

KidS & Dragons

Edição Heroica



GUILHERME NASCIMENTO & IGOR MORENO

**BASEADO NA ADAPTAÇÃO
DE JIMM JOHNSON**

KidS & Dragons

EDIÇÃO HEROICA

**Baseado na adaptação
de Jimm Johnson**

Guilherme Nascimento & Igor Moreno



Distribuição gratuita. Venda proibida.

PREFÁCIO

O RPG é um jogo de faz-de-conta, em que cada um dos jogadores escolhe um herói que irá enfrentar monstros e conquistar tesouros. Este tipo de jogo foi criado em 1974, por Gary Gygax e Dave Arneson com o nome Dungeons & Dragons (Masmorras e Dragões) e se passa em um universo imaginário de fantasia.

Jimm Johnson elaborou o *Kid's D&D*, que é uma versão resumida das regras de Dungeons & Dragons, porém mais voltado para crianças. A partir destas regras, este jogo foi adaptado e expandido por Guilherme Nascimento, Igor Moreno e Rafael Beltrame. Esta é a versão que você tem em mãos, agora batizada como *Kids & Dragons - Edição Heroica*.

Para jogar o *Kids & Dragons*, você precisará de dados especiais*, papel e lápis. Além disso, um dos jogadores deve ser escolhido para fazer o papel de *Dungeon Master* (DM) ou Mestre. O papel do mestre será explicado mais adiante.

Então, seja bem-vindo ao *Kids & Dragons - Edição Heroica*. Que as aventuras comecem!



* Os dados especiais são aqueles com diferentes números de lados. São eles: o d4 (dado de quatro lados), d6 (o mais comum, de seis lados), d8 (de oito lados), d10 (de 10 lados), d12 (de doze lados) e d20 (de vinte lados). Sempre que for pedido uma rolagem de dados nas regras, considere o primeiro número a quantidade de vezes (ou de dados) que serão rolados e o segundo número, a quantidade de lados do dado. Assim, se na regra pedir para você rolar 2d10, você deverá rolar duas vezes o dado de dez lados e somar os resultados. Estes dados podem ser encontrados em lojas especializadas, grandes livrarias ou em lojas de RPG na Internet.

Kids & Dragons

Baseado nas regras adaptadas
de Jimm Johnson

Autores

Guilherme Nascimento e Igor Moreno

Ilustrações

Diego Madia

Revisão de Regras e Aventura

Rafael Beltrame

Mapa da Aventura

Diogo Nogueira

Diagramação

Guilherme Nascimento

Revisão

Elisa Guimarães

Desenvolvido por:



www.theflyingape.wordpress.com

SUMÁRIO

1. CRIAÇÃO DE PERSONAGEM	6
1.1. CLASSES DE HERÓI	7
1.2. PONTOS DE VIDA INICIAIS E TESTE DE RESISTÊNCIA	9
1.3. CLASSE DE ARMADURA E ATAQUE	9
1.4. PONTOS DE EXPERIÊNCIA E AVANÇO DE NÍVEL	10
2. PROCURAR, OUVIR E ABRIR PORTAS	10
3. MOVIMENTO	11
4. LANÇANDO MAGIAS	11
5. TABELA DE EQUIPAMENTOS E ITENS MÁGICOS	15
6. ENFRENTANDO OS MONSTROS	17
7. O DUNGEON MASTER	18
8. CONSTRUINDO UMA DUNGEON	19
9. MONSTROS	21
10. AVENTURA	25
FICHA DE PERSONAGEM	30
LICENÇA OGL	32

1. CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Para criar um personagem pegue uma cópia da ficha que se encontra no final deste livro, escolha uma das seis classes de herói, o nome do seu personagem e faça um desenho (não necessariamente nessa ordem). Ainda na ficha de personagem anote o Nível (1), Pontos de Vida (6), Classe de Armadura (2, 4, 5, 7 ou 9), e a Resistência (15, ou 13 se o herói for um Anão). No espaço adequado, anote as habilidades especiais do seu herói e equipamento. E por último preencha o Ataque como explicado a seguir.



Kids & Dragons



Ficha de Personagem



DESENHO DO PERSONAGEM

HECTOR
NOME DO PERSONAGEM

GUERREIRO
CLASSE

HABILIDADE ESPECIAL:
PODE EXECUTAR 2 ATAQUES POR TURNO.

EQUIPAMENTO:
ARMADURA DE PLACAS, ESCUDO, ESPADA, TOCHA.

ATAQUE

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

EXPERIÊNCIA: **0**

NÍVEL
1

PVs
6

CA
2

RESISTÊNCIA
15

PRÓXIMO NÍVEL
2

Exemplo de ficha de personagem

1.1. CLASSES DE HERÓI

As classes representam qual tipo de herói os jogadores controlarão nas aventuras. É possível ser desde um valente guerreiro com espada e escudo até um misterioso mago que lança poderosas magias contra seus inimigos. A seguir, você encontrará seis classes de herói e o que cada um deles é capaz de fazer.



GUERREIRO

É um herói que desafia monstros com bravura e uma espada em punho.

Habilidade Especial: O guerreiro pode executar 2 ataques no seu turno de combate.

Equipamento Inicial: Armadura de placas, escudo, espada, tocha.

Classe de Armadura: 2

MAGO

Manipulando a magia, este herói é capaz de controlar grandes poderes.

