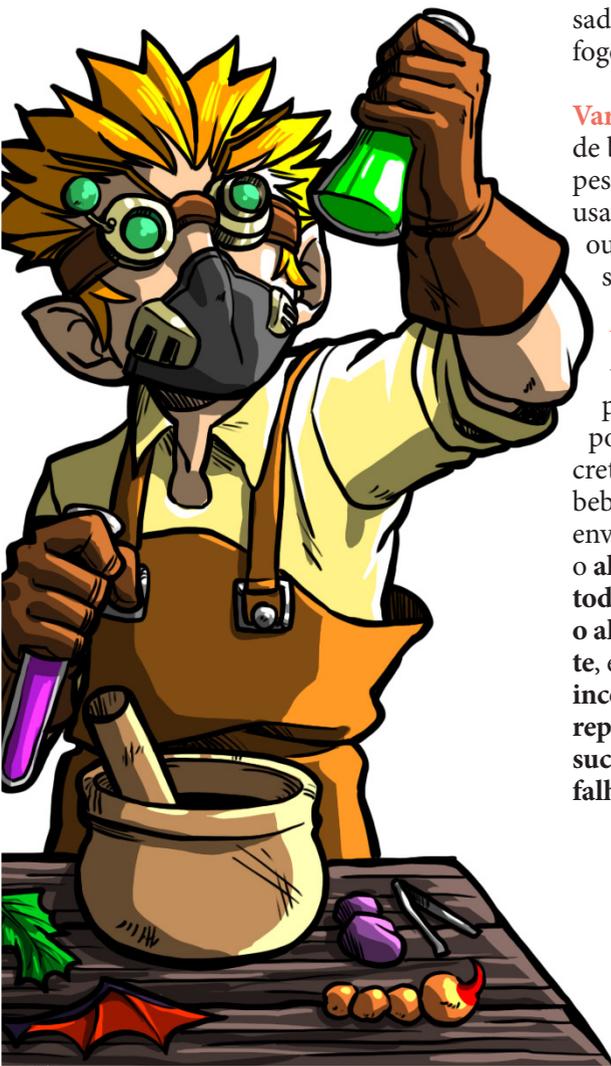
Tenda (para duas pessoas): estrutura portátil de tecido resistente, sustentada por varas de madeira. Projetada para abrigar duas pessoas durante o acampamento, oferece proteção contra vento, chuva, insetos e outros perigos naturais. Personagens abrigados não costumam ser a prioridade de predadores que atacam o acampamento de aventureiros.

Tinta (frasco pequeno): líquido usado para escrever e desenhar em pergaminhos. Geralmente feita a partir de pigmentos naturais misturados com água e substâncias adesivas. Cada frasco permite **escrever 10 pergaminhos**.

Tochas (6): um feixe de madeira envolto em trapos embebidos em óleo e resina inflamável. Quando acesas, tochas emitem uma **chama brilhante por uma hora**. São usadas para explorar ambientes escuros, como cavernas e masmorras. Também podem ser utilizadas como armas improvisadas contra inimigos vulneráveis ao fogo ou para acender fogueiras.

Vara de pescar (2 m, bambu): Feita de bambu leve, possui uma linha de pesca com anzol na ponta, sendo usada por aventureiros para pescar ou como recurso versátil em diversas situações criativas de jogo.

Veneno (frasco pequeno): substância tóxica armazenada em um pequeno frasco de vidro. O veneno pode ser aplicado em armas ou secretamente despejado na comida ou bebida. Ao ser ferido por uma arma envenenada ou consumir veneno, o **alvo passa a ter desvantagem em todos os testes**. Após **10 minutos**, o **alvo deve fazer um teste de morte**, em caso de falha, a **criatura fica inconsciente**. A criatura afetada deve **repetir o teste após 1 hora**. Se tiver sucesso, o **efeito acaba**, em uma **nova falha**, a **criatura morre**.



Estadia em cidades

Passar tempo nas cidades pode ser um alívio para os aventureiros, mas um tormento para sua bolsa de moedas. Em cidades, o grupo não precisa mais se preocupar com suas provisões ou acampamento, mas deve gastar um valor diário para bancar hospedagem, alimentação e taxas. Este valor depende do tamanho da cidade.



Tamanho da Cidade	População	Preço por dia (por pessoa)
Povoado	200-999	2 mo
Vilarejo	1.000-9.999	3 mo
Cidade	10.000 ou +	5 mo



Magias

Gs *Reinos de Aventura* estão imersos em magia, com fadas encantadas, maldições terríveis e deuses antigos. Os personagens também podem se envolver com magia, através dos feitiços

Típos de Feitiços

Classes conjuradoras têm acesso a esses feitiços, que são divididos em quatro famílias, os feitiços arcanos, feitiços divinos, feitiços primais e os feitiços psíquicos. Sua classe define qual tipo de feitiço você tem acesso.

Por exemplo: clérigos têm acesso apenas a feitiços divinos, enquanto magos conjuram apenas feitiços arcanos.

FEITIÇOS ARCANOS

Energia mística canalizada através do estudo de tradições e ritos ocultos.

FEITIÇOS DIVINOS

Pequenos milagres inspirados ou concedidos por deuses através de orações.

FEITIÇOS PRIMAIS

Poderes da natureza concedidos por espíritos ancestrais que representam o mundo selvagem.

FEITIÇOS PSIÔNICOS

Poderes da mente canalizados através do aperfeiçoamento dos seus instintos. Neste primeiro documento de playtest vamos focar apenas nos feitiços arcanos e divinos.

Neste primeiro documento de playtest vamos focar apenas nos feitiços arcanos e divinos.

Conjurando Feitiços

Um personagem é capaz de conjurar feitiços que conhece quantas vezes conseguir. Não existem limites de uso diário para feitiços, mas, toda vez que lançar um feitiço, o conjurador terá que fazer um Teste de Magia. Esse teste é similar a um Teste de INT comum, mas possui algumas consequências específicas:

- ◆ **Em caso de sucesso:** o feitiço funciona normalmente.
- ◆ **Em caso de falha:** o feitiço não funciona e o personagem perde o feitiço. Isso significa que ele não poderá soltar aquele feitiço novamente até realizar um descanso completo.

Durações de Feitiços

Os tipos de duração que um feitiço pode ter são: instantâneo, permanente, tempo e concentração.

