



THE JRPG HACK.

OLD SCHOOL 16 BIT
RPG SYSTEM

Felippe Bardo



EM UM LUGAR DESCONHECIDO...

SURGE UM HACK DA AUTORIA DE FELIPPE BARDO, DIAGRAMADO E EDITADO PELO PEP, DESENVOLVIDO SOBRE A ENGINE DO THE BLACK HACK, INSPIRADO NOS MARAVILHOSOS JOGOS DE VÍDEO GAME DE RPG JAPONESES E AGUARDADO PELA RAPAZIADA!!!

AGRADECEMOS E CREDITAMOS AS IMAGENS DESTE MATERIAL AOS SEUS DETENTORES E DIREITOS AUTORAIS.

@HHOYBHOYB: PIXEL ARTE DA CAPA

SQUARE ENIX: ARTES DE DRAGON QUEST E CHRONO TRIGGER.

SEM MAIS DELONGAS, VAMOS SALVAR O MUNDO DO LORDE DAS TREVAS...



WWW.GUILDADOSMESTRES.COM.BR

SUMÁRIO

5	CAPÍTULO 1 - CONHECENDO O JOGO
23	CAPÍTULO 2 - O PERSONAGEM
35	CAPÍTULO 3 - AVENTURANDO-SE
47	CAPÍTULO 4 - MONSTROS





CAPÍTULO 1

CONHECENDO O JOGO

O QUE É JRPG?

Este é um jogo de RPG inspirado nos jogos eletrônicos de RPG da década de 80. Neste jogo você terá o espírito dos jogos eletrônicos desta época aliado aos jogos de RPG de mesa. Para jogar este jogo é necessário lápis, papel, dados de multi faces e amigos com imaginação e disposição para se divertir.

MECÂNICA CENTRAL

Os testes em JRPG Hack são realizados rolando 1d20 e obtendo um valor igual ou inferior ao valor do atributo testado pelo jogador. O Mestre do Jogo irá determinar quando um teste é necessário, geralmente envolvendo um desafio ou dilema a ser resolvido pelo personagem.

DIFICULDADE E BÔNUS

Alguns momentos o jogador pode lidar com uma dificuldade ou condição que torne mais difícil a realização de seu teste, neste caso o mestre aplica uma penalidade ao seu atributo diminuindo ainda mais o valor a ser obtido em um teste de atributo.

Melhores equipamentos, treinamento, preparo são exemplo de condição que dão bônus e/ou penalidades em jogadas. Os Bônus e penalidade em rolagem geralmente devem ser entre +/- 1 até 10.

VANTAGEM E DESVANTAGEM

Quando em uma situação favorável ou desfavorável além do normal, o personagem irá rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado em caso de vantagem e o pior em caso de desvantagem.

ATRIBUTOS

Em JRPG Hack existem os seguintes atributos Força, Agilidade, Vitalidade, Intelecto, Vontade e Sorte. Estes atributos são determinados rolando-se 3d6 na ordem. Ao fim pode-se permutar 2 atributos a escolha do jogador.

- **Força:** A capacidade de erguer e mover peso. Testado contra efeitos físicos que não podem ser evadidos como constrição e atordoamento.
- **Agilidade:** A velocidade corporal e equilíbrio. Testado contra efeitos que visem os reflexos, ameaças físicas que possam ser evadidas.
- **Vitalidade:** A saúde e resiliência física. Testado contra doenças, toxinas, fadiga.
- **Intelecto:** É a razão, memória e raciocínio lógico. Testado contra ilusão, controle mental, insanidade.



- › **Vontade:** É a determinação, coragem e personalidade do personagem. Testado contra medo, intimidação e moral.
- › **Sorte:** É a influência do destino e da fortuna na vida do personagem. Evita encontros aleatórios, morte instantânea, maldições.

TURNOS DOS JOGADORES

Durante o turno de um jogador, um personagem pode mover-se e executar uma ação. Ele pode atacar, procurar uma pista, conversar com um PNJ, conjurar um feitiço – interagir com o mundo é uma ação. Frequentemente ocorrerão testes de atributos para definir o que acontece.

TEMPO & TURNOS

Há dois tipos importantes de tempo considerado - Momentos (rodadas) e Minutos (turnos). Momentos são utilizados durante combate e cenas rápidas de perigo e Minutos para exploração e aventura. O MJ pode alterar essa percepção conforme a necessidade trocando Minutos por Horas, Dias ou até mesmo Meses se houver essa necessidade na aventura.

MOVIMENTO & DISTÂNCIA

Em vez de utilizar valores precisos, TJRPGH considera faixas abstratas para medir distâncias. Vanguarda é a linha de frente, no caso a primeira linha de combate, retaguarda é a linha posterior geralmente aonde combatentes furtivos e conjuradores se posicionam.

Em seu turno todo personagem pode se mover para uma linha de combate adjacente como parte de uma ação que pode ser executada em qualquer estágio do movimento. Eles também podem deixar de agir para se mover para uma linha mais distante do combate. Tudo que for superior a esta linha de combate pode ser classificado como Fuga e necessita de uma jogada de Sorte para ser alcançado.

Esse sistema é projetado para o estilo de jogo narrativo similar a jogos eletrônicos, e não tenta medir fielmente distâncias e contar casas.

HISTÓRICO E PERSONALIDADE

Após determinar seus atributos o jogador deve escolher a aparência e histórico do personagem, seu gênero, peso, altura, profissão etc... Para lhe dar maior profundidade e conteúdo.

Quando um teste for efetuado em acordo com seu histórico o personagem rola com vantagem ou desvantagem dependendo da situação.



PONTOS DE VIDA

É a medida de quanto de energia um personagem possui até cair nocauteado. Um personagem com 0 pontos de vida está nocauteado e só poderá agir se utilizado um item ou magia de reviver.

A cada nível o personagem rola seu dado de vida determinado pela classe estes valores são somados para determinar o total de seus pontos de vida. No 1º nível os pontos de vida são máximos possíveis somados a Vitalidade do personagem.

PONTOS DE MANA

É a medida do poder espiritual de um personagem quanto mais pontos de mana, mais magias ele poderá lançar. Cada magia possui um custo em pontos de mana em sua descrição.

A cada nível o personagem rola seu dado de mana determinado pela classe estes valores são somados para determinar o total de seus pontos de vida.

No 1º nível os pontos de Mana são máximos possíveis somados a Vontade do personagem.



EFEITOS NEGATIVOS

Estes efeitos podem ser cessados ao fim do combate.

- **Ferido:** O personagem sofre dano a cada turno seu, durante encontros, movendo 1 unidade ao entrar em uma dungeon ou entrando em uma cidade.
- **Cego:** Um personagem cego sofre desvantagem em ataques e esquivas.
- **Petrificado:** o personagem não pode agir até o fim desta condição.
- **Condenado:** Ao fim da contagem em seu turno o personagem morre.
- **Mudo:** não pode emitir palavras ou sons vocais, não podendo cojurar magias.
- **Confuso:** o personagem age aleatoriamente, podendo auxiliar inimigos e agredir aliados.
- **Perigo:** O personagem está em perigo quando está com $\frac{1}{4}$ de seu total de pontos de vida, alguns efeitos só são possíveis nesta condição.

Efeitos que cessam ao fim do combate

- **Charme:** Nesta condição os inimigos são aliados e aliados são inimigos.
- **Lento:** O personagem age ao fim do turno após todos personagens e sofre penalidade em todos testes de Agilidade.
- **Atordoado:** O personagem não age até resistir ao efeito.
- **Sono:** O personagem não pode agir até resistir ao efeito ou sofrer dano.

EFEITOS POSITIVOS

Estes efeitos cessam ao fim do combate

- **Proteção:** O personagem sofre metade do dano por ataques físicos.
- **Concha:** O personagem sofre metade do dano por ataques mágicos.
- **Ágil:** O personagem ganha uma ação adicional e vantagem nos testes de agilidade.
- **Barreira:** Ignora uma quantidade de ataques de um tipo de elemento.
- **Regeneração:** A cada ação o personagem recuperar uma quantidade de pontos de vida.
- **Brilho:** Não afeta ataques em área mágicos, negando um número de ataques, ataques em área físicos afetam, mas diminuem este efeito.
- **Renascer:** Ao cair fora de ação o personagem renasce com metade dos pontos de vida.



- **Refletir:** Nega um número de efeitos mágicos retomando-os ao conjurador.
- **Espinhos:** O espaço do personagem causa dano a ele enquanto ele ali permanecer ou se mover da área.
- **Fortalecer:** Aumenta o dano de um tipo específico de dano.
- **Invisível:** O personagem recebe vantagens em jogadas para esquivar-se e fugir.
- **Invulnerável:** O personagem não pode ser afetado por efeito nocivo algum.

DADO DE USO

Qualquer item listado na seção de equipamentos e tiver um Dado de Uso é considerado um item de consumo limitado. Quando for utilizado, no próximo Minuto (turno), seu Dado de Uso é rolado. Se o resultado for 1-2 então o dado de uso é rebaixado para o próximo valor na seguinte sequência:

d4 > d6 > d8 > d10 > d12 > d20

Se você rolar 1 ou 2 em 1d4, o item foi consumido e o personagem não poderá usar novamente.

Itens como poções, elixir e éter possuem uso único, mas itens como tenda, tocha possuem dado de uso, armas e escudos também e o dado de uso vai de acordo com a qualidade e o material do item, afetando assim o preço também do item. O mestre tem liberdade para determinar o dado de uso do item, tendo como padrão o d6.

EQUIPAMENTO

Todo personagem de JRPG Hack inicia o jogo com 100 moedas, uma peça de roupa e uma arma de 1 mão permitida pela sua classe e um item pessoal de acordo com seu histórico.

Em JRPG Hack será possível encontrar muitos tipos de itens, amuletos, poções, acessórios e itens especiais. O mestre pode criar livremente seus itens de acordo com a necessidade.

Personagens possuem 5 espaços de itens para obter seus benefícios *Mão 1*, *Mão 2*, *Armadura*, *Acessório 1* e *Acessório 2*.

O custo de equipamentos e itens é geralmente uma conta geral, o preço base do item multiplicado pelo nível do item e o nível da cidade ou loja que ele é vendido.



Armadura: Armaduras são feitas para proteger o corpo do personagem conferindo Defesa física ou Defesa Mágica de acordo com a armadura vestida. Os benefícios da defesa de escudo e armaduras e acessórios são cumulativos.

Os pontos de defesa fornecidos pela armadura são uma reserva de energia que deve ser gasta de acordo com a proficiência do personagem. Uma vez utilizados devem ser recuperados em um serviço apropriado.