Habilidade Especial: Uma vez ao dia, o mago pode usar seu cajado para lançar duas magias por nível de experiência. No 1º nível o mago possui duas magias de nível 1, no 2º nível ele aprende duas magias de nível 2, e assim por diante.

Equipamento Inicial: Manto, cajado, livro de magias, tocha.

Classe de Armadura: 9



CLÉRIGO

Servo dos deuses da coragem, este herói é um defensor da fé e da justiça.

Habilidade Especial: Uma vez ao dia o clérigo pode usar seu símbolo sagrado para lançar uma magia por nível de experiência. No 1º nível um clérigo possui uma magia de

nível 1, no 2º nível ele aprende uma magia de nível 2, e assim por diante.

Equipamento Inicial: Cota de malha, escudo, maça, símbolo sagrado, tocha.

Classe de Armadura: 4



ELFO

É um herói de natureza mágica, protetor das florestas e dos animais.

Habilidade Especial: Uma vez ao dia, o elfo pode usar sua varinha para lançar uma magia por nível de experiência. No 1º nível um elfo possui uma magia de nível 1, no 2º nível ele aprende uma magia de nível 2, e assim por diante.

Equipamento Inicial: Cota de malha, arco e flechas, varinha mágica, tocha.

Classe de Armadura: 5



ANÃO

Habitante das montanhas, este herói aprecia o ouro e um bom combate.

Habilidade Especial: Quando estiver procurando, o Anão encontrará automaticamente uma porta secreta na área (até 12m de distância). Ele também é o único herói que começa com Resistência 13, ao invés de 15.

Equipamento Inicial: Armadura de placas, escudo, machado, tocha.

Classe de Armadura: 2



PEQUENINO

Sorrateiro e astuto, este herói consegue invadir o covil de qualquer monstro.

Habilidade Especial: Abre qualquer fechadura com um resultado 1, 2, 3 ou 4 no d6. Desarma armadilhas com 1 ou 2 no d6.

Equipamento Inicial: Armadura de couro, adaga, atiradeira, ferramentas de ladrão, tocha.

Classe de Armadura: 7

1.2. PONTOS DE VIDA INICIAIS E TESTE DE RESISTÊNCIA

Pontos de Vida (PVs) são o valor da energia que seu herói tem para continuar a aventura. Quanto mais Pontos de Vida seu herói tiver, mais chances ele terá de vencer um combate contra monstros ou outros perigos. No 1º nível, todos os heróis começam com 6 Pontos de Vida, com um d6 adicional a cada vez que o herói subir de nível.

Testes de Resistência (TDR) são testes que os jogadores devem fazer para evitar uma armadilha, resistir a uma magia e escapar do ataque especial de um monstro (como a baforada de um dragão), rolando 1d20. Todos os heróis (exceto o Anão) começam com Resistência 15, que melhora em 2 a cada nível, isto é, passa para 13 no 2º nível, 11 no 3º nível e assim por diante (quanto menor o valor, mais resistente é o herói). Durante um teste de resistência, o jogador precisa conseguir um resultado igual ou maior do que o valor da Resistência em sua ficha para ter sucesso.

1.3. CLASSE DE ARMADURA E ATAQUE

A Classe de Armadura (CA) indica o quão bem protegido é o seu herói e sua capacidade de evitar o ataque dos monstros. Quanto menor o número da sua CA, maior a proteção conferida por sua armadura.

O Ataque é o valor que o herói precisa conseguir em uma rolagem de 1d20 para acertar um monstro. Na tabela está o valor mínimo de Ataque para cada tipo de CA do adversário. Assim, um herói precisa tirar um 10 ou mais no d20 para atingir um monstro de CA 9, um 11 ou mais para atingir CA 8, um 12 ou mais para atingir CA 7, e assim por diante. Anote estes números na tabela de Ataque da ficha de seu herói, com o valor necessário para atingir cada CA (de 9 a 0). Lembre-se, quanto menor a CA do monstro, mais difícil é atingí-lo. As regras detalhadas para combates são explicadas no capítulo *Enfrentando os Monstros*.



1.4. PONTOS DE EXPERIÊNCIA E AVANÇO DE NÍVEL

Todos os heróis começam o jogo como aventureiros iniciantes. Conforme se aventuram, enfrentam monstros e coletam tesouros, tornam-se mais experientes e habilidosos. Essa evolução das capacidades dos heróis é feita conquistando níveis, que vão do 1 (iniciante) ao 5 (super-herói). Para avançar de nível é necessário acumular Pontos de Experiência.

TABELA DE AVANÇO DE NÍVEL

Nível do Personagem	Pontos de Experiência
1	0
2	1000
3	3000
4	6000
5	10000

Pontos de Experiência (XP) são ganhos a uma taxa de 100 por Dado de Vida dos monstros derrotados e 1 por peça de ouro encontrada nos tesouros. Depois de cada aventura, o XP deve ser dividido igualmente entre os heróis. Quando o herói alcança o valor de experiência necessário, ele ganha um novo nível de acordo com a tabela.

Por exemplo, um herói de nível 1 precisa de ganhar 1000 pontos de experiência para atingir o nível 2. Um herói de nível 2 deve acumular mais 2000 pontos de experiência (de um total de 3000) para atingir o nível 3, e assim por diante.