INSTANTÂNEO

Os efeitos do feitiço correm imediatamente e não são duradouros.

PERMANENTE

Os efeitos do feitiço não se encerram, a menos que dissipados.

TEMPO

Alguns feitiços possuem duração fixa, calculada em minutos, horas ou dias.

CONCENTRAÇÃO

Alguns feitiços possuem um tempo de duração equivalente à capacidade de concentração do conjurador. Você não pode conjurar outros feitiços enquanto se concentra em um feitiço em andamento. Para manter a concentração, faça um Teste de INT no início do seu turno, como se estivesse conjurando aquela magia novamente.

- ◆ **Em caso de sucesso:** o feitiço permanece em efeito até o início do seu próximo turno.
- ◆ **Em caso de falha:** o feitiço para de funcionar, mas você não perde a capacidade de conjurar novamente esse feitiço.



Alcance

Todo feitiço possui uma distância máxima.

- ◆ **Pessoal:** o feitiço funciona exclusivamente no conjurador.
- ◆ **Toque:** os efeitos do feitiço ocorrem em uma criatura ou objeto tocado pelo conjurador.
- ◆ **Próximo:** os efeitos do feitiço atingem alvos a até 10 quadrados do conjurador.
- ◆ **Distante:** os efeitos do feitiço atingem qualquer alvo dentro do campo de visão do conjurador.

Ampliação

Alguns feitiços podem ter seus efeitos ampliados e aprimorados ao custo de Pontos de Energia. O jogador pode decidir ampliar o feitiço após passar no Teste de Magia. Confira a descrição de cada feitiço para saber o efeito da ampliação.

Magias Arcanas

Canção hipnótica

Duração: Concentração

Alcance: Próximo

Você encanta uma criatura com uma melodia mágica. O alvo fica hipnotizado por sua canção e não pode se mover ou agir enquanto o feitiço estiver ativo ou até sofrer qualquer tipo de dano.

Chave Mágica

Duração: Permanente (até ser usada)

Alcance: Pessoal

Você cria uma chave mágica capaz de abrir ou trancar qualquer fechadura. A chave se dissipa imediatamente após ser usada ou se uma nova chave mágica for criada.

Clarividência

Duração: Permanente (exige concentração durante consulta).

Alcance: 1 km (ou até 100 km com uma bola de cristal).

Ao tocar um objeto pequeno, você o transforma em um espião mágico capaz de captar sons e imagens dos arredores. O objeto pode ser deixado em um local ou fixado em uma criatura, servindo como uma escuta.

Para visualizar ou ouvir através dele, é necessário conjurar novamente o feitiço, permanecendo parado e em concentração durante a consulta. Apenas um objeto espião pode estar ativo por vez.

Escudo de energia

Duração: Permanente (até o escudo chegar a 0 pontos de vida)

Alcance: Pessoal

Você conjura um campo de força mágico com 5 pontos de vida que o acompanha, absorvendo qualquer dano físico ou mágico direcionado a você até ser destruído. O escudo não bloqueia danos psíquicos ou sonoros. Conjurar um novo escudo automaticamente dissipa o anterior.

Globo de Luz

Duração: 12 h (ou até ser dissipado).

Alcance: Próximo

Você cria uma esfera de luz que flutua e te acompanha, fornecendo luz como uma tocha.

◆ **Ampliação:** ao usar uma ação e gastar 1 ponto de energia, você pode fazer o globo de luz explodir e um flash de luz capaz de cegar um alvo até o fim de seu próximo turno.

Invisibilidade

Duração: Concentração
Alcance: Pessoal

Você se torna invisível, incluindo suas roupas e todos os objetos que estiver carregando. A invisibilidade persiste enquanto você mantiver a concentração.

Invocar familiar

Duração: Permanente (até o familiar atingir 0 pontos de vida)
Alcance: Pessoal

Você conjura um pequeno animal mágico (sapo, rato, coruja ou morcego) com 1 ponto de vida. O familiar entende seus comandos mentais, mas não pode responder. Apenas um familiar pode ser mantido por vez. Se o familiar se afastar mais de 1 quilômetro, ele desaparece, e o feitiço precisa ser conjurado novamente. A criatura não pode lutar, mas pode tentar se esquivar de ataques, rolando 1D20 — se obtiver 10 ou mais, ela se esquivava.

- ◆ **Ampliação:** ao usar uma ação e gastar 1 ponto de energia, você pode entrar em uma transe de 1 minuto (ou até você interromper com uma ação livre) em que você enxerga através dos olhos do familiar e pode projetar sua voz por meio dele.

Levitar

Duração: Concentração
Alcance: Pessoal

Você se torna mais leve que o ar e começa a flutuar verticalmente com uma velocidade de deslocamento de 2 quadrados. Pode se impulsionar ou se apoiar em paredes para direcionar sua levitação, mas fica suscetível a rajadas de vento.

Mão fantasmagórica

Duração: Concentração
Alcance: Próximo

Você conjura uma mão etérea que pode manipular objetos, realizar tarefas e até atacar. Ela pode se mover até 6 quadrados por turno e é invisível para todos, exceto para o conjurador, que pode ver seus contornos. Sempre que ordenar uma ação para a mão, você deve gastar uma ação do seu próprio personagem. Um ataque da mão exige um novo Teste de Magia e causa 1D4 pontos de dano. Alternativamente, a mão pode pegar armas corpo a corpo leves (1D6) ou médias (1D8), causando dano conforme o tipo de arma empunhada.

Olhos arcanos

Duração: Concentração

Alcance: Pessoal

Seus olhos são tomados por uma luz prateada e você ganha a capacidade de enxergar perfeitamente no escuro, perceber o invisível e detectar a aura brilhante de objetos ou efeitos mágicos ao seu redor.

- ◆ **Ampliação:** ao usar uma ação e gastar 1 ponto de energia, seus olhos arcanos podem detectar pensamentos superficiais de uma criatura que você observa por 1 minuto. Ao conversar com o alvo enquanto usa essa habilidade, seu personagem é capaz de extrair segredos e discernir mentiras

Raio de Energia

Duração: Instantânea

Alcance: Distante

Você dispara um raio de energia pelos dedos, atingindo um alvo visível dentro do alcance. A criatura afetada sofre 1D6 de dano.