Escudos: Também utilizando a tabela abaixo para sua criação, escudos utilizam o espaço de 1 mão para efeitos de equipamentos e somam sua proteção a das armaduras.

Nível da Armadura	DEFESA FÍSICA				DEFESA MÁGICA			
	Roupa	Couro	Malha	Placas	Roupa	Couro	Malha	Placas
1	2	4	6	8	4	3	2	1
2	4	8	12	16	8	6	4	2
3	6	12	18	24	12	9	6	3
4	8	16	24	32	16	12	8	4
5	10	20	30	40	20	15	10	5
6	12	24	36	48	24	18	12	6
7	14	28	42	56	28	21	14	7
8	16	32	48	64	32	24	16	8
9	18	36	54	72	36	27	18	9
10	20	40	60	80	40	30	20	10

Escudo: Pequeno, Médio, Grande, Torre



Armadura: Roupas, Couro, Cota de Malha, Armadura de Placas.

Acessórios: São equipados nos espaços de acessórios 1 e 2 são equipamentos de vários tipos como mantos, elmos, luvas, anéis, chapéus, cintos, botas, e outros tipos. Podem aumentar atributos e conceder habilidades especiais ou resistências.

- **Sementes de Atributo:** Permitem rolar um dado para aumentar atributo de acordo com a semente. Somente encontrada em aventura.
- **Pluma Angelical:** Pluma que teleporta o usuário de volta ao último templo que ele rezou. Preço base 50.
- **Luz das Fadas:** Um frasco com pó de fada que repele encontro durante seu nível rodadas. Preço base 25.
- **Folha de Yggdrasil:** Ressuscita uma pessoa com todas as condições recuperadas. Somente encontrada em aventura.
- **Colírio:** Recupera do efeito de cego. Preço base 5.
- **Pastilhas:** Cura do efeito de silêncio. Preço base 5.
- **Antídoto:** Cura do efeito de veneno. Preço base 5.
- **Remédio:** Cura quaisquer status exceto morte. Preço Base 25.
- **Pergaminho Mágico:** Pode lançar uma magia ou aprender diretamente dele. Preço Base 75 por nível de aprendizado da magia.
- **Poção Menor:** Cura uma quantidade de vida na coluna Couro de acordo com seu nível. Preço base 10.
- **Poção de Cura:** Cura uma quantidade de vida ou mana na coluna Malha de acordo com seu nível. Preço Base 30.
- **Poção de Cura Maior:** Cura uma quantidade de vida na coluna Placas de acordo com seu nível. Preço Base 90.
- **Elixir de restauração Menor:** Cura uma quantidade de mana na coluna Couro de acordo com seu nível. Preço Base.
- **Elixir de Restauração:** Cura uma quantidade de mana ou vida na coluna Malha de acordo com seu nível. Preço Base 30.
- **Elixir de Restauração Maior:** Cura uma quantidade de mana na coluna Placas de acordo com seu nível. Preço Base.

Consumíveis Mundanos: Munições, óleos, mantimentos e outros itens comumente acháveis e produzidos de uso único. A qualidade do produto pode aumentar ou diminuir o valor do mesmo.

Consumíveis Mágicos: Poções, cargas mágicas e itens mágicos de consumo imediato de uso incomum ou raro. A raridade do produto pode aumentar ou



diminuir o valor do mesmo. Poções recuperam Pontos de vida, Éter Pontos de mana enquanto Elixir ambos.

Pergaminhos: Contendo uma magia ou efeito mágico de invocação que pode ser utilizado para aprendizado ou conjuração imediata. A conjuração se dá com o nível do pergaminho e é consumido imediatamente desta forma.

Armas: Feitas de diversos tipos, tamanhos e modelos são usadas para atacar e causar dano. Armas somam seu dano ao dado de combate e subtraem a defesa ou os pontos de vida do oponente.

Nível da Arma	Fraca	Média	Forte	Superior
1	0	1	2	3
2	1	2	4	6
3	1	3	6	9
4	2	4	8	12
5	2	5	10	15
6	3	6	12	18
7	3	7	14	21
8	4	8	16	24
9	4	9	18	27
10	5	10	20	30

- **Uma mão:** Machado, Adaga, Cetro, Espada, Arremessável.
- **Duas mãos:** Desarmado, Machado Grande, Lança, Cajado.
- **Alcance:** Arco (Flecha), Funda (Munição), Besta (Virote)
- **Leve:** Adaga, Desarmado, Cetro, Cajado.
- **Média:** Espada, Maça, Lança Arremessável, Arco, Besta.
- **Pesada:** Machado.



EFEITOS DE ARMAS

- **Pesada:** Desvantagem para evadir-se, Aumente o dano em 1 coluna.
- **2 mãos:** Aumente o dano 1 coluna.
- **Longa:** Esta arma pode atacar corpo a corpo da retaguarda.
- **Alcance:** Esta arma pode alcançar qualquer posição de combate.
- **Acuidade:** Esta arma pode usar Agi para causar dano corpo a corpo.
- **Lenta:** Esta arma concede desvantagem para ataque.
- **Pareada:** Esta arma em ambas mãos causa +1 de dano.

CATEGORIAS DE ARMAS

- **Espadas:** Lâminas médias e pesadas como montantes, espadas longas e floretes.
- **Corpo a Corpo:** Punhos e pontapés e armas do porte de katar, garras, soco inglês.
- **Chicote:** Hastes flexíveis usadas para golpear e realizar efeitos.
- **Adagas:** Lâminas curtas e leves como sabres, adagas e espadas curtas.
- **Cajados:** Hastes que geralmente possuem algum poder mágico.
- **Lanças:** Armas de haste e alcance curto como bastões, lanças, tridentes.
- **Machados:** Armas de peso e balanço como machados e martelos.
- **Armas:** Armas de fogo e pólvora como pistolas, rifles e bombas.
-



VILAS E CIDADES

Em JRPG Hack os pontos de luz são em vilas, aldeias ou cidades, aonde os jogadores podem descansar e obter missões e serviços, vender seus espólios e obter contatos.

Cada cidade possui um nível pré-estabelecido para determinar os itens que são possíveis de serem encontrados e serviços na cidade. Quanto maior o nível da cidade mais serviços são fornecidos na mesma e o custo também aumenta.

Hospedaria: Aonde é possível recuperar com uma noite de descanso todos PV e PM, mas não recuperar efeitos nocivos. Preço base é 5 x nível da cidade multiplicado por 2.

TIPOS DE LOJA

Cada loja possui um tipo específico de itens a disposição e um estoque de acordo com o nível da cidade, não necessariamente com itens iguais aos da cidade. O mestre determina quais itens estão disponíveis.

- **Armas:** Alcance 1 e 2 mãos.
- **Armaduras:** Escudos e Armaduras.
- **Itens:** Acessórios e Consumíveis
- **Magia:** Pergaminho

Os valores abaixo são os preços mais comuns dos itens.

Custo (Nível do Item x 2 multiplicado pelo preço base)

- **5:** Poção
- **10:** Consumível mundano (Munição)
- **25:** Adaga, Robe, Couro, Gi, Capa, Broquel.
- **50:** Arma, Escamas, Malha, Manto Pesado, Vestimenta e escudo.
- **75:** Arma Grande, Arco, Faca e Arco Grande.
- **100:** Magia, Placas, Escudo torre, Pistola.

Reparar um item como armaduras que perdem sua defesa é metade do custo normal do item, só podendo ser reparado em uma cidade com até 2 níveis abaixo do nível do item.



OUTROS LOCAIS DE INTERESSE

- › **Igreja:** Aonde o sacerdote local realiza preces e comunhões. Efeitos negativos podem ser retirados e personagens revividos por 10 x O nível do personagem.
- › **Taverna:** Local adequado para se fazer contatos e ouvir rumores.
- › **Prefeitura:** O local aonde o governante comanda a cidade, pode oferecer algum tipo de missão aos aventureiros.
- › **Moradias:** Aonde os moradores vivem, podem oferecer alguma ajuda aos aventureiros.
- › **Guilda:** A Guilda de aventureiros ou de alguma classe aonde é possível subir de nível, obter missões e treinar o personagem em habilidades e proficiências.
- › **Praça:** Local em público aonde as pessoas se reúnem.
- › **Banco:** Aonde pode ser depositados itens e dinheiro a uma taxa de 10% do valor do bem e retirado em qualquer cidade.

TIPOS DE MISSÕES OBTIDAS

- › **Matar o Monstro:** Existe um poderoso monstro em alguma área e é necessário abatê-lo.
- › **Obter o Item:** Algum NPC precisa de algum tipo ou quantidade de itens e é necessário recolher tal item ou recurso.
- › **Resgatar a Pessoa:** Alguém esta perdido deve ser resgatado.
- › **Explorar o Local:** Ir a um determinado local do mapa.

TEMPO & TURNOS

Há dois tipos importantes de tempo considerado - Momentos (rodadas) e Minutos (turnos). Momentos são utilizados durante combate e cenas rápidas de perigo e Minutos para exploração e aventura. O MJ pode alterar essa percepção conforme a necessidade trocando Minutos por Horas, Dias ou até mesmo Meses se houver essa necessidade na aventura.

MOVIMENTO E DISTÂNCIA

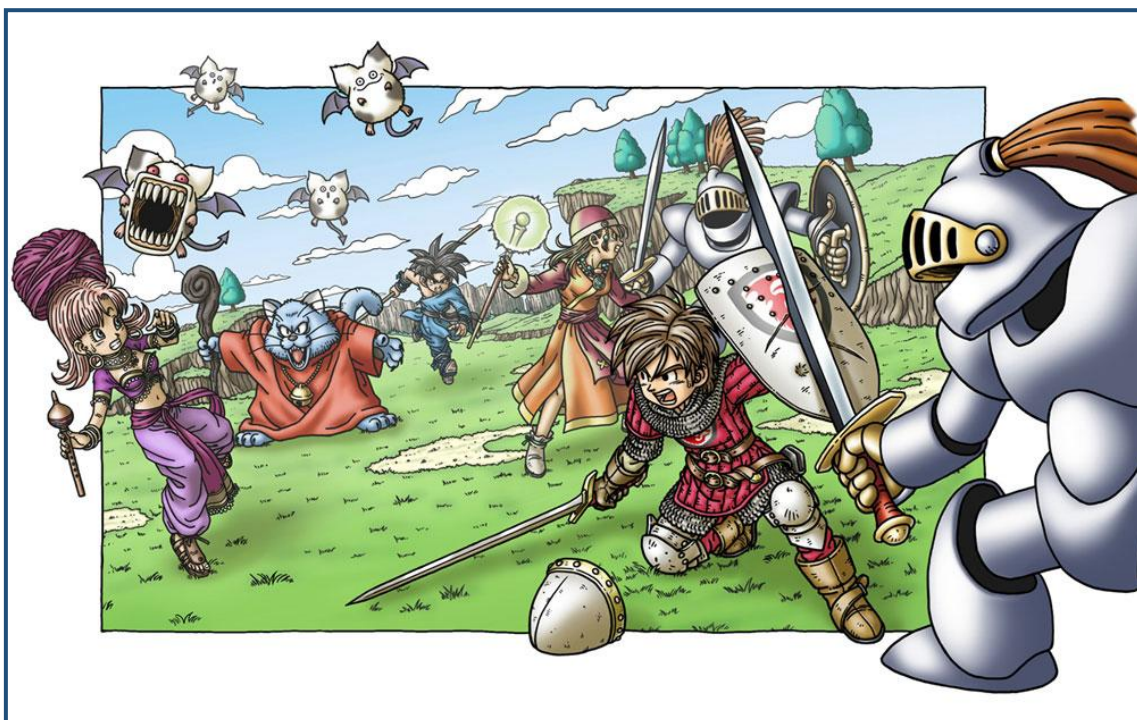
Em vez de utilizar valores precisos, TJRPGH considera faixas abstratas para medir distâncias. Vanguarda é a linha de frente, no caso a primeira linha de combate, retaguarda é a linha posterior geralmente aonde combatentes furtivos e conjuradores se posicionam. Em seu turno todo personagem pode se mover para uma linha de combate adjacente como parte de uma ação que pode ser executada em qualquer estágio do movimento.