NOTA 1: Se o herói é um anão, ele encontrará automaticamente todas as portas secretas na área, de acordo com sua Habilidade Especial.

NOTA 2: Se o herói é um pequenino, ele pode destrancar portas muito mais facilmente, de acordo com sua Habilidade Especial. Ele também é o único capaz de desativar armadilhas.

2. PROCURAR, OUVIR E ABRIR PORTAS

Um resultado 1 ou 2 no d6 indicará sucesso quando um herói tentar qualquer uma das seguintes ações: ouvir através de uma porta, abrir uma porta trancada, buscar itens escondidos, localizar portas secretas ou detectar armadilhas. Para cada tentativa frustrada de abrir uma porta trancada, o DM deve fazer um teste secreto para monstros errantes, que virão atrás dos heróis.

3. MOVIMENTO

Quando miniaturas são usadas, a taxa de movimento de todos os heróis é de 3 quadrados (ou seja, 6 metros) por turno em um tabuleiro quadriculado (também conhecido como *grid* de combate). Nesse caso, a escala é de 1 quadrado = 2 metros. A taxa de movimento em quadrados por turno para monstros é igual ao seu Movimento (MOV). Assim, um Goblin que tem movimento 3, anda 3 quadrados (ou 6 metros), e uma Aranha Gigante que tem movimento 6, anda 6 quadrados (ou 12 metros).

NOTA: Esta é uma regra opcional, e o uso de miniaturas não é obrigatório.

4. LANÇANDO MAGIAS

Somente heróis das classes Clérigo, Elfo e Mago podem lançar magias. Para isso, o jogador deve anunciar em seu turno qual magia seu herói irá lançar, dentre as que ele conheça.

O mago pode lançar duas magias por dia no 1º nível, dentre as que ele conheça. No 1º nível o mago conhece apenas duas magias (à escolha do jogador), mas pode aprender outras do 1º nível lendo um pergaminho mágico, estudando um livro de magias ou se for ensinado por um mago mais poderoso. A cada nível seguinte, o mago aprende duas magias daquele nível automaticamente.

O clérigo e o elfo podem lançar uma magia por dia no 1º nível, dentre as que ele conheça. No 1º nível o clérigo/elfo conhece apenas uma magia (à escolha do jogador), mas pode aprender outras do 1º nível lendo um pergaminho divino/mágico, orando ao seu Deus (clérigo) ou se for ensinado por um elfo mais poderoso (elfo). A cada nível seguinte, o clérigo e o elfo aprende uma magia daquele nível automaticamente.

Heróis que lançam magias nunca poderão aprender uma magia que esteja acima de seu nível. Por exemplo, um elfo de 3º nível não é capaz de aprender uma magia de 5º nível.



Para isso ele precisa acumular experiência (XP) suficiente, chegando ao 5º nível, e só assim ele se torna capaz de compreender as complicadas fórmulas de uma magia de 5º nível. A seguir encontram-se a tabela de Magias de Elfo e Mago e a tabela de Magias de Clérigo.

LISTA DE MAGIAS PARA MAGOS E ELFOS POR NÍVEL

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>				
<ul style="list-style-type: none"> - Ventriloquismo - Luz - Sono - Mísseis Mágicos 	<ul style="list-style-type: none"> - Detectar Armadilhas - Reparar Objetos - Falar com Animais - Teia 	<ul style="list-style-type: none"> - Bola de Fogo - Vão - Relâmpago - Invisibilidade 				
<table border="1"> <thead> <tr> <th><u>4</u></th> <th><u>5</u></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Enfeitiçar Monstros - Neutralizar Veneno - Metamorfose - Olho Arcano </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Imobilizar Monstros - Telecinesia - Teleporte - Muralha de Pedra </td> </tr> </tbody> </table>		<u>4</u>	<u>5</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Enfeitiçar Monstros - Neutralizar Veneno - Metamorfose - Olho Arcano 	<ul style="list-style-type: none"> - Imobilizar Monstros - Telecinesia - Teleporte - Muralha de Pedra 	
<u>4</u>	<u>5</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Enfeitiçar Monstros - Neutralizar Veneno - Metamorfose - Olho Arcano 	<ul style="list-style-type: none"> - Imobilizar Monstros - Telecinesia - Teleporte - Muralha de Pedra 					

DESCRIÇÃO DAS MAGIAS DE ELFO E MAGO

Ventriloquismo - O mago consegue imitar qualquer som e fazer com que este pareça vir de qualquer lugar, a uma distância de até 18 metros (ou 9 quadrados).

Luz - Cria luz mágica de 10m de raio com duração de 1 hora para cada nível do mago/elfo. A magia deve ser lançada sobre um alvo ou objeto.

Sono - Coloca em um sono mágico profundo 1d4+1 DVs de monstros por 1d4 horas. Um Teste de Resistência anula o efeito.

Mísseis Mágicos - No 1º nível, cria um míssil mágico que causa 1d4+1 de dano no alvo. No 3º nível cria dois mísseis que causam um total de 2d4+2 de dano no alvo.

Detectar Armadilhas - Detecta qualquer armadilha (mecânica ou mágica) numa área durante 3 turnos.

Reparar Objetos - O mago consegue consertar um objeto quebrado, que pode ter no máximo o tamanho de uma pessoa. Esta magia não faz efeito se o objeto for mágico.