Ampliação: ao gastar 1 ponto de energia é possível alterar as propriedades de seu raio e aumentar seu poder:

- ◆ **Raio ácido:** seu raio passa a causar 2D6 de dano, além disso ele se torna um líquido cáustico que causa metade do dano no início do turno da criatura atingida.

- ◆ **Raio congelante:** seu raio passa a causar 2D6 de dano, além disso ele é feito de gelo, atrapalhando os movimentos do alvo. Se o alvo for uma criatura grande ou menor, seu deslocamento é diminuído pela metade até o final de seu próximo turno. Uma criatura voadora que sofre esse efeito despenca dos céus.

- ◆ **Raio ígneo:** seu raio passa a causar 2D6 de dano, além disso ele explode em chamas e causa metade desse dano em todas as criaturas adjacentes ao alvo.

- ◆ **Raio necrótico:** seu raio passa a causar 2D6 de dano, além disso você drena a vitalidade do alvo, recuperando pontos de vida iguais a metade do dano causado.

- ◆ **Relâmpago:** seu raio passa a causar 2D6 de dano, além disso, criaturas usando armaduras metálicas ou similares sofrem 1D6 de dano adicional.

Voz de Comando

Duração: 1 hora (ou até cumprir o comando)

Alcance: Distante

Você emite uma ordem irresistível que força uma criatura a seguir uma instrução simples e imediata. Escolha uma criatura que possa te ouvir e diga um comando curto (*por exemplo*, “deixe-nos passar”, “volte para casa”, “renda-se”). A criatura obedecerá ao comando por até 1 hora. Você sofre um dado de desvantagem no Teste de Magia se a criatura for hostil, estiver em combate ou se os comandos forem perigosos.

Magias Divinas

Abençoar

Duração: 1 hora (para “abençoar arma” e “abençoar armadura”); permanente (para “criar água benta”, “purificar” e “abençoar alma”).

Alcance: Toque

Você realiza uma breve oração, podendo gerar os seguintes benefícios:

- ◆ **Abençoar arma:** a arma abençoa-da ganha +1 para acertar e causar dano.
- ◆ **Abençoar armadura:** a armadura abençoada recebe +1 no dado de absorção de dano.
- ◆ **Abençoar alma:** ao abençoar um cadáver, você evita transformações indesejadas do corpo (como metamorfose causada pela mordida de um vampiro).
- ◆ **Criar água benta:** ao abençoar um frasco de água comum você cria água benta.
- ◆ **Purificar:** mantimentos apodrecidos ou envenenados passam a ser consumíveis.

Armadura de Retaliação

Duração: Concentração

Alcance: Pessoal

Você abençoa sua armadura, que ganha uma aura de energia divina. Ao usar um dado de absorção para redu-

zir o dano sofrido em combate corpo a corpo, a energia divina queima o alvo que te acertou, causando dano ao alvo equivalente ao valor obtido no seu dado de absorção.

Aura de proteção

Duração: Permanente (até a aura atingir 0 pontos de vida)

Alcance: Pessoal

Você conjura um campo de força mágico com 5 pontos de vida que o acompanha, absorvendo qualquer dano físico ou mágico direcionado a você até ser destruído. A aura não bloqueia danos psíquicos ou sonoros. Conjurar uma nova aura automaticamente dissipa a anterior.

Correntes de Luz

Duração: Concentração

Alcance: Próximo

Correntes sagradas emergem do chão, prendendo uma criatura. O alvo não pode se mover ou realizar ações enquanto durar o feitiço, mas se torna imune a danos físicos. Demônios ou mortos-vivos, porém, sofrem 1D6 de dano ao serem aprisionados dessa forma. Criaturas imensas são imunes aos efeitos do feitiço.

Curar Ferimentos

Duração: Instantânea
Alcance: Pessoal ou toque

Você cura magicamente ferimentos com o toque das mãos. A criatura tocada recupera 1D6 pontos de vida.

- ◆ **Ampliação:** ao gastar 1 ponto de energia, você não precisa tocar um aliado ferido e pode curá-lo a 10 quadrados de distância.

Dádiva de Karma

Duração: Instantânea
Alcance: Próximo

Você pode transferir seus pontos de karma para um aliado.

- ◆ **Ampliação:** ao invés de transferir seus pontos de karma, você pode gastar 1 ponto de energia e fazer o aliado receber o valor máximo de karma (5 pontos).

Detectar o Mal

Duração: 1 hora
Alcance: Pessoal

Seu símbolo sagrado detecta a presença do mal, brilhando intensamente caso haja mortos-vivos ou demônios a até 50 metros de você.

- ◆ **Ampliação:** ao gastar 1 ponto de energia, seu símbolo sagrado se torna uma bússola capaz de te guiar precisamente até o morto-vivo ou demônio mais próximo.

Globo de Luz

Duração: 12 h (ou até ser dissipado).
Alcance: Próximo

Você cria uma esfera de luz que flutua e te acompanha, fornecendo luz como uma tocha.

- ◆ **Ampliação:** ao usar uma ação e gastar 1 ponto de energia, você pode fazer o globo de luz explodir e um flash de luz capaz de cegar um alvo até o fim de seu próximo turno.

Penitência

Duração: Concentração
Alcance: Pessoal

Você abençoa sua arma, fazendo com que cause 1D6 de dano extra por ataque. Esse dano adicional aumenta para 1D12 se o alvo for um demônio ou morto-vivo.

Projeção Astral

Duração: Concentração
Alcance: Pessoal

Sua consciência se separa de seu corpo e assume uma forma de corpo astral, que é uma cópia sua feita de pura energia. Seu corpo físico entra em um transe e fica inconsciente e caído no chão durante o feitiço. Seu corpo astral é completamente invisível, pode ver e ouvir tudo ao seu redor, e se torna etéreo, podendo atravessar barreiras físicas. Porém, você é incapaz de tocar objetos ou atacar inimigos

nessa condição. Ao final do feitiço, seu corpo astral retorna instantaneamente ao seu corpo físico, e seu personagem acorda do transe.

- ◆ **Ampliação:** ao gastar 1 ponto de energia, você pode possuir uma criatura ao sobrepor seu corpo astral sobre ela. Você passa a controlar a criatura, mas esse controle é ténue, acarretando em um dado de desvantagem ao manter a concentração no feitiço.