MOVIMENTO & DISTÂNCIA	MOVIMENTO & DISTÂNCIA	MOVIMENTO & DISTÂNCIA
0-1,5 m	1,5-18m	18-36m

Eles também podem deixar de agir para se mover para uma linha mais distante do combate. Tudo que for superior a esta linha de combate pode ser classificado como Fuga e necessita de uma jogada de Sorte para ser alcançado. Esse sistema é projetado para o estilo de jogo narrativo similar a jogos eletrônicos, e não tenta medir fielmente distâncias e contar casas.

Em vez de utilizar valores precisos, JRPG Hack considera 4 faixas abstratas para medir distâncias. Perto, Próximo, Longe e Distante. Em seu turno todo personagem pode se mover para um local Próximo como parte de uma ação que pode ser executada em qualquer estágio do movimento. Eles também podem deixar de agir para se mover para um local Longe. Tudo que for superior a Longe pode ser classificado como distante e custa 3 movimentos para ser alcançado.



INICIATIVA

Quando o combate se inicia, todos devem se colocar em ordem para que executem ações e reações em turnos. Cada personagem testa sua AGI, os melhores agem antes dos adversários. Eles devem agir como um grupo – decidindo sua própria sequência de ações. Quem falhar no teste de AGI vai depois dos oponentes.

COMBATE

Quando um encontro aleatório não for evadido ou evitado de qualquer forma é possível que se tenha um encontro de combate. Neste caso em JRPG Hack se porta como nos jogos eletrônicos, uma “tela” se abre para o combate, aonde multidões ou chefes enormes são os adversários ainda que em um corredor minúsculo.

Em um combate cada personagem pode realizar uma ação:

- › **Lutar:** O personagem parte para ofensiva para causar dano em combate.
- › **Defender:** O personagem abdica de agir para se proteger de eventuais ataques.
- › **Habilidade:** Utilizar alguma habilidade que possua.
- › **Magia:** Lançar uma magia ou efeito similar.
- › **Item:** Utilizar um item ou equipar.
- › **Mover:** Troca de posição em combate
- › **Fugir:** Ao fim da rodada o personagem pode se for bem sucedido evadir-se do combate.

ATACANDO, DEFENDENDO E DANO

Existem dois tipos de ataque em The JRPG Hack, o Ataque Físico que se divide em corpo a corpo ou distância e o ataque mágico que é proveniente de magias e armas com efeito mágico em seu descritor.

Quando executar uma ação de lutar em combate o personagem faz um teste de Força para ataques corpo a corpo e Agilidade para ataques a distância em caso de sucesso ele poderá causar dano, tendo em vista o nível do oponente. Armas de alcance causa metade do dano para quando atacam além da sua distância em um paço e não podem adiante causar dano adiante.

Após o sucesso do ataque ele irá rolar seu dado de combate somado ao dano da arma equipada. Este poderá ser subtraído dos pontos de proteção fornecido pelos equipamentos ou defesa natural do oponente.



O personagem pode evadir-se de um ataque utilizando uma jogada de agilidade. Caso ele use a ação de defesa ele realiza suas esquivas com vantagem, mas abdica de atacar neste turno.

O dano causado pelo personagem é determinado pela classe e o nível do monstro, monstros utilizam a tabela de armas para determinar seu dano adicional ao dado de combate e a de armaduras para sua proteção, de acordo com o mestre. Para maiores informações consulte o capítulo do Bestiário.

DANO CRÍTICO

Se um jogador obtém o resultado 1 em uma jogada de ataque, dobra-se o dano. Se tirar um 20 ao evitar um ataque, toma dano dobrado. Os Pontos de Armadura são utilizados normalmente.

PONTOS DE ARMADURA

Armadura fornece proteção reduzindo dano recebido. Cada tipo reduz o dano por uma quantia limitada. Pontos de Armadura são recuperados quando um personagem descansa e/ou conserta seus equipamentos. Se um PJ ou monstro usa sua armadura pra absorver todo o dano permitido, estará muito cansado ou ferido para utilizar o equipamento de forma eficaz – a partir daí, recebem todo o dano.

Em The JRPG Hack existem duas formas de dano, o dano físico proveniente de armas e ataques físicos de origem não mágica; e o dano mágico que vem de fontes elementais, energéticas e magias conjuradas. Itens mágicos podem causar dano mágico de acordo com sua natureza assim como armaduras podem proteger de dano mágico e/ou não.

PROFICIÊNCIA COM ARMADURAS E ESCUDOS

Se um personagem usa uma armadura e/ou escudo que não está listada em sua classe, eles adicionam seu total de Pontos de Armadura (independente do quanto tenham utilizado) a qualquer jogada de Ataque ou Evitar Dano.

SUBINDO DE NÍVEL

Em JRPG Hack a experiência é obtida de acordo com o tesouro obtido pelo personagem, o dinheiro é utilizado como ponto de experiência. Os pontos de vida dos monstros são o tesouro concedido por eles, tendo em vista o nível da masmorra esse valor pode ser aumentado.

Personagens sobem de nível na guilda de aventureiros ou outros locais pagando o valor necessário de acordo com sua classe.



EXPERIÊNCIA

Aventureiros aprendem vencendo e superando obstáculos. Matar um Kobold chato não trará grande aprendizado. Sobreviver a uma masmorra, completar uma missão ou simplesmente sobreviver para contar a história são coisas que trazem perspectiva e crescimento.

É necessário obter pontos de experiência (XP) para subir de nível. O XP é dividido entre os personagens participantes do combate e/ou missão bem sucedida e em geral temos a seguinte relação de ganho de pontos:

- Aventuras e missões concedem 10 x o nível da missão ou masmorra
- Monstros concedem 2 x o nível do monstro, sendo subchefes concedem o dobro e chefes quatro vezes.

Nível	Guerreiro	Lutador	Ladrão	Arqueiro	Mago	Clérigo	Herói
1	-	-	-	-	-	-	-
2	14	12	8	10	18	16	20
3	42	36	24	30	36	48	60
4	84	72	48	60	90	96	120
5	140	120	80	100	162	168	200
6	210	180	120	150	250	248	300
7	294	252	168	210	360	304	420
8	392	336	224	280	486	416	540
9	504	432	288	360	630	344	700
10	630	540	360	450	792	688	880



GANHANDO NÍVEIS

Quando um personagem sobe de nível, seu valor máximo de Pontos de Vida aumenta rolando o Dado de Vida da classe. O jogador também deve rolar um d20 para cada Atributo, se o resultado for maior-aquele Atributo aumenta em 1. Os atributos chave são rolados com vantagem, estes determinados pela classe.

CURA

Personagens podem receber Pontos de Vida de Cura Mágica, Poções e Habilidades. Eles nunca podem ganhar mais do que o seu valor máximo - e também não podem ficar com menos de zero. Personagens nocauteados precisam ser ressuscitados para retornarem ao combate ou utilizar itens que simulem o efeito.

DESCANSO

Quando personagens descansam por cerca de uma hora, eles recuperam $\frac{1}{4}$ de seu total em pontos de vida, mana e/ou armadura uma vez por dia e o seu nível em níveis de magia. Em local adequado e confortável ele recupera todos seus pontos de vida, mana e armadura.

Hospedarias e Tendas servem para poder recuperar-se com local adequado.

MORTE & MORRER

Quando um personagem é reduzido a zero Pontos de Vida (PV) pela primeira vez em combate ele realiza uma jogada de Vitalidade em caso de falha é nocauteado, fica inconsciente e não pode executar nenhuma ação.

Quando o combate terminar / o perigo se for, um personagem que esteja nocauteado deve ser alvo de uma magia de cura, pois estará com 1 pv. Caso contrário ele irá morrer e necessitará ser ressuscitado.

Se o grupo for vencido, ou se forem incapazes de recuperar o corpo do personagem, o mesmo estará perdido para sempre!





CAPÍTULO 2

O PERSONAGEM

ESCOLHENDO UMA CLASSE

O personagem deve escolher 1 classe inicialmente para seu personagem e ao atingir o 6º nível o personagem está apto a adquirir uma sobreclasse, que é um título, honraria ou dádiva.

ARQUEIRO

Um combatente de longa distância que abdica da proteção e força para obter precisão e efetividade. Sempre atento ao ambiente e aos perigos ao redor.

- **Dado De Vida:** D8
- **Dado de Combate:** D6, +1 no 6º nível.
- **Armaduras e Escudos:** Qualquer armadura até couro e nenhum escudo.
- **Armas:** Arco e Chicote.
- **Atributo Chave:** Agilidade e Vitalidade.
- **Arqueiros atacando a distância e na retaguarda aumentam seu dado de combate para D8.**
- **Não sofrem desvantagem para atacar corpo a corpo com armas de alcance e causam dano normal com armas de alcance com uma distância acima do seu alcance normal ao invés de metade.**
- **Diminuem a chance do grupo se perder em 1.**
- **Arqueiros possuem sentidos treinados e recebem vantagem para testar seus 5 sentidos e não serem surpreendidos.**
- **Jogam 1 dado adicional para criaturas como animais e bestas mágicas e retiram o pior resultado para determinar a moral da criatura.**

GUERREIRO

Um capaz combatente que usa sua força aliada ao aço para derrotar seus inimigos. Guerreiros podem equipar quaisquer armas e armaduras. O Atributo chave do Guerreiro é o Físico.

