

## INTRODUÇÃO

Tiny Dungeon é um jogo de RPG de mesa publicado no Brasil pela editora Retropunk e o presente material é um guia de referência para consultas rápidas que não substitui o livro de regras oficial.

Este resumo de regras foi escrito por Andreas Fernandes, editado por Felipe PEP, distribuído pela [Guilda dos Mestres](#) e autorizado pela Retropunk.

Obrigado por trazerem este jogo maravilhoso para o nosso país.

PEP e Andreas, Junho de 2021

## CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

- Selecione uma **Herança** na Lista de Heranças
- Selecione três **Traços** únicos na Lista de Traços
- Selecione um **Grupo de Armas** para ser **proficiente** e uma **arma** desse grupo de armas para ser **Especialista**.
- Selecione um **Ramo da Família**
- Selecione uma **Crença**
- Inicie com **10 moedas** e um **Kit de Aventureiro** (um saco de dormir, pederneira, algibeira, mochila, uma lanterna, um cantil vazio, óleo, uma corda (15 metros), rações, uma tocha e uma capa).
- Defina seu **Nome**

## HERANÇAS

**HUMANOS:** 6 PV. +1 Traço Extra na criação de personagem.

**ELFOS (Fey):** 6 PV. **Especialista em Arcos:** Vantagem ao utilizar Arcos.

**ANÃO:** 8 PV. **Visão no Escuro:** Enxerga na escuridão completa. Explosões e luzes repentinas causam Desvantagem.

## TESTES

Existem três tipos de Teste:

**Obstáculo:** Realizado para atacar inimigos ou superar um desafio do cenário ou situação.

**Teste de Defesa:** Realizado quando você precisar reduzir/evitar/resistir às consequências de alguma situação de risco ou dano.

**Teste de Morte:** Realizado para evitar que seu personagem Morra.

Em todos os tipos de Teste role **2d6**. Qualquer dado com uma rolagem **5 ou mais é sucesso**. Um único sucesso é suficiente para lidar com a situação.

**VANTAGEM:** Se o personagem tiver qualquer **Traço relevante, equipamento ou Vantagem situacional** relacionada a ação. Role **3d6** nos testes.

**DESVANTAGEM:** Se o personagem tiver qualquer **Desvantagem** relacionada a ação. Role **1d6** nos testes.

*-Desvantagens sempre anulam Vantagens, exceto se forem Vantagens relacionadas a itens mágicos ou Traços relacionados a magia.*

*-Nunca se rola menos que 1d6 ou mais que 3d6 nos testes. Mesmo que se tenha mais de uma Vantagem relacionada a cena.*

## COMBATE

**Iniciativa:** Cada personagem e inimigo faz um **Teste** normalmente. A ordem de ação é do maior valor rolado para o menor. Empate entre inimigos e jogadores; o personagem age primeiro. Empate entre jogadores repete-se o Teste entre os empatados.

**Turnos e ações:** Em um turno, o personagem pode realizar até duas ações quaisquer. Algumas ações podem necessitar de **Teste** para serem realizadas. O personagem pode fazer a mesma ação duas vezes, seguidas, se a situação permitir.

**Ações:** Algumas ações básicas durante o combate.

*Mover* - Personagem pode se mover até 7,5m (5 grinds) por ação. Ou mover uma Zona por ação.

*Atacar* - Faça um **Teste** para atacar seu alvo. Independente da quantia de sucesso que tiver você causa **1 de dano**.

*Focar* - Gaste uma ação para focar no inimigo. O próximo teste de ataque tem sucesso com **4+**.

*Desviar* - Gaste uma ação para ficar na defensiva. Se o inimigo tiver sucesso em seu ataque você pode rolar **1d6** para evitar o dano recebido.

\*Usar Armas à Distância custa 2 ações (*Recarregar* e *Atacar*).

Não se limite apenas a estas ações, o personagem pode realizar qualquer coisa dentro do bom senso e possibilidades da situação.