Proteção contra o Mal

Duração: Concentração (ou até atacar)

Alcance: Toque

Este feitiço remove uma possessão ou encantamento que afete o alvo. Além disso, mortos-vivos ou demônios não podem atacar a pessoa protegida enquanto o feitiço estiver ativo, ou até que a pessoa protegida ataque primeiro.

- ◆ **Ampliação:** você pode ampliar esse efeito para um alvo adicional para cada Ponto de Energia gasto.

Restauração

Duração: Instantânea

Alcance: Pessoal ou Toque

Você magicamente remove os efeitos de qualquer doença ou veneno afetando o alvo.

Ampliação: ao gastar 1 ponto de energia, você também remove os efeitos de petrificação ou maldição.

Monstros

Os *Reinos de Aventura* estão repletos de perigos e monstros terríveis. O mestre do jogo é responsável por controlar as ações dos monstros e deve criar desafios empolgantes para o grupo. Os monstros também possuem fichas de estatísticas, listando seus pontos fortes e habilidades especiais. As fichas de monstros trazem as seguintes informações:

Pontos de vida: a saúde da criatura. Ao chegar a 0 pontos de vida, o monstro é morto ou derrotado.

Tamanho: a categoria de tamanho da criatura influencia a quantidade de quadrados que ela ocupa em um grid de combate. Existem seis categorias de tamanho:

- **Minúsculo (meio quadrado):** gato doméstico ou menor;
- **Pequeno (1 quadrado):** gnomos, goblins e kobolds;
- **Médio (1 quadrado):** humanos e lobos;
- **Grande (4 quadrados):** ogros, trolls e ursos;
- **Imenso (9 quadrados):** gigantes e dragões adultos;
- **Colossal (16 quadrados ou mais):** kaijus, tarraque e dragões anciões.



Deslocamento: distância (em quadradinhos) que o monstro pode percorrer em seu turno. Modos de deslocamento especiais, como natação, voo ou escalada, são especificados ao lado do deslocamento terrestre da criatura.

Ataques: número de ataques que a criatura pode realizar em uma ação, acompanhados de descrições detalhadas de cada ataque.

Características: habilidades ou traços únicos do monstro que oferecem vantagens em combate ou fora dele.

Habilidade especial: um ataque ou ação excepcionalmente poderosa que pode alterar o curso do combate. Essas habilidades consomem “Pontos de Ruína,” um recurso exclusivo do mestre.

Pontos de Ruína

Os Pontos de Ruína são recursos usados pelo mestre para ativar habilidades devastadoras de criaturas.

Quantidade Inicial: o mestre recebe Pontos de Ruína no início da sessão equivalentes ao número de jogadores presentes.

Uso: são gastos para ativar habilidades especiais de criaturas, cada uma com um custo específico.

Frequência de uso: cada monstro pode usar uma habilidade especial uma vez por rodada e não pode fazer isso em rodadas consecutivas, sendo obrigado a intercalar com seus ataques comuns.

Recuperação de Pontos de Ruína: sempre que o grupo de jogadores decide descansar, seja acampando ou realizando um descanso rápido, o mestre recupera um Ponto de Ruína previamente gasto.

Grupos: monstros similares, como goblins, compartilham o uso de habilidades especiais como se fossem uma única entidade.



Bestiário

Ankheg

Insetos gigantes que caçam gado e aventureiros descuidados. Ankhegs emboscam presas emergindo do solo.

- **Pontos de Vida:** 8
- **Tamanho:** grande
- **Movimento:** 6 quadrados (4 escavando)

Ataques

Realiza 2 ataques por turno com uma única ação:

- **Garras:** ataque corpo a corpo (1d4+1 de dano); se atinge, agarra o alvo (teste de FOR para resistir em seu turno, ou não pode se mover ou agir).
- **Quelíceras cortantes:** ataque corpo a corpo (1d6+1 de dano).

Características

- **Carapaça blindada:** reduz todo dano físico pela metade (arredondado para baixo).
- **Ataque surpresa:** apenas suas antenas ficam visíveis fora da terra.

Habilidades Especiais

- **Vômito de ácido** (2 Pontos de Ruína): com uma ação o Ankheg regurgita uma bolota de ácido em uma área de 3 quadrados adjacentes. Todas as criaturas na área devem fazer uma salvaguarda de HAB. Falha resulta em 1d6+2 de dano ácido.



Aranha Gigante

Do tamanho de um cavalo, essa aranha possui presas venenosas e teias fortes. Seus olhos multifacetados a tornam uma caçadora astuta, espreitando em cavernas e florestas densas, pronta para capturar suas presa.

- **Pontos de Vida:** 7
- **Tamanho:** grande
- **Movimento:** 6 quadrados (6 escalando)

Ataques

Realiza 1 ataque por turno com sua ação (normalmente usa sua mordida venenosa).

- **Mordida venenosa:** ataque corpo a corpo (1d6+1 de dano); se o alvo falhar em uma salvaguarda de FOR, fica inconsciente por uma hora.
- **Casulo de teias:** se o alvo estiver inconsciente devido ao veneno, a aranha usa uma ação para enrolá-lo em um casulo de teias. O alvo só pode se libertar se usar uma manobra de desengajar (e estiver consciente) para tentar se soltar em seu turno. Aliados podem usar uma ação para rasgar o casulo e libertar o alvo.



Características

- **Oito Patas:** ignora terreno difícil e pode escalar.
- **Ataque surpresa:** frequentemente se esconde no teto e salta para atacar.

Habilidades Especiais

- **Disparo de teias** (1 Ponto de Ruína): como uma ação, a aranha dispara suas teias em um alvo dentro de 10 quadrados. O alvo deve fazer uma salvaguarda de HAB. Se falhar, fica imobilizado (não pode se mover ou agir) até usar uma manobra de desengajar para tentar se soltar em seu turno. Aliados podem usar uma ação para rasgar a teia e libertar o alvo.

Armadura Animada

Essas armaduras, imbuídas com as almas de cavaleiros caídos ou encantadas para proteger tesouros e locais importantes, agem como guardiãs incansáveis.

- **Pontos de Vida:** 8
- **Tamanho:** médio
- **Movimento:** 4 quadrados

Ataques

Realiza 1 ataque por turno com sua ação.