- **Dado De Vida:** D10
- **Dado de Combate:** D10, +1 no 4º e 8º nível.
- **Armaduras e Escudos:** Qualquer armadura ou escudo
- **Armas:** Machado e Espada.
- **Atributo Chave:** Força e Vitalidade.
- **Guerreiros consideram armas e armaduras como se fossem uma coluna a direita quando equipada.**



- › Guerreiros podem atacar com desvantagem e adicionar um dado de combate ao seu dano contra um oponente.

HERÓI

Um versátil espadachim e conjurador que herdou seus poderes de uma força superior. Heróis podem equipar quaisquer armas e armaduras, mas não podem equipar o escudo torre. O Herói escolhe dois atributos chave de sua escolha.

- › **Dado De Vida:** D10
- › **Dado de Mana:** D6
- › **Dado de Combate:** D8, +1 no 4º e 8º nível.
- › **Armaduras e Escudos:** Qualquer armadura ou escudo.
- › **Armas:** Espadas e Lanças.
- › **Atributo Chave:** Força e Vontade.
- › Heróis podem lançar magias negras e brancas e podem aprender através de pergaminhos e tomos.
- › Heróis não começam com nenhuma magia.

LADRÃO

Um furtivo especialista que aventura-se para acumular riquezas. Ladrões possuem vantagem em todos os testes para encontrar objetos escondidos, encontrar e desarmar armadilhas, ouvir objetos e perícias de ladrão em geral. Ladrões podem equipar até cota de malha e escudos leves e não podem equipar armas pesadas e superiores. O Atributo Chave do Ladrão é a Agilidade.

- › **Dado De Vida:** D8
- › **Dado de Combate:** D6, +1 no 6º nível.
- › **Armaduras e Escudos:** Qualquer armadura até couro e escudos leves.
- › **Armas:** Adaga e Arma.
- › **Atributo Chave:** Agilidade e Sorte.
- › Ladrões recebem vantagem em testes que envolvam perícias de ladrão como ouvir barulhos, furtar, escalar muros, desarmar armadilhas, arrombar fechaduras etc.
- › Possuem vantagens nas jogadas para fuga de combate.
- › Causam dano triplo em acertos críticos.
- › Possuem vantagem para evitar encontros.
- › Adicionam um dado de combate adicional ao dano contra oponentes indefesos ou surpreendidos.



LUTADOR

Um exímio artista marcial que treina corpo e mente para ficar golpear seus inimigos. Lutadores não podem equipar armaduras, exceto roupas e armas até média. O Lutador possui como atributo chave a Agilidade e o Físico e pode utilizar a agilidade em ataques desarmados para causar dano e ataques desarmados são considerados armas médias para o lutador.

- › **Dado De Vida:** D12
- › **Dado de Combate:** D8, +1 no 4º e 8º nível.
- › **Armaduras e Escudos:** Apenas roupas e nenhum escudo.
- › **Armas:** Corpo a Corpo.
- › **Atributo Chave:** Força e Agilidade
- › Podem desferir um ataque adicional corpo a corpo quando um ataque desferido contra ele sofre um erro.
- › Lutadores causam crítico com 1-2 no D20
- › Adicionam dado de combate extra com ataque desarmado e fica com o melhor resultado.

MAGO

Um estudioso das artes arcanas que utiliza sua capacidade mágica para obter mais conhecimentos. Magos só podem equipar roupas nenhum escudo e armaduras até couro. O Atributo chave do Mago é o Intelecto.

- › **Dado De Vida:** D4
- › **Dado de Mana:** D8
- › **Dado de Combate:** D4, +1 no 8º nível.
- › **Armaduras e Escudos:** Apenas roupas.
- › **Armas:** Cajado e Adaga.
- › **Atributo Chave:** Intelecto e Agilidade.
- › Magos podem conjurar magias negras e aprender magias através de tomos e pergaminhos.
- › Começa com a magia *Fogo Menor*.



SACERDOTE

Um devoto das forças divinas que alia sua fé a capacidade mágica de conjurar suas preces ao seu deus. Conhece uma série de magias de proteção, cura e suporte. Só pode equipar armas de contusão, não podem equipar escudo torre e armaduras de placas. O Atributo chave do Clérigo é a Vontade.

Dado De Vida: D6

Dado de Mana: D6

Dado de Combate: D4, +1 no 8º nível.

Armaduras e Escudos: Qualquer armadura até malha e qualquer escudo.

Armas: Cajado e Lança.

Atributo Chave: Vitalidade e Vontade

- Clérigos podem conjurar magias divinas e aprender magias novas através de tomos e pergaminhos.
- Começa com a magia *Cura Menor*.



VOCAÇÕES

N o 6º nível o personagem está apto a adquirir uma vocação, que é um título, honraria ou dádiva obtida com alguma missão ou tesouro durante as aventuras. Quando obtém uma vocação o personagem adquire as habilidades por ela obtidas, mas deverá pagar mais 50% de experiência para subir de nível a partir de então.

O mestre determina como é a forma de obter uma vocação, sendo a mais comum através missões concedidas por guilda de aventureiros ou mestres experientes com experiência e tesouro.

ASSASSINO

Um mestre da morte que silencia seus inimigos para sempre.

- Somente o Ladrão pode torna-se um assassino
- Assassinos podem equipar arcos
- Ao obter um acerto crítico contra oponentes desprotegidos ou surpresos aplique o status condenado 5 ao oponente diminuindo em 1 esse valor base para cada 2 níveis de Ladrão.

CAVALEIRO

Um campeão de armadura que utiliza sua defesa para proteger a si e seus aliados.

- Somente o guerreiro pode tornar-se um Cavaleiro
- Em posição de defesa dobre os pontos de armadura do cavaleiro que ele usar para se proteger.
- O Cavaleiro pode equipar Lanças.
- O Cavaleiro pode usar sua ação para receber o dano de um aliado.
- O cavaleiro pode atacar com seu escudo aplicando seu valor de proteção ao dano.

DRAGÃO

Um guerreiro lendário que herda o poder dos dragões.

- Somente o Herói pode tornar-se um Dragão
- O Dragão pode gastar uma ação para se concentrar e lançar um ataque que afeta uma linha inimiga.
- Consumindo sua mana o herói pode adicionar ao dano de seu próximo ataque ao limite de 4 pontos por nível.



- › Quando com $\frac{1}{4}$ de seu total de vida os ataques concentrados do Dragão afetam todos inimigos e ele pode consumir 8 pontos de mana por nível.

PATRULHEIRO

Um caçador hábil que auxilia seus aliados em jornadas.

- › Somente o Arqueiro pode tornar-se um patrulheiro
- › O Patrulheiro pode equipar espadas.
- › O patrulheiro diminui a chance de ser perder do grupo em 1.
- › O patrulheiro reduz o tempo de jornada do grupo em 1 dia.
- › O patrulheiro concede vantagem ao grupo para evitar encontros.
- › Escolha um grupo de monstro no qual o arqueiro causará dobro de dano e receberá vantagem nos testes de combate.

SÁBIO

Ao atingir um nível de poder mágico superior conjuradores podem tornar-se sábios mestres dos caminhos da magia.

- › Somente o mago e o sacerdote pode tornar-se um Sábio
- › O Sábio pode conjurar magias da lista de mago e sacerdote.

SENSEI

Treinando seu corpo e mente o artista marcial se torna uma arma viva.

- › Somente o Lutador pode tornar-se um sensei
- › O sensei pode desferir uma quantidade de ataques desarmados igual a diferença de nível dele contra o oponente.
- › O sensei pode desferir um ataque contra o oponente cujo ele conseguir evadir do ataque.
- › Um ataque crítico do sensei aplica o efeito atordoado ao oponente até o fim do seu próximo turno.



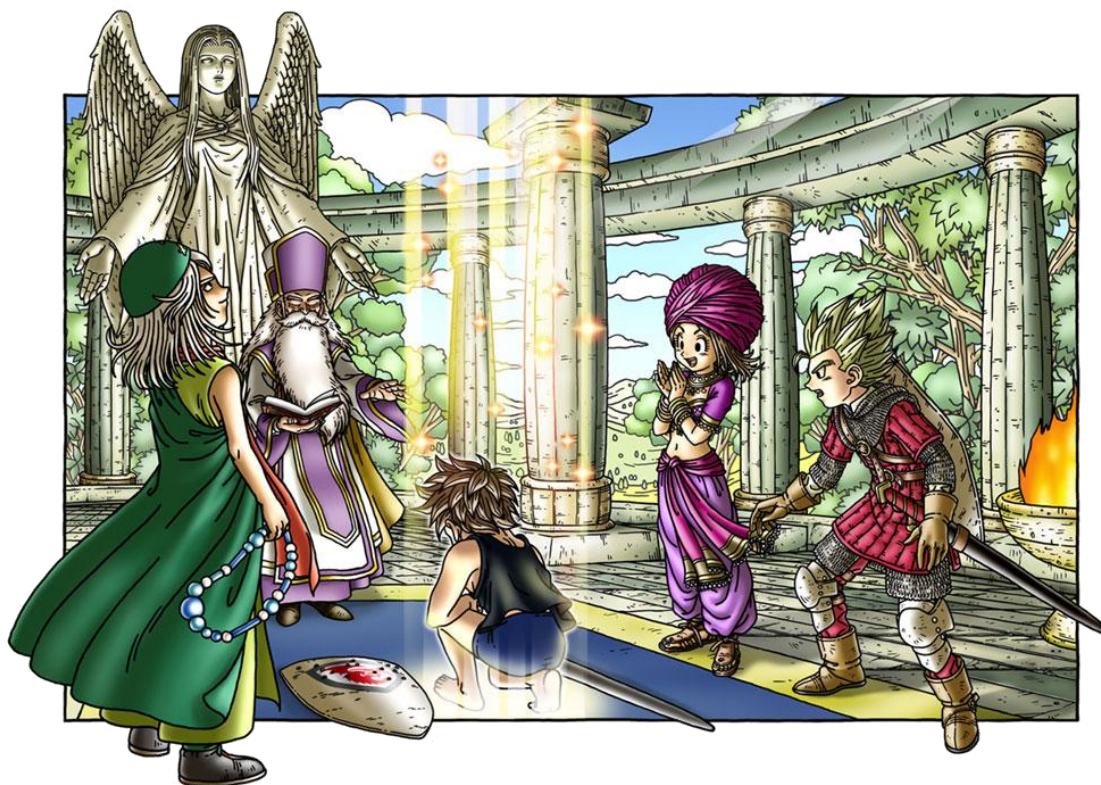
OS CAMINHOS DA MAGIA

Magos, Clérigos e Heróis são classes que possuem uma quantidade de magias utilizáveis por dia conforme a quantidade de mana que possuem. Eles precisam conhecer a magia para poder lançar a sua magia normalmente.