Falar com Animais - Estabelece comunicação com animais durante 5 minutos por nível do mago/elfo.

Teia - Cobre uma área de 6 metros quadrados com teia viscosa. Um Teste de Resistência é necessário para que um alvo na área não tenha o movimento reduzido à metade.

Bola de Fogo - Explosão de fogo até 6 metros de distância causando 1d6 de dano para cada nível do mago/elfo em todos na área, inclusive os heróis. Um Teste de Resistência reduz o dano pela metade.

Voo - Torna o herói capaz de voar até 36 metros por 1d6 rodadas.

Relâmpago - No 1º nível cria um raio que causa 1d8+1 de dano no alvo. No 4º nível cria dois raios que causam 1d8+2 de dano cada. Um Teste de Resistência reduz o dano pela metade.

Invisibilidade - O alvo fica invisível por 1d6 rodadas ou até atacar alguém.

Enfeitiçar Monstros - A criatura enfeitiçada passa a agir de forma amigável e obedece a um comando simples. Afeta 2DV +1 para cada nível do mago/elfo. Um Teste de Resistência anula o efeito.

Neutralizar Veneno - Anula os efeitos causados por envenenamento no alvo.

Metamorfose - Muda um pequeno detalhe na aparência do mago/elfo a cada nível (cor de olhos, cor e tipo de cabelo, formato do nariz e orelhas, etc.). O efeito permanece até que o mago/elfo cancele a magia.

Olho Arcano - Cria um olho invisível que envia informação visual ao mago/elfo. O olho arcano voa a uma taxa de movimento 12 e tem duração de 1 minuto por nível.

Imobilizar Monstros - Imobiliza 1d4 criaturas durante 5 turnos. Um Teste de Resistência anula o efeito.

Telecinesia - Move objetos de até 15kg durante 5 rodadas enquanto o mago/elfo mantiver a concentração. O objeto se move com uma taxa de movimento igual a 12 metros por rodada.

Teleporte - Teleporta até 5 alvos (podendo incluir o mago/elfo) para um local a até 60 metros de distância do ponto de origem. Um Teste de Resistência anula o efeito.

Muralha de Pedra - Cria uma parede de pedra de 6 metros de altura e 18 de largura, enquanto o mago/elfo mantiver a concentração.

LISTA DE MAGIAS DE CLÉRIGOS POR NÍVEL

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>
- Curar Ferimentos Leves - Expulsar Mortos-Vivos - Detectar Magia	- Detectar o Mal - Bênção - Bom fruto	- Curar Ferimentos Moderados - Curar Doenças - Localizar objeto

<u>4</u>	<u>5</u>
- Adivinhação - Proteção contra o Mal - Encontrar o caminho	- Curar Ferimentos Graves - Remover Maldição - Concha de Proteção

DESCRIÇÃO DAS MAGIAS DE CLÉRIGO

Curar Ferimentos Leves - Cura 1d6 Pontos de Vida do alvo.

Expulsar Mortos-Vivos - Afugenta esqueletos com 1 ou 2 no d6, no 1º nível. No 3º nível o clérigo afugenta esqueletos com 1, 2, 3 ou 4; e zumbis com 1 ou 2 no d6. Já no 5º nível ele afugenta esqueletos com 1, 2, 3, 4 ou 5; zumbis com 1, 2 ou 3; e vampiros com 1 no d6.

Detectar Magia - Detecta magias e objetos mágicos em uma sala ou corredor.

Detectar o Mal - Detecta a presença de criaturas malignas a até 50 metros.

Bênção - Concede ao alvo +1 em rolagens de ataque e em testes de resistência por 1d4 rodadas.

Bom Fruto - Cria 2d4 frutos que curam 1 Ponto de Vida cada ao serem comidos.

Curar Ferimentos Moderados - Cura 2d6 Pontos de Vida. Podendo dividir os dados para cada aliado.



Curar doenças - O clérigo é capaz de curar qualquer doença não-mágica.

Localizar Objeto - Indica a direção de um objeto qualquer que se deseje encontrar.

Adivinhação - Recebe a resposta para uma única pergunta em forma de enigma.

Proteção Contra o Mal - Concede +1 na classe de armadura (CA) e testes de resistência (TDR) contra monstros.

Encontrar o Caminho - Descobre o caminho mais curto para sair de uma área.

Curar Ferimentos Graves - Cura 3d6 Pontos de Vida. Podendo dividir os dados para cada aliado.

Remover Maldição - Livra o alvo de uma maldição. Não anula a maldição de Itens Mágicos, apenas seu efeito sobre o usuário.

Concha de Proteção - Cria uma concha de magia que protege o clérigo de qualquer ataque durante 1d4 rodadas. Enquanto o clérigo estiver sob efeito desta magia ele pode realizar outras ações, menos atacar um monstro (neste caso, a concha de proteção é cancelada).

5. TABELA DE EQUIPAMENTOS E ITENS MÁGICOS

Armas	Dano	Preço
Adaga	1d4	5 peças de ouro
Arco e Flechas	1d4	20 peças de ouro
Atiradeira e Pedras	1d4	2 peças de ouro
Cajado	1d4	10 peças de ouro
Espada	1d6	15 peças de ouro
Machado	1d8	15 peças de ouro
Maça	1d6	15 peças de ouro

Restrições de Armas

Guerreiros, elfos e anões podem usar qualquer arma da lista. Pequeninos só podem usar adagas e atiradeiras. Magos podem usar apenas cajados, e clérigos somente maças.