- **Espada Longa:** ataque corpo a corpo (1d8+2 de dano).

Características

- **Sem Mente:** imune a efeitos mentais (psíquicos, medo, encantamento).
- **Fortaleza de Aço:** reduz todo dano físico pela metade (arredondado para baixo).
- **Sentinela Incansável:** não se cansa e não precisa descansar, mantendo a vigilância constante.

Habilidades Especiais

- **Encontrão com Escudo** (1 Ponto de Ruína): a armadura animada ataca com seu escudo logo após atacar com sua Espada Longa. O escudo causa 1d4+2 de dano e empurra o alvo 2 quadrados para trás.



Ciclope

Gigantes de um único olho, conhecidos por sua força bruta e temperamento explosivo, os ciclopes habitam regiões montanhosas e desoladas, onde caçam e defendem seus territórios com ferocidade.

- **Pontos de Vida:** 12
- **Tamanho:** imenso
- **Movimento:** 6 quadrados

Ataques

Realiza 1 ataque por turno com sua ação, mas pode pisotear durante sua movimentação.

- **Clava Gigante:** ataque corpo a corpo (1d12+3 de dano).
- **Pedra Gigante:** ataque à distância (1d8+3 de dano).
- **Pisotear:** durante seu movimento, pode atropelar criaturas médias ou menores ao passar por seus quadrados. Os alvos devem realizar uma salvaguarda de HAB para se esquivar, ou sofrerão 1D6+3 de dano cada.

Características

- **Olho Místico:** imune a efeitos mentais (psíquicos, medo, encantamento). Além disso, personagens têm desvantagem ao tentar usar furtividade contra o Ciclope.

Habilidades Especiais

- **Clava Brutal** (2 Pontos de Ruína): com uma ação, o Ciclope ataca até três alvos que estejam adjacentes a ele com seu ataque de clava gigante (ver acima).



Cobra Constrictora

Grandes serpentes que utilizam seu corpo para prender e sufocar suas vítimas.

- **Pontos de Vida:** 4
- **Tamanho:** médio
- **Movimento:** 6 quadrados

Ataques

Realiza 2 ataques por turno com sua ação. Primeiro ela se enrola em volta de sua vítima (constrição) e depois morde.

- **Constrição:** ataque corpo a corpo (1d4 de dano que não pode ser absorvido por armadura), o alvo fica imobilizado até usar uma ação de desengajar para tentar se soltar em seu turno. A cobra causa 1d4 de dano automático em um alvo já imobilizado por ela usando uma ação.
- **Mordida:** ataque corpo a corpo (1d4 de dano).

Características

- **Ataque surpresa:** costuma se esconder para surpreender os alvos.
- **Movimento Ágil:** ignora terreno difícil ao se mover.

Habilidades Especiais

- **Apertão (1 Ponto de Ruína):** com uma ação, a cobra constritora causa 2D4 de dano automático em um alvo imobilizado por ela. Esse dano não pode ser absorvido por armadura.

Cobra Venenosa

Serpentes ágeis e furtivas que atacam com presas afiadas e veneno letal.

- **Pontos de Vida:** 1
- **Tamanho:** minúsculo
- **Movimento:** 4 quadrados

Ataques

Realiza 1 ataque por turno com sua ação.

- **Mordida venenosa:** ataque corpo a corpo (1 de dano) e o alvo é envenenado e tem 1 ponto de vida drenado. Para cada hora que se passar, o alvo precisa fazer uma salvaguarda de FOR para encerrar o efeito do veneno, ou terá mais 1 ponto de vida drenado.

Características

- **Ataque surpresa:** costuma se esconder para surpreender os alvos.
- **Movimento Ágil:** ignora terreno difícil ao se mover.

Habilidades Especiais

- **Cuspe venenoso (1 Ponto de Ruína):** a Cobra Venenosa realiza um ataque de projétil contra um alvo até 5 quadrados de distância. Se atingido, o alvo é envenenado e tem 1 pv drenado. Para cada hora que se passar, o alvo precisa fazer uma salvaguarda de FOR para encerrar o efeito do veneno, ou terá mais 1 ponto de vida drenado.



Dragão Mecânico

Uma engenhoca que imita as habilidades de um dragão, controlada por um piloto que fica escondido em suas entranhas. Feito de aço e engrenagens, é movido por um núcleo mágico que lhe confere energia e poder.

- **Pontos de Vida:** 14
- **Tamanho:** grande
- **Movimento:** 5 quadrados (voando 7 quadrados)

Ataques

Realiza 2 ataques com uma única ação, primeiro com sua garra metálica e depois com sua mordida de aço

- **Garra Metálica:** ataque corpo a corpo (1d8+1 de dano).
- **Mordida de Aço:** ataque corpo a corpo (1d10+1 de dano).

Características

- **Blindagem de Aço:** reduz todo dano físico pela metade (arredondado para baixo).
- **Resistência a Magia:** personagens têm desvantagem em testes para lançar ataques mágicos contra o Dragão Mecânico, devido ao seu núcleo arcano.
- **Detecção Avançada:** personagens têm desvantagem em testes de furtividade ao se aproximarem do Dragão Mecânico devido aos seus sensores avançados.

Habilidades Especiais

- **Sopro de Fogo Alquímico (2 Pontos de Ruína):** o Dragão Mecânico expelle um jato de fogo alquímico em uma linha de 4 quadrados. Todos os alvos na linha devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de HAB para esquivar, ou sofrerão 1D10 de dano de fogo.



Esqueleto Comum

Restos mortais reanimados por necromancia. São servos obedientes e sem mente, muitas vezes encontrados guardando túmulos, criptas ou servindo necromantes.

- **Pontos de Vida:** 3
- **Tamanho:** médio
- **Movimento:** 4 quadrados

Ataques

Realiza 1 ataque por turno usando sua ação.

- **Espada enferrujada:** ataque corpo a corpo (1d6 de dano).

Características

- **Imune à flechas:** não sofre dano de flechas e projéteis perfurantes semelhantes.
- **Servo Inabalável:** imune a efeitos de medo e encantamento. Nunca fica cansado.

Habilidades Especiais

- **Ressurreição Sombria** (1 *Ponto de Ruína*): Um esqueleto destruído pode despertar novamente com 1 ponto de vida e atacar imediatamente como uma reação!