É necessário um teste de Intelecto para lançar a magia em combate. Uma vez falho o teste, a magia não é lançada, e a mana é consumida da mesma forma.

É necessário um descanso adequado para recuperar todas as magias ou $\frac{1}{4}$ do total de mana do personagem em descansos curtos.

Além do custo em mana a magia exige um nível mínimo para ser lançada pelo conjurador.



LISTA DE MAGIAS DO HERÓI

Cura Menor, Cura, Cura Completa, Cura Maior Completa, Reviver, Repelir, Fugir, Retornar, Defesa de Ferro, Expulsar, Sono, Anti Magia, Choque, Relâmpago, Fogo Menor, Bola de Fogo Menor, Bola de Fogo e Explosão Menor.

LISTA DE MAGIAS DO SACERDOTE

Cura Menor, Cura, Cura Completa, Cura Maior, Antídoto, Restabelecer, Reviver Menor, Reviver, Velocidade, Despertar, Barreira, Expulsar, Confundir, Enfraquecer,



Sono, Anti Magia, Desproteger, Dispersar, Vento Menor, Vento, Vento Maior, Morte Menor, Morte e Sacrifício.

LISTA DE MAGIAS DO MAGO

Fugir, Retornar, Visão de Raio X, Passo Seguro, Passar o Tempo, Remover Maldição, Invisibilidade, Abrir, Fortalecer Menor, Fortalecer, Rapidez, Refletir, Transformar, Lentidão, Drenar Mana, Amedrontar, Fogo Menor, Fogo, Fogo Maior, Bola de Fogo Menor, Bola de Fogo, Bola de Fogo Maior, Explosão Menor, Explosão, Explosão Maior, Raio de Gelo, Nevasca, Nevasca Maior e Lanças de Gelo.

MAGIAS

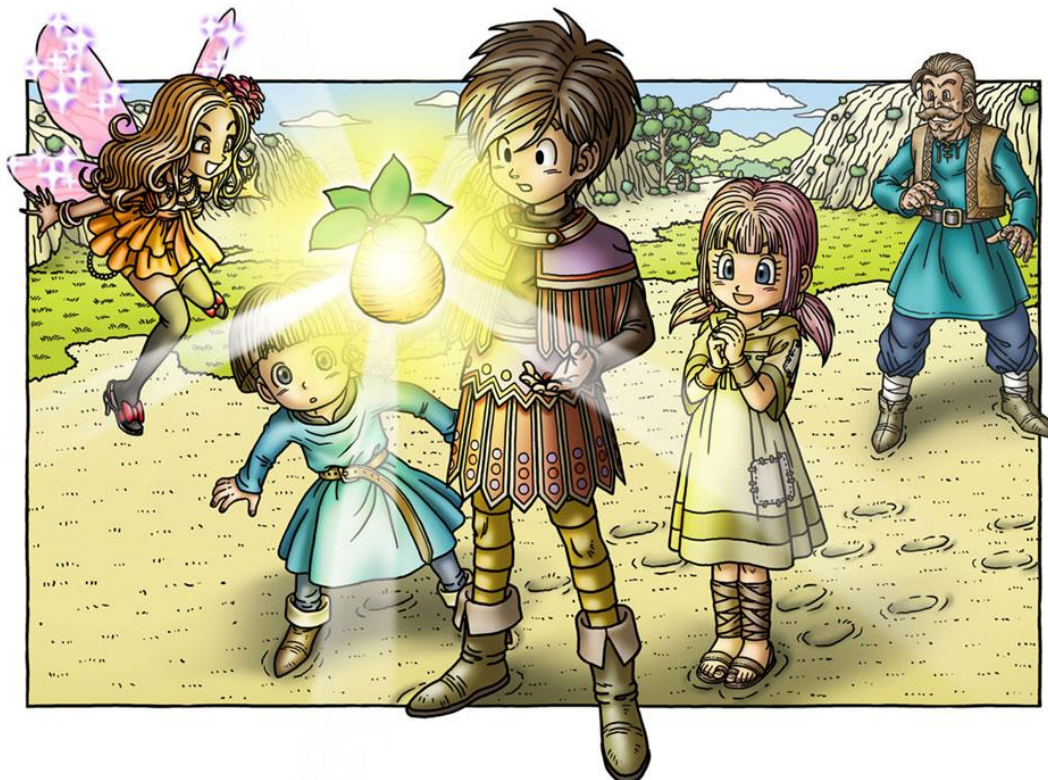
- **Abrir:** Abre uma porta. 0 PMs. Mago 9.
- **Amedrontar:** Uma linha inimiga torna-se confusa atacando uns aos outros por 1 turno para cada 4 pontos de Intelecto, um teste de sorte é exigido para cada inimigo. 5 PMs. Mago 7.
- **Anti Magia:** O Inimigo torna-se impossibilitado de conjurar magias por 1 turno para cada 4 pontos de vontade. 3 PMs. Herói 5 Sacerdote 4.
- **Antídoto:** Remove o efeito de envenenado do alvo. 3 PMs. Sacerdote 3.
- **Barreira:** Efeitos Mágicos causam metade do dano a todos aliados durante 1 turno para cada 4 pontos de Vontade. 6 PMs. Sacerdote 8.
- **Bola de Fogo Maior:** Uma Linha Inimiga sofre 4d6 de dano por fogo. 12 PMs. Mago 8.
- **Bola de Fogo Menor:** Uma Linha Inimiga sofre 1d6 de dano por fogo. 4 PMs. Herói 3 Mago 2.
- **Bola de Fogo:** Uma Linha Inimiga sofre 2d6 de dano por fogo. 6 PMs. Herói 6 Mago 4.
- **Choque:** Um Inimigo sofre 3d6 de dano elétrico. 8 PMs. Herói 7.
- **Confundir:** Uma linha inimiga é posta sob efeito de confusão e sofre desvantagem nas jogadas de ataque sob efeito de ilusões dura 1 turno para cada 4 pontos de Vontade. 4 PMs. Sacerdote 2.
- **Cura Completa Maior:** Restaura todos os pontos de vidas de todos aliados. 62 PMs. Herói 10.
- **Cura Completa:** Restaura todos os pontos de vida de um aliado. 7 PMs. Herói 9 Sacerdote 8.
- **Cura Maior:** Restaura 2d6 pontos de vida de todos aliados. 18 PMs. Sacerdote 9.
- **Cura Menor:** Restaura 1d6 pontos de vida de um aliado. 2 PMs. Herói 1 Sacerdote 1.



- **Cura:** Restaura 3d6 pontos de vida de um aliado. 5 PMs. Herói 8 Sacerdote 4.
- **Defesa de Ferro:** Todos aliados ficam sem agir, mas ficam invulneráveis enquanto o conjurador mantiver a magia em combate. 6 PMs. Herói 3.
- **Despertar:** Remove o efeito de sono do alvo. 3 Pms. Sacerdote 4.
- **Desproteger:** Durante 1 turno para cada 4 pontos de Vontade a linha inimiga sofre desvantagem para evadir-se de ataques. 4 PMs.Sacerdote 5.
- **Dispersar:** Como a magia Expulsar, mas afeta um inimigo e a jogada de sorte possui vantagem. 7 Pms. Sacerdote 5.
- **Drenar Mana:** Drena 1d6 pontos de mana do alvo. 0 PMs. Mago 4.
- **Enfraquecer:** Um inimigo alvo sofre vulnerabilidade a todos ataques durante 1 turno para cada 4 pontos de vontade. 3 PMs. Sacerdote 2.
- **Explosão Maior:** Todos Inimigos sofrem 5d6 de dano por fogo. 12 PMs. Mago 9.
- **Explosão Menor:** Todos Inimigos sofrem 1d6 de dano por fogo. 5 PMs. Mago 3.
- **Explosão:** Todos Inimigos sofrem 2d6 de dano por fogo. 9 PMs. Herói 8 Mago 5.
- **Expulsar:** Uma linha inimiga é expulsa da batalha, não fornecendo tesouros, caso seja bem sucedido em um teste de Sorte para cada inimigo. 2 PMs. Herói 2 Sacerdote 1.
- **Fogo Maior:** Um inimigo sofre 6d6 de dano por fogo. 12 PMs. Mago 8.
- **Fogo Menor:** Um inimigo sofre 1d6 de dano por fogo. 2 PMs.Herói 1 Mago 1.
- **Fogo:** Um inimigo sofre 3d6 de dano por fogo. 6 PMs.Mago 5.
- **Fortalecer Menor:** Durante 1 turno para cada 4 pontos de Intelecto o aliado recebe vantagem nos testes de vitalidade e recebe metade do dano físico. 3 PMs. Mago 1.
- **Fortalecer:** Durante 1 turno para cada 4 pontos de Intelecto recebem vantagem nos testes de vitalidade e recebem metade do dano físico. 4 PMs. Mago 3.
- **Fugir:** Teleporta o grupo para a entrada do andar da masmorra. 8 PMs. Herói 4 Mago 3.
- **Invisibilidade:** Todos aliados ficam invisíveis por uma quantidade de horas igual cada 4 pontos de Intelecto do Conjurador. 15 PMs. Mago 9.
- **Lanças de Gelo:** Uma linha inimiga sofre 4d6 de dano por gelo. 9 PMs. Mago 9



- **Lentidão:** Uma linha inimiga sofre de lentidão com desvantagem para agir em combate e são últimos a agir em batalha durante 1 turno para cada 4 pontos de Intelecto. 3 Pms. Mago 3.
- **Morte Menor:** Um Inimigo morre instantaneamente, deve ser bem sucedido em uma jogada de Sorte. 7 PMs. Sacerdote 6.
- **Morte:** Uma Linha Inimiga morre instantaneamente, deve ser bem sucedido em uma jogada de Sorte para cada Inimigo. 11 PMs. Sacerdote 7.



- **Nevasca Menor:** Uma Linha Inimiga sofre 2d6 de dano por gelo. 3 PMs. Mago 5.
- **Nevasca:** Todos Inimigos sofre 3d6 de dano por gelo. 9 PMs. Mago 7.
- **Passar o Tempo:** Passa o tempo de dia para noite, acelerando processos como cura. 18 PMs. Mago 7.
- **Passo Seguro:** O grupo não sofre efeito de terreno perigoso ou danoso, como espinhos, lava, veneno etc...Por 1 hora para cada 4 pontos de Intelecto do Conjurador. 2 PMs. Mago 5.
- **Raio de Gelo:** Um inimigo sofre 1d6 de dano por gelo. 3 PMs. Mago 2.
- **Rapidez:** O Aliado ganha uma ação extra após a iniciativa. 6 PMs. Mago 6.
- **Refletir:** Ao custo da magia lançada contra você, esta é refletida contra seu conjurador. 8 PMs. Mago 6.