Armaduras	Classe de Armadura	Preço
Manto de mago / Sem armadura	9	15 peças de ouro
Escudo	8	5 peças de ouro
Armadura de couro	7	20 peças de ouro
Armadura de couro + escudo	6	25 peças de ouro
Cota de malha	5	25 peças de ouro
Cota de malha + escudo	4	30 peças de ouro
Armadura de placas	3	30 peças de ouro
Armadura de placas + escudo	2	35 peças de ouro

Restrições de Armaduras

Guerreiros, anões e clérigos podem usar qualquer tipo de armadura e escudo. Elfos podem usar armaduras de couro e de cota de malha, mas não podem usar escudos. Pequeninos podem usar somente armaduras de couro, mas não podem usar escudos. Magos podem usar apenas um manto e nenhum escudo.

Equipamentos Gerais	Preço
Tocha	2 peças de ouro
Refeição para Viagem	3 peças de ouro
Frasco de Óleo Inflamável	5 peças de ouro
Símbolo Sagrado	5 peças de ouro
Pena e Pergaminho	5 peças de ouro
Lamparina	10 peças de ouro
Mochila de Couro e Cantil	10 peças de ouro
Saco de Dormir	10 peças de ouro
Ferramentas de Ladrão	15 peças de ouro
Barraca	15 peças de ouro

Itens Mágicos	Descrição
Anel da Invisibilidade	O herói permanece invisível enquanto estiver com o anel no dedo. Atacar ou ser atacado anula o efeito.
Anel de Proteção	Confere bônus de +1 na CA (CA 9 passa pra 8, 7 para 6 e 5 para 4). Pode ser usado apenas por Magos, Elfos e Pequeninos.
Armadura Mágica	Confere bônus de +1 na CA (uma armadura mágica de placas confere CA 1, uma de cota de malha confere CA 3 e uma de couro CA 6) e pode ser combinada com um escudo. Não pode ser usada por Magos.



Bolsa do Espaço Infinito	Guarda qualquer equipamento sem alterar o seu tamanho e peso.
Espada Mágica	Confere bônus de +1 no ataque e dano. Não pode ser usada por Magos e Pequeninos.
Escudo Mágico	Confere bônus de +2 na CA (CA 5 passa pra 3 e 3 para 1). Um herói não pode usar mais de um escudo. Pode ser usado apenas por Guerreiros, Clérigos e Anões.
Martelo do Trovão	Três vezes por dia o herói pode lançar a magia Relâmpago como se fosse um Mago de 1 ^o nível. Pode ser usado somente por Anões.
Pergaminho Divino	Contém uma magia a escolha do <i>DM</i> , que é lançada ao ser lida pelo Clérigo.
Pergaminho Mágico	Contém uma magia a escolha do <i>DM</i> , que é lançada ao ser lida pelo Mago ou Elfo.
Poção de Cura	Cura 1d6 pontos de vida ao ser ingerido.

6. ENFRENTANDO OS MONSTROS

Toda vez que os heróis se depararem com monstros e forem enfrentá-los inicia-se um combate. Para determinar quem começa atacando deve-se fazer um Teste de Iniciativa. Para isso, cada lado da batalha rola um d10 (um para os heróis e um para os monstros). O lado que obtiver o maior resultado age primeiro. Se forem os heróis, a ordem de ação inicia com o jogador a esquerda do mestre e segue em sentido horário. Se os monstros começarem, o mestre controlará as ações deles.

A vez de um jogador dizer as ações de seu herói é chamada de turno, e quando todos tiverem agido, significa que uma rodada terminou. Assim, uma nova rodada se inicia seguindo a mesma sequência, até que os monstros sejam derrotados.

Na sua vez, cada herói tem direito a uma ação, seja atacar os monstros ou lançar uma magia. Caso a ação escolhida seja o ataque, o jogador rola um d20 e compara o resultado com o valor de Ataque necessário para acertar a Classe de Armadura do monstro: se conseguir um valor igual ou maior, é um acerto.

Ao acertar um ataque em um monstro, o jogador rola o dado de dano da arma, e o DM reduz o resultado do total de Pontos de Vida do monstro. Ao reduzir os pontos de vida de um monstro a 0 ou menos, ele foi derrotado. Por exemplo:

Um Guerreiro está lutando contra um goblin. Em seu turno ele tem direito a dois ataques (devido a sua Habilidade Especial) e rola 1d20 duas vezes, conseguindo um 15 na primeira rolagem e um 10 na segunda. Comparando os resultados com a tabela de Ataque em sua ficha de herói, o jogador vê que precisa de um resultado 13 para acertar um ataque em um goblin (que tem CA 6), e portanto vê que acertou o primeiro ataque, mas errou o segundo. Agora é só rolar 1d6 (o dano de sua espada) para ver o dano causado ao monstro.

Se o contrário acontecer e um herói tiver seus Pontos de Vida reduzidos a 0 ou menos, ele é derrotado e fica fora do combate até que seus companheiros vençam os monstros, ou receba uma poção ou magia de cura. Caso seja curado, ele volta para a luta na rodada seguinte. O herói que for derrotado e não for curado, ao final do combate volta apenas com 1PV e perde os Pontos de Experiência (XP) referentes a esta luta.