Esqueleto Elite

Alguns esqueletos são mais inteligentes e fortes.

- **Pontos de Vida:** 7
- **Tamanho:** médio
- **Movimento:** 5 quadrados

Ataques

Realiza 1 ataque por turno usando sua ação.

- **Espada longa:** ataque corpo a corpo (1d8 de dano).

Características

- **Imune à flechas** (ver ao lado).
- **Servo Inabalável** (ver ao lado).
- **Aparar:** bloqueia 1d4 de dano de ataques corpo a corpo sofridos.

Habilidades Especiais

Mesma habilidade do esqueleto comum (ver ao lado).



Fera do Caos

Uma aberração grotesca em forma de dois corpos aracnídeos (com bocas imensas) conectados a um grande olho brilhante e sinistro. Ela se comunica telepaticamente e tem o poder de subjugar a vontade de outras criaturas.

- **Pontos de Vida:** 12
- **Tamanho:** grande
- **Movimento:** 6 quadrados

Ataques

Realiza 2 ataques por turno usando sua ação.

- **Bocas Destruidoras:** ataque corpo a corpo (1d8+1 de dano).

Características

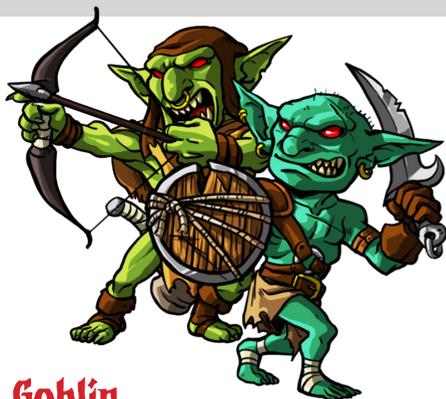
- **Comunicação Telepática:** pode se comunicar telepaticamente com outras criaturas em seu campo de visão. Essa comunicação não depende de idiomas.

- **Olho da loucura:** o olhar tenebroso impõe um dado de desvantagem em qualquer ataque feito contra a Fera do Caos.

Habilidades Especiais

- **Controle Mental** (2 Pontos de Ruína): a Fera do Caos pode usar sua ação para tentar controlar mentalmente uma criatura dentro de 10 quadrados. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de INT ou sofrerá 1D6 de dano mental e ficará sob o controle da Fera do Caos por 1 turno.





Goblín

Criaturas pequenas e maliciosas, conhecidas por sua astúcia e propensão ao caos.

- **Pontos de Vida:** 3
- **Tamanho:** pequeno
- **Movimento:** 6 quadrados

Ataques

Realiza 1 ataque por turno usando sua ação.

- **Adaga Afiada:** ataque corpo a corpo (1D6 de dano).
- **Arco rústico:** ataque à distância (1D6 de dano).

Características

- **Ágil:** pode desengajar como uma ação livre.

Habilidades Especiais

- **Reforços** (1 Ponto de Ruína): o goblin usa uma reação e emite um grito agudo que alerta 1D4 goblins que estão nas proximidades (ou que estavam escondidos). Os reforços chegam imediatamente.

Homem-lagarto

Guerreiros reptilianos que habitam pântanos e selvas densas.

- **Pontos de Vida:** 7
- **Tamanho:** médio
- **Movimento:** 6 quadrados (ou 5 nadando)

Ataques

Realiza 1 ataque por turno usando sua ação.

- **Lança de pedra:** ataque corpo a corpo (1d8+1 de dano). Pode ser arremessada até 10 quadrados.

Características

- **Ataque surpresa:** costuma se camuflar nas selvas e pântanos.

Habilidades Especiais

- **Mordida pútrida** (1 Ponto de Ruína): o homem-lagarto morde um alvo com um ataque extra (drena 1 ponto de vida se acertar) em conjunto com seu ataque com a Lança de Pedra.



Homem-rato

Metamorfos capazes de assumir três formas distintas: rato, homem e híbrido (com características tanto de rato quanto de homem). Habitantes de áreas urbanas, escondem-se em esgotos e becos, formando gangues ou redes de espionagem.

- **Pontos de Vida:** 4
- **Tamanho:** médio
- **Movimento:** 6 quadrados

Ataques

Realiza 1 ataque por turno usando sua ação.

- **Adaga (forma humana):** ataque corpo a corpo (1d6+1 de dano). Pode ser arremessada até 10 quadrados.
- **Mordida Rápida (forma de rato):** ataque corpo a corpo (1 de dano). Transmite a doença da lua (veja abaixo).
- **Garras Afiadas (forma híbrida):** ataque corpo a corpo (1d6+1 de dano). Transmite a doença da lua (veja abaixo).

Características

- **Doença da lua:** alvos atingidos pela mordida ou garra do Homem-Rato devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de FOR ou contraem a doença da lua. Ao contrair a doença, um personagem tem 1 ponto de vida drenado. Se o alvo não for cura-

do até a próxima lua cheia, ele se transforma em um Homem-Rato e perde o controle do personagem.

- **Metamorfose:** o Homem-Rato pode usar uma ação para mudar de forma (humano, rato ou híbrido).
- **Ataque surpresa:** costuma se camuflar nas sombras em forma de rato.

Habilidades Especiais

- **Transformação Súbita (1 Ponto de Ruína):** o Homem-Rato altera sua forma com uma reação ou ação livre para surpreender seus inimigos ou se adaptar à situação atua.





Javali

Porcos selvagens agressivos, conhecidos por sua força e ferocidade.

- **Pontos de Vida:** 4
- **Tamanho:** médio
- **Movimento:** 6 quadrados

Ataques

Realiza 1 ataque por turno usando sua ação. Pode fazer uma investida como parte do movimento que aumenta o dano em +4 (veja abaixo).

- **Presas:** ataque corpo a corpo (1d6 de dano).

Características

- **Investida:** se o Javali avançar em linha reta por no mínimo 4 quadrados antes de realizar seu ataque, suas presas causam +4 de dano.

Habilidades Especiais

- **Frenesi** (1 Ponto de Ruína): o Javali usa sua reação e faz um ataque extra com suas presas (veja acima).

Kobold

Pequenos seres reptilianos conhecidos por sua astúcia e devoção aos dragões.