**Dano:** Sucesso em um teste de ataque **sempre causa 1 de dano**. Uma descrição interessante do ataque pode conceder +1 dano extra se o Mestre permitir.

## PROFICIÊNCIA E ESPECIALIDADE DE ARMAS

Quando usar uma arma do tipo que for **Proficiente** role os testes com **2d6**. Se usar uma arma que for **Especialista**, role os testes com Vantagem (**3d6**). Se usar uma arma que **não** for **proficiente** ou **especialista**, role com Desvantagem (**1d6**).

## RAMO DE FAMÍLIA

Quando fizer algo relacionado ao ramo de família, role com Vantagem.

## CRENÇA

É uma frase simples usada como força motriz para sua Aventureira. Pode conceder Vantagens ou Desvantagens em algumas situações e pode ser alterada com decorrer do jogo.

## MORTE

Com zero PV seu personagem fica incapacitado. Faça um **Teste** de Defesa no início de seu turno. Com sucesso recupera 1 PV. Se falhar você está morrendo e pode tentar uma última vez no próximo turno com **desvantagem**.

## DESCANSO

Durma 6 horas ininterruptas e recupere todos os PVs. Caso contrário recupere 1 PV por hora dormida. Ser surpreendido dormindo gera rolagens com **Desvantagem**.

## CURA

Aliados adjacentes podem curar 1 PV com Teste bem sucedido. Itens ou Traços adequados também podem ser usados para curar personagens.

## MAGIA

Apenas personagens com itens mágicos ou com **Traços Estudante de Magia** ou **Tocado pela Magia** podem conjurar feitiços. **Tocado pela Magia** conjura apenas efeitos simples e sutis. **Estudante de Magia** podem ler pergaminhos com feitiços poderosos. Sempre role um **Teste** para ver se consegue o efeito desejado. Com falha nada acontece. Ao ler um pergaminho e ser bem sucedido ele é destruído.

## AVANÇO

Adquira um novo **Traço** a cada 3 sessões. Você pode adquirir um limite máximo de sete **Traços**, qualquer Traço adquirido após esse limite deve substituir algum existente que não seja de sua **Herança**.

## ZONAS E DISTÂNCIAS

São abstratas e determinam o alcance máximo de ataques. São divididas em:

**Próximo (1,5m)** - Magia e qualquer Arma Corpo-a-corpo

**Perto (3m)** - Magia, Arma Corpo-a-corpo Pesada e Armas à Distância.

**Longe (+4m)**- Magia e Armas à Distância.

## DURABILIDADE

Itens limitados ou com resistência limitada possuem 6 de Durabilidade. Quando usar esses itens (ou forçá-los). Role 1d6, com resultado 1 a durabilidade reduz em -1 até se esgotar em 0.

## INVENTÁRIO

Cada personagem pode ter um limite de **6 espaços** de inventário com **3 "vagas"** para anotar seus itens (Total de **18 "vagas"**). Você deve informar que tipo de

recipiente cada **espaço** de inventário representa (como um saco, mochila, baú, etc).

- **Itens que ocupam 1 vaga:** Adaga, poção, moedas, tocha, rações
- **Itens que ocupam 2 vagas:** Espada curta, arco curto, machadinha, roupas extras
- **Itens que ocupam 3 vagas:** Espada longa e maior, arco longo, esquís, tenda, seu Kit de Aventureira.

## TABELA DE INIMIGOS

Inimigos podem ter habilidades, regras e características únicas.

Nível de Ameaça	PV
Bucha	1
Baixa	2
Média	3-5
Alta	6-8
Heróica	9-14
Solo	15+

## TRAÇOS (EXEMPLOS)

**Durão:** Você possui +2PV Extras.

**Forte:** Vantagem em ações que exigem força bruta.

**Furtivo:** Vantagem para se esconder e se esgueirar.

**Oportunista:** Se um inimigo erra um ataque contra você. Você ganha uma ação de contra-ataque.

**Vigilante:** Ganha Vantagem em Testes de Iniciativa.

**Tocado pela Magia:** Você pode realizar pequenos truques e feitiços sutis.