Caso o pior aconteça e todos os heróis sejam derrotados, eles voltam para o início da *dungeon*, recuperando Pontos de Vida, mas perdendo todos os Pontos de Experiência (XP) e Peças de Ouro (PO) adquiridos na aventura. Se o jogador quiser, ele também poderá criar um novo herói.

Cada monstro derrotado confere 100 XPs por Dado de Vida que possui sendo dividido por igual para todos os heróis.

7. O DUNGEON MASTER

O *Dungeon Master (DM)* ou Mestre é o jogador que não controla um único herói, e sim toda a aventura. Ele deve ser criativo e estimular a imaginação dos outros jogadores. Assim, será dele a função de criar as *dungeons* que serão exploradas pelos heróis e todos os seus detalhes como corredores, salas,

armadilhas e enigmas, como será explicado a seguir. Ele também irá controlar os monstros e suas ações, seja conversando ou atacando os heróis.

O papel do Mestre é como o do narrador de um livro, descrevendo os eventos que se passarão na aventura, fazendo com que os heróis sintam que realmente estão explorando o mundo de faz-de-conta. Além disso, o *DM* é o único jogador que não precisa seguir todas as regras. Na verdade, ele pode até mudar algumas delas, caso isso torne o jogo mais interessante e divertido!

IMPORTANTE: O Mestre não joga contra os jogadores. Ele deve manter o desafio e a diversão de todos durante a partida!

8. CONSTRUINDO UMA DUNGEON

Uma *dungeon* é um calabouço, caverna, torre ou qualquer outro lugar fechado, cheio de monstros que os heróis irão enfrentar e tesouros que levarão para casa. A seguir estão alguns exemplos e dicas do que os heróis encontrarão ao explorar uma *dungeon*, e o que o Mestre pode utilizar para criar a sua.

1 - Corredores

Os corredores de uma *dungeon* são cheios de teias de aranha, umidade e sujeira. Geralmente são largos o suficiente para que os heróis possam andar, mas podem ser estreitos, dificultando a passagem. Possuem passagens secretas, portas e escadas que levam a salas ou outros corredores.

2 - Salas

As salas, ou câmaras, são os locais onde os heróis vão encontrar monstros, tesouros ou armadilhas. Em alguns casos, tudo isto junto, ou então, simplesmente um local vazio. Talvez os heróis também encontrem passagens secretas aqui, como alçapões, parede levadiça, uma tampa de esgoto escondida ou outro tipo de entrada.



3 - Armadilhas

Explorar uma *dungeon* pode ser muito perigoso, e as armadilhas são provas disso. Na maioria das vezes são posicionadas nos locais onde menos se espera, e são ativadas quando os heróis encostam, pisam, esbarram ou acionam seu mecanismo de alguma maneira. Muitas permitirão um Teste de Resistência aos heróis para evitar ou amenizar seus efeitos, seja dano direto ou outras ameaças.

4 - Enigmas

Às vezes apenas abrir portas e explorar corredores não será o suficiente para prosseguir na exploração da *dungeon*. Passagens secretas, portas e armadilhas podem ser ativadas ou desativadas através de enigmas, que podem ser quebra-cabeças, charadas ou qualquer outro desafio que faça os heróis raciocinarem para superar o obstáculo.

5 - Monstros Errantes

São os monstros que fazem a patrulha da *dungeon*. Além das salas, eles também podem ser encontrados nos corredores. Em geral são atraídos por algum barulho mais alto que os heróis tenham causado, como a tentativa de abrir uma porta ou por terem ativado uma armadilha.

6 - Tesouros

A maioria dos monstros carrega algum tesouro, mas verdadeiras fortunas podem ser encontradas em salas, passagens secretas ou em algum covil (local onde repousam monstros poderosos como dragões). Ao derrotar um monstro é só rolar a quantidade de peças de ouro que é encontrada de acordo com a descrição dele (veremos mais a seguir). Se um covil for encontrado, o valor em peças de ouro é o dobro do que o monstro carrega consigo.

9. MONSTROS

São todas as criaturas, controladas pelo Mestre, que os heróis irão enfrentar durante a exploração de uma *dungeon*. Cada um deles são descritos em detalhes logo a seguir.

A tabela de Ataque dos Monstros varia de acordo com o número de Dados de Vida que eles possuem. Os Dados de Vida são o equivalente ao Nível dos heróis, exceto o fato de que monstros ganham 1d8 Pontos de Vida a cada DV. A tabela Resistência dos Monstros funciona de forma parecida, indicando o valor que devem superar em um Teste de Resistência.

Para determinar os Pontos de Vida de um monstro, o Mestre pode escolher entre rolar uma quantidade de Dados de Vida igual aos DVs do monstro ou escolher um valor entre 1 e 8 e multiplicá-lo pela quantidade de DVs.

A Classe de Armadura dos monstros funciona de forma idêntica a dos heróis, mas muitos deles não usam realmente armaduras. Sua proteção pode vir de seu tamanho pequeno, escamas grossas ou outras características.