- **Pontos de Vida:** 2
- **Tamanho:** pequeno
- **Movimento:** 5 quadrados

Ataques

Realiza 1 ataque por turno usando sua ação.

- **Lança de pedra:** ataque corpo a corpo (1d6 de dano). Pode ser arremessada (10 quadrados).

Características

- **Ataque surpresa:** costuma se camuflar nas sombras.

Habilidades Especiais

- **Reforços** (1 Ponto de Ruína): o Kobold usa sua reação e emite um grito agudo que alerta 1d4 Kobolds nas proximidades (ou escondidos). Os reforços chegam imediatamente.



Lobo

Predadores canídeos ferozes que habitam florestas e vivem em alcateias organizadas.

- **Pontos de Vida:** 4
- **Tamanho:** médio
- **Movimento:** 8 quadrados

Ataques

Realiza 1 ataque por turno usando sua ação.

- **Mordida:** ataque corpo a corpo (1d6+1). Se o alvo sofrer 5 ou mais de dano nesse ataque, ele é derrubado no chão.

Características

- **Sentidos Aguçados:** têm olfato e audição extremamente apurados. Personagens têm desvantagem em testes de furtividade para tentar se esconder de um lobo.

Habilidades Especiais

- **Comando uivante** (2 Pontos de Ruína): o lobo usa uma reação e solta um uivo terrível que permite que até 3 lobos façam um ataque de mordida (ver acima) imediatamente.



Macacos bravos

Pequenos símios territorialistas e violentos.

- **Pontos de Vida:** 2
- **Tamanho:** pequeno
- **Movimento:** 6 quadrados (ou 6 escalando)



Ataques

Realiza 1 ataque por turno usando sua ação.

- **Patada:** ataque corpo a corpo (dano 1d4+1).
- **Pedrada:** ataque à distância (dano 1d4+1).

Características

- **Agilidade Acrobática:** ignoram terreno difícil.

Habilidades Especiais

- **Insulto primata** (1 ponto de ruína): o macaco gasta uma reação e faz gestos obscenos contra um alvo. O alvo sofrerá um **dado de desvantagem** em seu próximo ataque **caso a ação não inclua o macaco provocador** como um dos alvos.

Mímico

Monstros que assumem a forma de objetos inanimados, como baús, cofres ou até mesmo portas. Sua forma natural é de uma gosma que se arrasta pelo chão lentamente.

- **Pontos de Vida:** 7
- **Tamanho:** médio
- **Movimento:** 2 quadrados (2 escalando)

Ataques

Realiza 2 ataques por turno usando sua ação. Primeiramente, tenta capturar uma presa com sua língua pegajosa e, em seguida, usa sua bocarra flexível para mastigar o alvo.

- **Língua pegajosa:** ataque corpo a corpo projetado a uma distância de 3 quadrados (1d4+2). Se o ataque for bem-sucedido, a língua do mímico gruda no alvo, puxando-o para um quadrado adjacente. A criatura atingida deve realizar uma salvaguarda de FOR para resistir ao movimento forçado.
- **Bocarra flexível:** ataque corpo a corpo (1d8+2).

Características

- **Ataque Surpresa:** com uma ação, o mímico pode alterar sua forma para se assemelhar a objetos comuns encontrados em ambientes fechados, como móveis ou contêineres. São indistinguíveis de objetos normais.
- **Pele adesiva:** se um personagem errar um ataque corpo a corpo contra o mímico, sua arma ficará grudada na pele do monstro. Um personagem precisará gastar uma ação e passar em uma salvaguarda de FOR para recuperar o equipamento.

Habilidades Especiais

- **Engolir por inteiro** (1 ponto de Ruína): o mímico usa uma reação logo após acertar um ataque com sua bocarra flexível (ver acima). Ele tenta engolir uma vítima de **tamanho pequeno** por inteiro. A criatura atingida deve ser bem-sucedida em uma **salvaguarda de FOR** para impedir isso. Um alvo engolido sofre 1d6 de dano por turno e tem desvantagem em todos os testes. Um mímico que chegar a 0 pontos de vida regurgita alvos engolidos.



Ogro

Criaturas brutais e musculosas. Primos distantes dos gigantes.

- **Pontos de Vida:** 12
- **Tamanho:** grande
- **Movimento:** 6 quadrados

Ataques

Realiza 1 ataque por turno usando sua ação.

- **Clava gigante:** ataque corpo a corpo (dano 1d8+3).
- **Pedra gigante:** ataque a distância (dano 1d6+3).

Características

- **Fúria incontrolável:** quando o Ogro estiver com 5 pontos de vida ou menos, ele causa o dobro de dano com seus ataques.

Habilidades Especiais

- **Clava Brutal (2 Pontos de Ruína):** com uma ação, o Ogro ataca até três alvos que estejam adjacentes a ele com seu ataque de clava gigante (veja acima).



Quasit

Pequenos demônios conhecidos por sua natureza astuta e travessa.



- **Pontos de Vida:** 2
- **Tamanho:** minúsculo
- **Movimento:** 4 quadrados

Ataques

Realiza 1 ataque por turno usando sua ação.

- **Mordida:** ataque corpo a corpo (1d4) de dano e drena 1 ponto de vida.

Características

- **Invisibilidade:** pode gastar uma ação e ficar invisível, mas deve permanecer imóvel para manter a invisibilidade.

Habilidades Especiais

- **Ilusões (1 ponto de Ruína):** o quasit usa uma reação e cria uma pequena ilusão para enganar os personagens (salvaguarda de INT para negar a ilusão).

Zumbi

Cadáveres reanimados por forças sombrias, com fome insaciável pela carne dos vivos.

- **Pontos de Vida:** 4
- **Tamanho:** médio
- **Movimento:** 4 quadrados

Ataques

Realiza 1 ataque por turno usando sua ação.

- **Agarrão:** ataque corpo a corpo (1d6). O zumbi agarra a vítima com suas unhas rasgando a pele. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de salvaguarda (FOR) para evitar.
- **Mordida:** ataque corpo a corpo (1d8). Acerto automático contra alvos agarrados. Transmite necrofebre (veja abaixo).

Características

- **Rigor mortis:** rreduz todo dano físico pela metade (arredondado para baixo).
- **Necrofebre:** alvos mordidos pelo zumbi devem passar em um teste de salvaguarda (FOR) ou contra-em necrofebre, e tem 1 ponto de vida drenado por hora. Se morrerem enquanto infectados, transformam-se em zumbis na noite seguinte).