- › **Relâmpago:** Todos Inimigos sofrem 7d6 de dano elétrico. 30 PMs. Herói 10.
- › **Remover Maldição:** Remove o efeito de maldição do aliado. 18 Pms. Mago 7.
- › **Repelir:** Impede encontros aleatórios durante uma cena ao grupo. 4 PMs. Herói 5.
- › **Restabelecer:** Remove o efeito de confuso do alvo. Sacerdote 4.
- › **Retornar:** Teleporta o grupo para a cidade ou local seguro mais próximo que o mago visitou. 8 PMs. Herói 2 Mago 3.
- › **Reviver Menor:** Revive um aliado com metade dos seus pontos de vida com um teste bem sucedido de Sorte. 10 PMs. Sacerdote 6 Herói 9.
- › **Reviver:** Revive um aliado com todos seus pontos de vida com teste bem sucedido de Sorte. 20 PMs. Sacerdote 9.
- › **Sacrifício:** O personagem cai com 0 Pvs e mata instantaneamente todos inimigos. 1 PM. Sacerdote 10.
- › **Sono:** Uma linha inimiga cai no sono até que sejam atacados não agindo até então despertar, necessário um teste de Sorte para cada Inimigo. Herói 4 Sacerdote 3.
- › **Transformar:** Durante 1 turno para cada 4 pontos de Intelecto o conjurador se transforma em um aliado recebendo suas habilidades e poderes. 12 PMs. Mago 10.
- › **Velocidade:** Todos aliados recebem vantagem nas jogadas de agilidade até o fim do combate, e uma ação extra ao fim da iniciativa Durante 1 turno para cada 4 pontos de vontade. 3 PMs. Sacerdote 2.
- › **Vento Maior:** Um vento cortante causa 4d6 de dano a uma linha inimiga. 9 PMs. Sacerdote 9.
- › **Vento Menor:** Um vento cortante causa 1d6 de dano a uma linha inimiga. 4 PMs. Sacerdote 3.
- › **Vento:** Um vento cortante causa 2d6 de dano a uma linha inimiga. 6 PMs. Sacerdote 7.
- › **Visão de Raio X:** Vê o conteúdo de Objetos e paredes. 3 PMs. Mago 5.





CAPÍTULO 3

AVENTURANDO-SE

AVENTURANDO-SE

Os aventureiros têm que estar preparados para toda adversidade que surgir, pois a busca por glória e riqueza necessita de viajar longas distâncias e explorar masmorras ocultas e principalmente enfrentar perigos e inimigos.

VIAJANDO NOS ERMOS

Quando sair em viagem no mapa do mundo os jogadores estão sujeitos a encontros aleatórios. Para chegar a uma cidade para outra é necessário atravessar algumas distâncias, o mapa do mundo um grupo pode percorrer em marchar por 8 horas por dia uns 40 km (5 km por Hora).

Em montanhas, pântanos, desertos, e outros terrenos, movimentam de viagem é reduzido pela metade. Alguns terrenos são intransponíveis, tendo que ter meios diferentes de se atravessar.

A fome, a sede, o clima também são armadilhas que podem dificultar ainda mais uma viagem caso o grupo não se prepare adequadamente.

CHANCE DE SE PERDER

Ao viajar nos ermos o mestre rola 1d6 a chance de se perder em terreno aberto é 1; 1-2 em montanhas, florestas, viagem marítima e 3-6 em selvas, desertos e pântanos. Quando se perde o grupo viaja para uma direção distinta da qual traçaram inicialmente.

Criando rotas de viagem: O mestre pode adiantar as coisas sem consultar mapas, apenas rolando o dado de acordo com a distância.

- **Próximo:** 1d6 dias
- **Distante:** 2d6 dias
- **Longínquo:** 3d6 dias

Para distâncias mais complexas o mestre pode lançar dados para determinar o tipo de terreno. Como 1d6 planícies + 1d2 montanhas + 1d3 desertos. De acordo com a quantidade de dias de viagem.



MASMORRAS

As masmorras são labirintos geralmente escuros aonde criaturas se abrigam e possuem tesouros, armadilhas e desafios a espera. Toda dungeon possui um nível que influencia nos tesouros e monstros que ela possui.

- › **Tempo de exploração:** O grupo deve informar como se locomove, se em silêncio movimentando com cautela ou caminhando normalmente.
- › **Iluminação:** Quando em ambiente de escuridão, o personagem que não enxerga no escuro fica com desvantagens nas jogadas de ataque e evasão.
- › **Armadilhas:** Em masmorras é muito comum que seus habitantes ou mestres não almejem visitantes, eles ocultam armadilhas para que aventureiros não interfiram em seus planos. Encontrar armadilha é uma de intelecto e desarmar exige as ferramentas e conhecimentos adequados.

EXEMPLOS DE ARMADILHAS E DESAFIOS

- › **Força:** Portões trancados, túneis colapsados, e outras coisas resolvidas com força física. Apenas o Personagem que interagir com a armadilha é afetado por este tipo de armadilha.
- › **Agilidade:** Poços, setas, e outras inumeráveis coisas que podem vir a ferir o personagem. Em caso de falha todas as personagens sofrem dano.
- › **Vitalidade:** Gases Tóxicos, ambientes contaminados, fadiga, cansaço, calor e frio. Geralmente efeitos físicos que afetem a saúde e a fisiologia do personagem.
- › **Intelecto:** Qualquer coisa é possível, uma charada enigmática, uma engenhoca prestes a explodir. Qualquer coisa é possível neste tipo de armadilha.
- › **Vontade:** Geralmente envolve interação com alguma criatura, neste tipo de perigo é necessário interagir socialmente. Em caso de falha a criatura ataca.
- › **Sorte:** Um perigo mortal inescapável, a queda para as profundezas de um abismo ou uma guilhotina que o atinge. Em caso de falha o personagem morre ou sofre um destino terrível.

TIPOS DE MASMORRAS

- › **Cavernas:** Masmorras naturais. Povoada normalmente por bestas e animais. Encontradas com mais facilidades em florestas e colinas.



- **Ruínas:** Estruturas abandonadas. Inimigos típicos são mortos vivos ou seres mágicos. Encontrado em todo tipo de terreno.
- **Castelos:** Fortalezas ocupadas. Normalmente ocupada por humanoides, sob o comando de um líder maligno ou criatura mágica. Encontrado normalmente em planícies e colinas.

ENCONTROS EM MASMORRAS

Role 1d6 para cada local inexplorado.

- 1-2: Nada
- 3: Enigma (Role 1d6 Força, Agilidade, Vitalidade, Intelecto, Vontade, Sorte)
- 4-6: Monstros!

BAÚS DE TESOUROS (ROLE 2D6)

- 2-3: Vazio
- 4: G= 10 G por Nível da Masmorra x2
- 5: 1 item de nível da masmorra
- 6: 2 itens de nível da masmorra
- 7: G= 25 G por Nível da Masmorra x2
- 8: 1 item de nível da masmorra +1
- 9: Nível da Masmorra equipamento especial
- 10: Nível da Masmorra +1 equipamento
- 11: Nível da Masmorra +2 equipamento
- 12: Nível da Masmorra +2 equipamento especial

CRIANDO MASMORRAS

Primeiro você gera o tema da masmorra rolando 1d6.

- 1: Floresta
- 2: Fogo
- 3: Água
- 4: Gelo
- 5: Vento
- 6: Sombra



NÚMERO DE SAÍDAS

- 1: 1 saída, a entrada
- 2: 2 saídas, incluindo a entrada
- 3: Saída submersa ou difícil acesso.
- 4: 4 saídas
- 5: 3 saídas, uma trancada
- 6: 4 saídas, 2 trancadas

TIPO DE SALAS

- 1-2: Sala de combate- Monstros estão na sala. Recompensa típica em G.
- 3-4: Sala de Armadilha- A sala possui armadilhas, geralmente se tranca até ser resolvido o perigo. Recompensa típica em G ou itens chave da masmorra.
- 5: Sala de obstáculo- Uma sala aonde é necessário saltar, escalar, ou o chão cede, de alguma forma é difícil passar por ela.
- 6: Recompensa- Uma sala de armadilha e/ou combate que possui um tesouro especial.

DIFICULDADE DA SALA

Role 1d6 igual número de salas da masmorra

- **Fácil:** Monstros típicos da masmorra habitam a sala. Recompensa em G.
- **Normal:** Um encontro de combate que pode gerar algum item de recompensa.
- **Desafiador:** Monstros de poder ou em grande quantidade habitam a sala. Pode dar itens chave, muito G e até alguns itens.
- **Difícil:** Mini chefes, líderes de patrulha e até hordas de inimigos. Itens especiais, equipamentos podem ser encontrados nestas salas.
- **Muito Difícil:** A sala do chefe ou monstro de desafio extremo. Recompensa por completar a masmorra.

GERADOR DE MASMORRAS

Role 1d4 para #Passagens (Se cair apenas 1, % passagem secreta/ baú)

- 1: Corredor curto (Metade largo, 1 longo), metade passagens, se cair 1 passagem % para escadas o baú no lugar de porta secreta



- **2: Corredor Longo (Metade largo, 2 longos)**
- **3: Câmara pequena (1 largo, 1 longo)**
- **4: Câmara Longa (1 Largo, 2 longos)**
- **5: Câmara Larga (2 Largas, 1 longo)**
- **6: Câmara Grande (2 largos, 2 longas), 4# Passagens de Baús (Se estiver vazio % para armadilhas/ monstros role novamente para itens encontrados, se cair outra vez vazio nada é encontrado)**

ENCONTROS

Encontros acontecem tanto nos ermos como em masmorras toda vez que adentrar uma região erma ou masmorra o mestre rola 1d6 em uma dungeon é tempo em minutos ou horas sem um encontro e uma viagem pelos ermos é em dias.

Um encontro pode ser resolvido por combate, negociação ou fuga. Após 1 encontro o mestre rolará o dado para encontros em 15 minutos em uma masmorra ou no próximo dia em locais ermos.

O mestre rola 1d6 em masmorras e locais fechados e 1d8 para locais ermos e abertos, em um resultado 1-2 o encontro aleatório ocorre.