ATAQUE DOS MONSTROS

CA ALVO	1DV	2-3DV	4-5DV	DRAGÃO
1	18	16	14	10
2	17	15	13	9
3	16	14	12	8
4	15	13	11	7
5	14	12	10	6
6	13	11	9	5
7	12	10	8	4
8	11	9	7	3
9	10	8	6	2

RESISTÊNCIA DOS MONSTROS

1DV	2DV	3DV	4DV	5DV	DRAGÃO
15	13	11	9	7	2

**ARANHA GIGANTE (DV: 2 CA: 7 MOV: 6
Tesouro: 0 XP: 200)**

Habilidade Especial: a aranha gigante pode soltar uma teia como um jato, com efeitos similares à magia Teia.

Armas: mordida (1d6)



**COBRA (DV: 1 CA: 8 MOV: 2 Tesouro: 0
XP: 100)**

Habilidade Especial: uma cobra encontrada será venenosa em uma rolagem de 1 no d4. Um herói mordido por uma cobra venenosa deve fazer um Teste de Resistência ou perderá 1d6 pontos de vida por hora até que o veneno seja neutralizado.

Armas: mordida (1d4)

**DRAGÃO (DV: 15 CA: 1 MOV: 10
Tesouro: 45d10 XP: 1500)**

Habilidade Especial: um dragão pode soltar uma baforada de fogo a cada 1d4 rodadas. Os heróis precisam fazer um Teste de Resistência para não sofrerem 3d6 pontos de dano.

Armas: garras (1d8) ou mordida (1d10)



**ESQUELETO (DV: 1 CA: 8 MOV: 3
Tesouro: 0 XP: 100)**

Habilidade Especial: o esqueleto sofre apenas metade do dano causado por espadas, machados e flechas. O dano causado por maças e magias não é reduzido.

Armas: espada enferrujada (1d4)

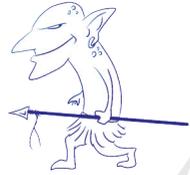
Obs.: Esqueletos podem ser expulsos por um clérigo, distanciando-se dos heróis a todo custo.



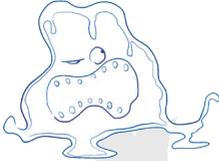
GOBLIN (DV: 1 CA: 7 MOV: 3 Tesouro: 3d10 XP: 100)

Habilidade Especial: goblins recebem um bônus de +2 em seus testes de Iniciativa.

Armas: lança pequena (1d4)



GOSMA (DV: 2 CA: 5 MOV: 1 Tesouro: 0 XP: 200)



Habilidade Especial: a gosma pode envolver um herói desatento que passe por ela. Ele deve fazer um Teste de Resistência para escapar, ou ficará preso sofrendo 1d4 pontos de dano por rodada.

Armas: nenhuma

MÍMICO (DV: 3 CA: 6 MOV: 1 Tesouro: 9d10 XP: 300)

Habilidade Especial: o mímico consegue se fazer passar por um baú, porta, alçapão e outros objetos que precisem ser abertos. Um herói que toque em um mímico sem querer sofrerá um ataque automático se não passar em um Teste de Resistência.



Armas: mordida (1d6)

OGRO (DV: 5 CA: 3 MOV: 6 Tesouro: 15d10 XP: 500)

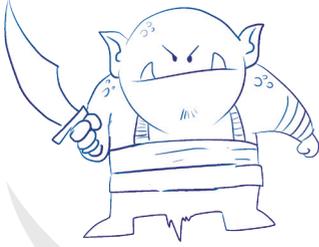
Habilidade Especial: o ogro possui uma força descomunal, de forma que causa +2 pontos de dano sempre que acertar um ataque com seu tacape.

Arma: tacape gigante (1d8+2)

ORC (DV: 1 CA: 6 MOV: 3 Tesouro: 3d10 XP: 100)

Habilidade Especial: um orc furioso será encontrado em uma





rolagem de 1 no d4. Este orc é capaz de realizar dois ataques por turno com sua arma. Um orc líder será sempre furioso.

Armas: espada (1d6) ou lança (1d8)

**TROLL (DV: 3 CA: 4 MOV: 4
Tesouro: 9d10 XP: 300)**

Habilidade Especial: o troll regenera metade de todo o dano sofrido no início de cada rodada, exceto se for causado por magia ou armas mágicas.

Armas: pancada (1d8)



**VAMPIRO (DV: 4 CA: 5 MOV: 3
Tesouro: 12d10 XP: 400)**

Habilidade Especial: todo o dano causado pelo vampiro com sua mordida é absorvido por ele, curando seus próprios ferimentos. O vampiro também pode usar as seguintes magias: Metamorfose (morcego), Invisibilidade e Enfeitiçar Monstro.

Armas: mordida (1d6) ou garras (1d4)

Obs.: Vampiros podem ser expulsos por um clérigo, distanciando-se dos heróis a todo custo.

**ZUMBI (DV: 2 CA: 8 MOV: 1 Tesouro: 0
XP: 200)**

Habilidade Especial: se um herói for mordido por um zumbi e isso reduzir seus pontos de vida a 0 ou menos, ele terá que fazer um Teste de Resistência para não se tornar um zumbi. Se falhar, o jogador terá que criar um novo herói para as próximas aventuras.



Armas: mordida (1d4)

Obs.: Zumbis podem ser expulsos por um clérigo, distanciando-se dos heróis a todo custo.