Habilidades Especiais

- **Ressurreição Sombria** (1 ponto de Ruína): um zumbi destruído pode despertar novamente com 1 ponto de vida e atacar imediatamente como uma reação!



A Roleta do Destino

Um dos momentos mais memoráveis do canal RPG Planet é, sem dúvida, a introdução da icônica **ROLETA DO DESTINO**. Como uma homenagem a esse marco, temos o prazer de compartilhar com vocês todas as regras para utilizar a roleta em suas próprias aventuras.

A Roleta do Destino é uma ferramenta poderosa que gera eventos aleatórios, infundindo um toque de caos e imprevisibilidade na sua campanha!

Os eventos aleatórios da roleta podem ocorrer durante jornadas pelos ermos, mas também em exploração de masmorras ou até mesmo dentro de cidades. Sempre que o mestre desejar surpreender o grupo e levar a aventura para um rumo inesperado, ele pode utilizar eventos aleatórios! Para determinar um evento aleatório, o mestre deve jogar 1D20 e consultar a tabela “Eventos Aleatórios”.



Tabela de Eventos Aleatórios

D20	Eventos Aleatórios	Exemplos
1	Uma ameaça que espreita	<ul style="list-style-type: none"> • Um animal faminto. • Um batedor inimigo. • Uma fada curiosa.
2	Um perigo forte demais para lutar!	<ul style="list-style-type: none"> • Um monstro gigante lutando contra outro. • Uma fera dormindo profundamente. • Um monstro voador que está apenas de passagem.
3	Um presságio	<ul style="list-style-type: none"> • Uma visão de possíveis futuros. • Uma cartomante oferece seus serviços. • Sensação inexplicável de perigo.
4	Um susto	<ul style="list-style-type: none"> • Um barulho assustador, porém inofensivo. • Um espelho refletindo a luz das tochas do grupo. • Um pedra imensa cai há perto de alguém.
5	Algo inesperadamente bom	<ul style="list-style-type: none"> • Encontrar uma iguaria acidentalmente. • Receber uma bênção de um espírito da natureza. • Aprender uma nova perícia ao ler um livro mágico (que desaparece).
6	Emboscada de um rival/inimigo	<ul style="list-style-type: none"> • Um comerciante enganado pelo grupo contratou assassinos de aluguel. • Rivais tentam assaltar o grupo na masmorra. • Alguém que o grupo derrotou está inesperadamente vivo, e preparou uma vingança elaborada.
7	Um pedido de ajuda	<ul style="list-style-type: none"> • Um lobo preso em uma armadilha de um caçador. • Um pedido falso de ajuda. • Uma carta pedindo reforços para conter Orcs.
8	Algo engraçado	<ul style="list-style-type: none"> • Um grupo de fadas apronta uma pegadinha. • Um monstro em uma cena constrangedora. • Uma poção de cura parece causar algum efeito colateral (inofensivo), como soluços.
9	Patrulha Inimiga	<ul style="list-style-type: none"> • Soldados fazendo ronda. • Guardas investigando um barulho estranho. • Encontro acidental com uma patrulha de monstros.
10	Uma batalha distante	<ul style="list-style-type: none"> • Um grupo de orcs sitiando uma vilarejo. • Um dragão atacando uma cidade. • Dois grupos de monstros em batalha.
11	Um aliado inesperado se revela	<ul style="list-style-type: none"> • Um gigante precisa de ajuda. • Um goblin ganancioso quer trair seu próprio bando e ajudar os aventureiros a matar o reigoblin, com a intenção de tomar sua coroa. • Um vilão derrotado pelo grupo se apresenta como aliado, e diz ter se arrependido de seu passado criminoso.

D20 Eventos Aleatórios

Exemplos

- | | | |
|----|----------------------------|--|
| 12 | Uma oportunidade arriscada | <ul style="list-style-type: none"> • Um atalho perigoso na floresta. • Um vilão que, ao invés de lutar, convida o personagem para um jogo de cartas. • Uma arma poderosa, mas que pode falhar. |
| 13 | Uma visão do passado | <ul style="list-style-type: none"> • Uma lápide solitária de um herói esquecido. • Uma visão mágica de uma batalha ancestral. • Artes rupestres em uma caverna contam a história do surgimento de um povo. |
| 14 | Uma inconveniência | <ul style="list-style-type: none"> • Um trombadinha rouba um personagem. • A comida ou um equipamento do grupo estraga. • O grupo se perde e vai parar em um local não planejado. |
| 15 | Uma pista é encontrada | <ul style="list-style-type: none"> • Um esqueleto carrega um mapa em sua mão. • Sinais na parede indicam a presença de uma armadilha. • O grupo escuta uma canção de um bardo na taverna que traz uma dica para um enigma. |
| 16 | Uma peregrinação/migração | <ul style="list-style-type: none"> • Os elfos estão cantando pela floresta enquanto viajam para suas terras ancestrais. • Mamutes cruzam o caminho do grupo. • Um feriado religioso:romeiros cruzam a estrada. |
| 17 | Rituais | <ul style="list-style-type: none"> • Um PnJ precisa ser guiado para chegar a uma cachoeira para realizar uma prece. • O grupo flagra um salão cheio de goblins em transe (eles são inofensivos). • Um exército de mortos-vivos é impedido por um ritual (que o grupo atrapalha sem querer). |
| 18 | Um mercador viajante! | <ul style="list-style-type: none"> • Um vendedor com sua carroça na estrada. • Um monstro aceita trocar itens mágicos ao ver que o grupo é perigoso. • Uma bruxa vende poções mágicas para viajantes perdidos na floresta. |
| 19 | Algo está fugindo | <ul style="list-style-type: none"> • Um dos soldados inimigos corre para pedir reforços ao ver o grupo de aventureiros. • Um monstro afugentou a montaria de um dos personagens. • A masmorra toda está colapsando! Fuja! |
| 20 | Uma traição | <ul style="list-style-type: none"> • Aquele PnJ confiável se mostra um traidor. • A arma mágica de um personagem se sente traída se ele usar outro equipamento. • O grupo testemunha o conselheiro do rei tramando trair seu monarca. |