TABELA DE ENCONTROS ALEATÓRIOS

Na tabela de encontros aleatórios quando ocorrer um encontro role 2d6 o nível do monstro é os dados de vida tendo como referência o nível dos personagens e a quantidade também usa como referência o nível dos personagens.

2-3 PJs		
2d6	Nível do Monstro	Quantidade
2	PCLv-3	#PCs
3	PCLv-2	#PCs -1
4	PCLv-2	#PCs
5	PCLv-2	#PCs +1
6	PCLv -1	#PCs -1
7	PCLv -1	#PCs
8	PCLv -1	#PCs +1
9	PCLv	#PCs
10	PCLv	#PCs +1
11	PCLv	#PCs +2
12	PCLv +1	#PCs -1



4-5 PJs		
2d6	Nível do Monstro	Quantidade
2	PCLv -2	#PCs -1
3	PCLv -1	#PCs -1
4	PCLv -1	#PCs
5	PCLv -1	#PCs +1
6	PCLv	#PCs -1
7	PCLv	#PCs
8	PCLv	#PCs +1
9	PCLv	#PCs +2
10	PCLv +1	#PCs -1
11	PCLv +1	#PCs
12	PCLv +2	#PCs -2

REAÇÕES

Ao começo de um encontro faça uma jogada de acordo com a tabela de referência abaixo para ver a reação do inimigo para com o grupo. Role 2d6.

- 2-4: Hostil e ataca de qualquer maneira
- 5-7: Inamistoso (-4 na próxima jogada)
- 8-10: Cauteloso (Role na próxima rodada)
- 11: Neutro (+4 na próxima jogada)
- 12: Amigável



O personagem que almejar negociar com o inimigo ou criatura irá lançar poder de acordo com a situação lançar uma jogada de vontade. O jogador deve ser convincente no uso da negociação. O mestre pode ajustar bônus e penalidades de acordo com a situação. O jogador aplica para cada nível de reação as penalidades abaixo:

- **Amigável:** teste normal.
- **Indiferente:** -5
- **Hostil:** -10

Com uma jogada de vontade, um personagem deve superar a jogada para conseguir que ele desça 1 nível de reação.

EVITAR

Personagens podem evitar encontros informando ao mestre, geralmente utilizando jogadas de agilidade.

A fuga do combate é realizada com um teste de sorte modificado pelo monstro mais forte em combate.

MORAL DOS INIMIGOS

Ao derrotar um líder ou mais da metade do grupo, ou até mesmo realizar uma façanha heroica em batalha o mestre deve rolar a moral dos oponentes, em caso de falha, eles fogem. Role 2d6 e se o valor for igual ou inferior ao valor da moral do grupo eles fogem.

- **6:** Animal, monstros que só procuram alimento
- **8:** Tropas, monstros inteligentes, goblins.
- **10:** Mortos vivos conscientes, monstros mágicos malignos.
- **12:** Mortos vivos inconscientes, gosmas, golems.

Em alguns casos os personagens podem fugir apenas para ludibriar o monstro neste caso a moral dos monstros perseguidores é 7 + ou - o modificador de reação do líder do grupo inimigo.

FUGA

Monstros e personagens podem fugir em sua etapa de movimento, para isto não devem agir e permanecer em seu espaço durante a rodada até o início da próxima rodada. A chance de fuga depende do de uma jogada de Sorte modificada pelo monstro mais poderoso em combate, em batalhas contra chefes, esta jogada é realizada com desvantagem.



SOBRE O JRPG

Narrar jogos JRPG tem que se ter uma coisa em mente que é o exagero! Em JRPG a escala de poder geralmente é de proporções elevadas, mas não só isto o drama, a comédia e o dever são explorados a níveis desproporcionais de maneira que os personagens exaltam tais desejos e manifestações em seus discursos.

Os vilões de JRPG sempre estão dispostos a contar seu plano seja ele uma mera rixa entre rivais ou desejo pelo poder absoluto, mas nunca é tarde para redenção, mesmo aquele vilão chato que lhe importuna desde o começo pode virar seu aliado depois de uma bela surra!

Além disso, os personagens tem que lidar com o cotidiano de aventureiros viajar, acampar, rastejar por masmorras e enfrentar perigos em busca de ouro e glória, outros lutam em nome da justiça e amizade. Todo personalidade de JRPG tem uma motivação por mais ridícula que seja para ser um aventureiro e isto é o que os faz seguir em frente.

MATERIAIS

Em jogos de JRPG ou eletrônicos em geral é normal se ter minérios diferentes, fantásticos de diversos tipos e estes podem confeccionar os mais variados tipos de itens, equipamentos e efeitos.

Em JRPG Hack estes materiais tbm possuem níveis e servem para confeccionar tipos diferentes de itens. Os tipos de materiais diferenciam-se pelo projeto a ser efetuado.

- **Metal:** Ferreiro, Reparador e Armeiro.
- **Madeira:** Ferreiro, Carpinteiro e Armeiro.
- **Tecido:** Costureiro.
- **Gemas:** Ferreiro, Reparador e Armeiro.
- **Espólios:** Alquimista, Ferreiro, Carpinteiro, Reparador, Costureiro e Armeiro.

Os materiais variam de forma, cor, espessura etc. Espólio em geral são coisas que monstros deixam cair como pele, garras, presas e etc. Os materiais se dividem em básico, especial e alquímico.

- **Básicos:** Mais comuns de se obter e baratos, mas a medida que o nível do material for maior e mais raro de se obter geralmente o preço base é 3 x nível do item x o nível da cidade ou localidade aonde ele é encontrado.





- **Especiais:** Incomuns e de certa raridade, estes tipos de geralmente são gemas e espólios, o que lhes confere um valor maior o preço base é como os básicos, mas é de valor 5 x nível do item x o nível da cidade ou localidade aonde ele é encontrado.
- **Alquímicos:** Bem raros e específicos estes itens não são facilmente encontrados, necessitando de ir em busca para adquiri-los o que lhes garante um preço base de 10 x nível do item x o nível da cidade ou localidade aonde ele é encontrado.

COMÉDIA

Este gênero é divertido, mas pode acabar caindo pro besteiro! Que caçar monstros o quê queremos beber e tomar banho nas fontes termais! Nos pague com vinho que tá tudo certo.



Faça a piada acontecer atinja flechas no traseiro do guerreiro, um dragão piadista que faz stand up. As possibilidades de se divertir neste tipo de narrativa são enormes. Quando descambara pra pancadaria use coisas engraçadas como distrair inimigos com dança, ou goblins pacifistas que são canibais e esse tipo de coisa absurda.

O lema deste tipo de jogo é se divertir!

Dicas: Slayers; Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo! Dungeon ni Deai o Motomeru no wa Machigatteiru Darou ka?; Net Game No Yome Wa Onna No Ko Ja Nai To Omotta?

DRAMA

Neste gênero de Animação JRPG o foco são os sentimentos dos personagens suas personalidades e como lidar com as adversidades da vida e das aventuras que eles enfrentam. Os personagens são pessoas presas em outro mundo alienígena ao seu? Um clima de romance impossível aonde guerras podem acontecer por uma escolha errada e apaixonada. Neste tipo de narrativa faça com que seus personagens lidem com dramas pessoais e busquem objetivos que terão que lutar para conquistar.

Mesmo um herói lendário seria indigno de conquistar a princesa do reino ou o Mago que era tido como um fracasso na infância agora é um arquimago poderoso em busca de vingança!

Dicas: Hai To Gensou No Grimgar; Sword Art Online; Log Horizon; Hack; Tales of Zestiria the X e Goblin Slayer.

ÉPICO

Neste tipo de jogo a coisa fica séria, o mundo precisa de heróis ou ele será destruído. Exércitos podem estar preparando uma guerra que vai causar a destruição do mundo. O Rei Demônio retornou e invoca hordas de monstros contra os reinos, mas o herói lendário ainda não surgiu para acabar com seus planos e cabe ao grupo buscar uma arma lendária para derrotar o vilão. O peso de salvar o mundo estará sob as costas do grupo e o fracasso pode resultar em consequências catastróficas e até mesmo no fim do mundo.

Dicas: The Tower Of Druaga: The Aegis Of Uruk; Dragon Quest: Dai no Daibōken; Record of Lodoss War; Chain Chronicle: Haecceitas No Hikari.





CAPÍTULO 4

MONSTROS

DV DE UM MONSTRO

DV representa o nível de um monstro e o número de dados rolados para determinar seus PVs. Existem tipos ou categorias de monstros que determina o seu valor base de dado de vida.

- › Capanga d6
- › Regular d8
- › Subchefe d10
- › Chefe d12

ADVERSÁRIOS PODEROSOS

Para cada DV acima do nível de um personagem, adiciona uma penalidade de -1 do seu teste de atributo que o mesmo realizar para qualquer teste de atributo que determine o resultado de um conflito entre o próprio e o PNJ. – Um personagem de nível 3 defendendo-se de ataques de monstros com 5 DV adiciona uma penalidade de -2 a sua jogada. Subchefes são considerados +2 níveis superiores para este caso, enquanto chefes são considerados +4.

DV do monstro	Dano
1	D4 (2)
2	D6 (3)
3	2D4 (4)
4	D10 (5)
5	D12 (6)
6	D6+D8 (7)
7	2D8 (8)
8	3D6 (9)
9	2D10 (10)
10	D10+D12 (11)

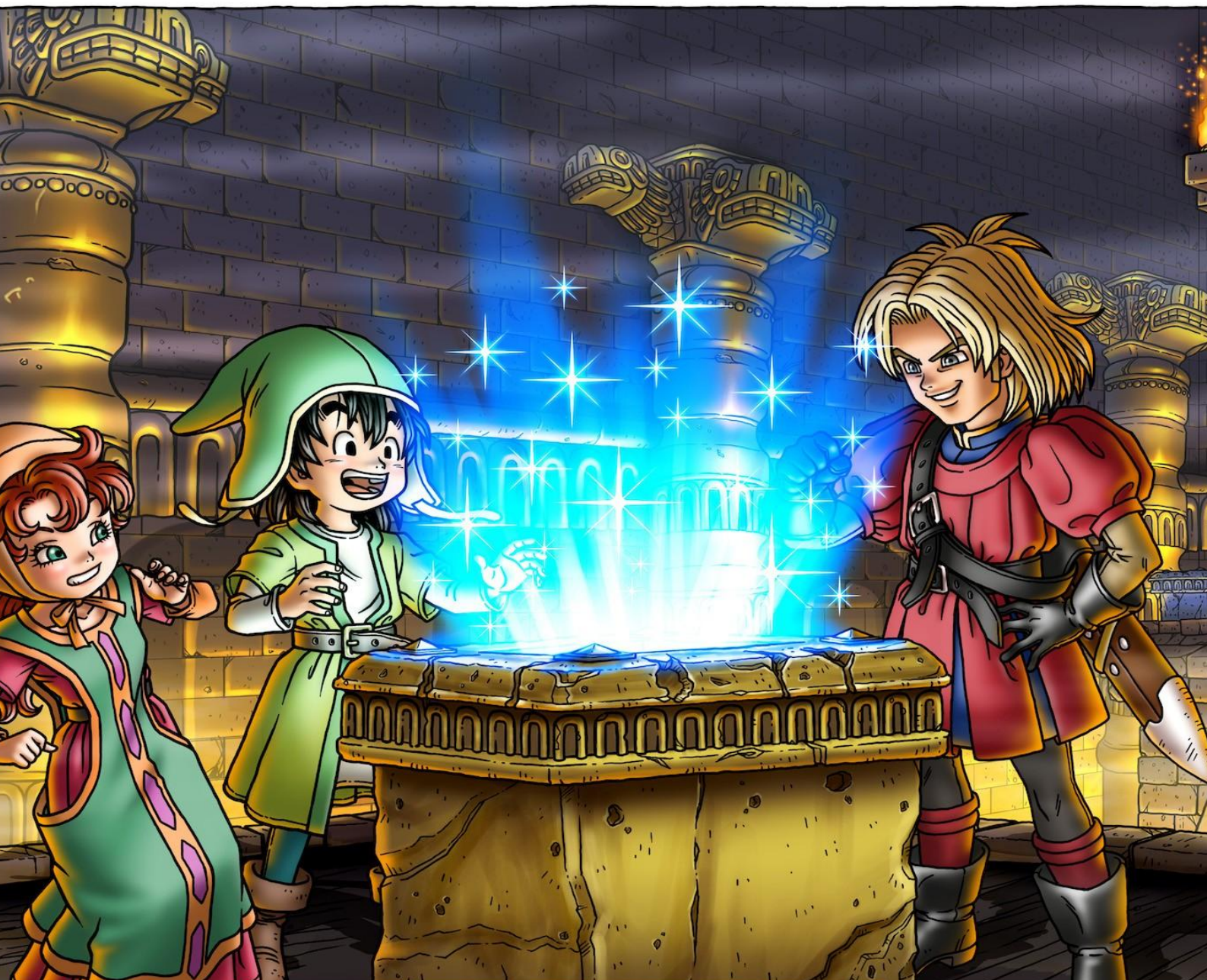


TESOUROS DO MONSTRO

Em JRPG Hack o tesouro obtido é geralmente de Valor Base 5 de acordo com o nível do monstro e desafio. Quanto maior o valor do tesouro influencia na premiação final.

A experiência obtida por combate é igual a 2x o nível do monstro, 4 para subchefes e 8 para chefes.

- 4+ Item de menor de nível igual ou inferior ao monstro.
- 10+ 1 item maior ou 2 itens menores.
- 16+ Equipamento
- 22+ Equipamento especial ou item de alto nível.



TIPOS DE MONSTROS

Existem os mais variados tipos de monstro em JRPGs, classificados em famílias conforme demonstrados a seguir para melhor criação de monstros de todos os tipos.

- › **Aquático:** Crustáceos, sereias, peixes gigantes etc pertencem a este grupo de criaturas que habitam ambientes de água em abundância. São geralmente vulneráveis a ataques elétricos e de gelo, mas resistem ao fogo.
- › **Besta:** Animais de uma forma geral e criaturas similares que atacam com garras, mordidas e pancadas. Vulneráveis a ataques com lança.
- › **Demônio:** Criaturas vindas de um plano externo geralmente de aparência sinistra assim como suas intenções, podem ser banidos e afetados por magias similares e Cajados.
- › **Dragão:** Criaturas poderosas e resistentes, muitas vezes capazes de emitir algum tipo de sopro capaz de atingir todos oponentes ou possuem múltiplos ataques além de resistência a algum tipo de dano.
- › **Elemental:** Criaturas inspiradas nos elementos da natureza e estados da matéria (sólido, líquido, gasoso e plasmático) possuindo alguma resistência a elementos de acordo com sua origem.
- › **Gosma:** As criaturas mais adaptáveis a vários tipos de ambientes e localidades, geralmente as mais fracas da dungeon.
- › **Humanoide:** Seres vivos dotados de algum nível de inteligência, como goblins, orcs, elfos, bandoleiros. Sempre equipados com algum item ou equipamentos e tesouros consigo mais que o habitual. Geralmente vulneráveis a chicotes.
- › **Inseto:** baratas, aranhas, centípedes e até mesmo sapos pertencem a este grupo que reflete as pragas em geral possuem alguma capacidade de invocar membros de sua família em alguns casos. Geralmente vulneráveis a adagas.
- › **Máquina:** Criaturas anacrônicas dotadas de armas como bombas, lasers similares a robôs e máquinas de batalha. Possuem resistência a todo tipo de dano em alguns casos e não podem sofrer coação dedicando-se a sua programação até sua destruição.
- › **Material:** Criaturas artificiais que constituem o ambiente como espadas animadas, estátuas vivas, livros voadores etc. Imunes a morte instantânea devido sua natureza inorgânica. Geralmente vulneráveis a ataques de contusão.



- › **Morto Vivo:** Mortos vivos em geral como carnicais, vampiros, zumbis e etc. Resistem a ataques físicos e vulneráveis a magias de cunho sagrado, magias de cura os fazem perder pontos de vida ao invés de curá-los.
- › **Natureza:** Plantas, fadas e seres mitológicos parecidos associados a flora encontrado pelo mundo. Resistindo a efeitos elétricos e vento em muitos casos, mas vulneráveis a ataques de gelo e fogo como contrapartida. Seres feitos de plantas sofrem o dobro de dano proveniente de machados.
- › **Pássaro:** Mamíferos capazes de voar, pássaros e similares pertencem a este grupo de criatura que podem atacar em posições além de vanguarda normalmente e sofrem vulnerabilidade contra arcos.

HABILIDADES DE MONSTROS

Monstros podem ter habilidades especiais quando isto ocorre adicione 1xp por nível por tal habilidade se for uma magia é 2xp por nível.

- › **Ataque Múltiplo:** Ele pode realizar ataques múltiplos enunciados em sua ficha.
- › **Inferno:** Um ataque elemental que afeta todos inimigos.
- › **Magia:** O monstro pode lançar 1 magia por nível da lista que conheça.
- › **Resistência:** Ele sofre metade do dano do tipo enunciado.
- › **Sopro:** Um ataque em linha inimiga elemental.
- › **Vulnerabilidade:** Ele sofre o dobro do dano do tipo enunciado, este não conta como habilidade.

Nome	DV	Poderes ou ações especiais	Tipo
Slime	1	Vulnerável a dano	Gosma
Slime de Metal	1	Resistência a todo tipo de dano; 4x mais tesouro.	Gosma
Slime Vermelho	1	Fuga do combate	Gosma
Drackee	1	Fuga do combate	Pássaro
Spooky	2		Morto Vivo



Nome	DV	Poderes ou ações especiais	Tipo
Presdigitador	2	<i>Fogo Menor</i>	Demônio
Magidracky	2	<i>Fogo Menor</i>	Pássaro
Escorpião	2	<i>Ataque Venenoso, Fortalecer Menor</i>	Inseto
Esqueleto	2	<i>Enfraquecer</i>	Morto Vivo
Eyeder	2	<i>Olhar Paralisante</i>	Inseto
Poltergeist	2	<i>Fogo Menor</i>	Morto Vivo
Droll	2	<i>Lentidão</i>	Inseto
Drackema	2	<i>Cura Menor, Fogo Menor</i>	Pássaro
Bruxo	2	<i>Fogo Menor e Sono</i>	Demônio
Lobo	3	<i>Fúria, Vulnerável ao fogo</i>	Besta
Escorpião de Ferro	3	<i>Defender, Fortalecer</i>	Inseto
Esqueleto Golpeador	3	<i>Cura Menor</i>	Morto Vivo
Lorde Lobo	3	<i>Antimagia, Vulnerável ao fogo, Fúria</i>	Besta
Golem Dourado	3		Material
Quimera	3	<i>Sopro de Fogo</i>	Pássaro
Espectro	3	<i>Bola de Fogo Menor, Sono e Antimagia</i>	Morto Vivo
Lorde Eyeder	3	<i>Cura e Bola de Fogo Menor</i>	Inseto



Nome	DV	Poderes ou ações especiais	Tipo
Droll Diabolista	3	<i>Sono</i>	Inseto
Esqueleto Soldado	3	Fuga de Combate, <i>Cura</i>	Morto Vivo
Escorpião Mortífero	4	Ataque Venenoso, Crítico Condenado	
Cavaleiro Errante	4	<i>Antimagia</i>	Demônio
Esqueleto Sombrio	4	Ataque Paralisante, Ataque Sonífero	Morto Vivo
Quimera Arcana	4	<i>Cura e Sono</i>	Pássaro
Lobisomem	4	Fúria, Vulnerável ao Fogo	Besta
Quimera Cósmica	5	Sopro de Fogo, <i>Cura</i>	Pássaro
Dragão Verde	5	Sopro de Fogo	Dragão
Mago	4	<i>Fogo Maior, Antimagia</i>	
Golem	5		Material
Cavaleiro Aberrante	5	<i>Sono</i>	Demônio
Dragão Azul	6	Sopro de Gelo	Dragão
Golem de Pedra	6		Material
Cavaleiro Abominável	6	<i>Cura e Sono</i>	Demônio
Dragão Terrível	5	Sopro de Fogo; <i>Antimagia</i>	Dragão
Lorde Dragão	7	<i>Bola de Fogo, Cura e Sono</i>	-
Lorde Dragão (Forma Final)	8	Sopro de Fogo (Linha Inimiga), Inferno (Todos Inimigos)	-



E NOVAMENTE O BEM VENCEU O MAL!

**TODOS NA GUILDA DOS MESTRES
AGRADECEM POR SUA LEITURA E
ESPERAM QUE REALMENTE ESTE
MATERIAL LHE AJUDE E DIVIRTA.**

**EXISTE MAIS MATERIAL GRATUITO
QUE PODE LHE AJUDAR, CONFIRA EM
WWW.GUILDADOSMESTRES.COM.BR.**

**CURTA NOSSA FANPAGE NO FACEBOOK
FACEBOOK.COM/GUILDADOSMESTRES**

**ENQUANTO ISSO, O MAL SE
MOVIMENTA PARA RETORNAR, TALVEZ
MIL ANOS NO FUTURO, CONFORME AS
PROFECIAS ANTIGAS...**