MONSTROS DE 1 DV	Cobra, Esqueleto, Goblin, Orc.
MONSTROS DE 2 DV	Aranha Gigante, Gosma, Zumbi.
MONSTROS DE 3 DV	Mímico, Troll.
MONSTROS DE 4 DV	Vampiro
MONSTROS DE 5 DV	Ogro
MONSTROS DE 15 DV	Dragão



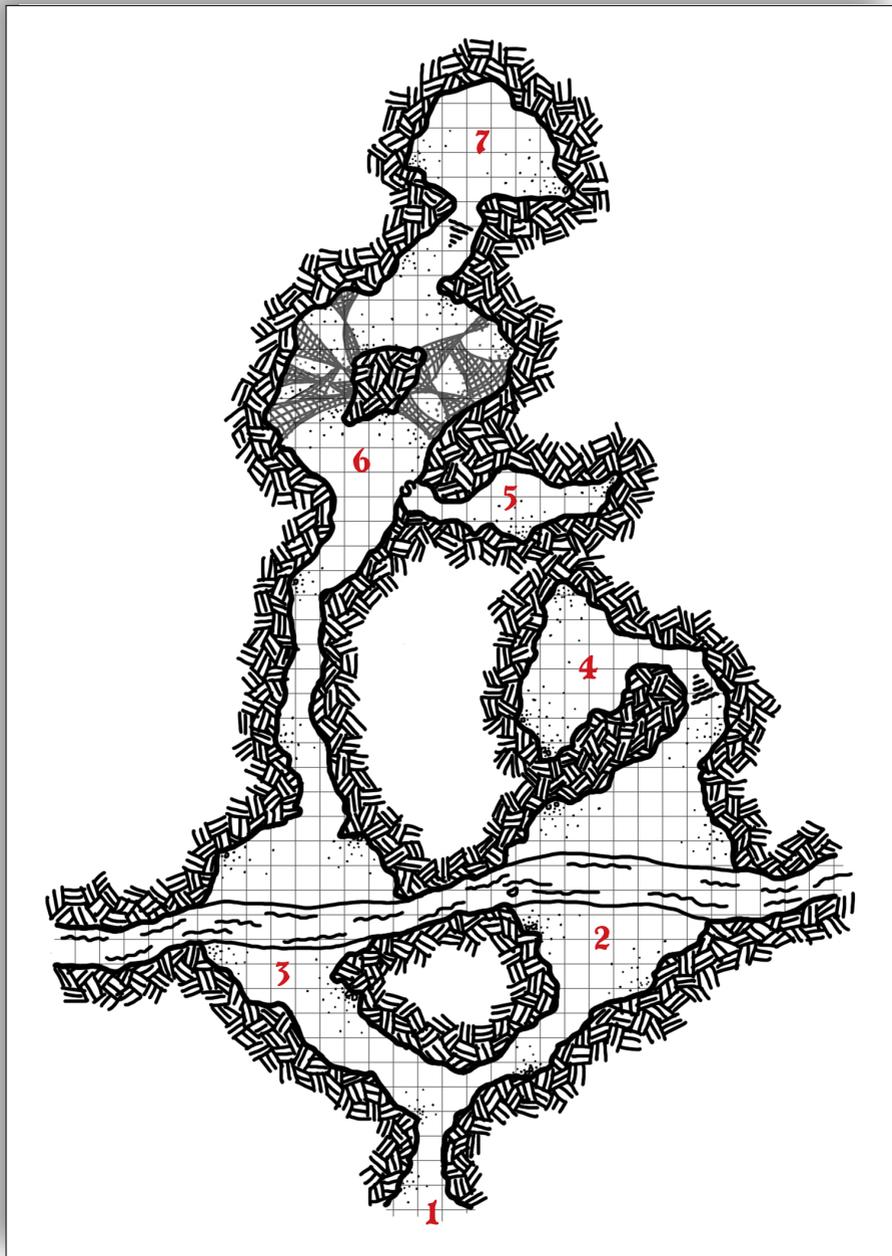
10. AVENTURA

O TESOURO PERDIDO DO CAPITÃO MARDUKE

Há aproximadamente cem anos, um terrível pirata chamado **Capitão Marduke** saqueou diversos reinos e acumulou uma grande quantia em tesouros. Certa vez, temendo que seus gananciosos colegas o roubassem, Marduke escondeu parte de suas riquezas na mais profunda e perigosa caverna de uma ilha misteriosa.

Após sua última missão, o grupo de heróis se depara com o lendário mapa do Capitão Marduke e parte em busca de seus fabulosos tesouros!

Mapa da Aventura



1 - Entrada

Chegando na ilha, os heróis seguem o mapa até a entrada da caverna, que está escondida atrás de uns arbustos. Infelizmente o mapa mostra apenas como chegar até aqui, e caberá aos heróis explorar o interior da caverna. Após explicar ao *DM* como farão para caminhar na escuridão (usarão tochas? Magia?), os heróis perceberão que o corredor segue até se dividir em dois, onde encontra-se um tronco de árvore caído no chão. Na madeira, está entalhado os dizeres “*Afastem-se, ou irão se juntar aos meus esqueletos!*”.

2 e 3 - O Riacho

Qualquer que seja o caminho escolhido pelo grupo, eles irão se deparar com um barulhento riacho. As águas parecem fortes, o *DM* deve avisar que é muito perigoso para pular e que as chances de cair são grandes! Eles devem pensar em uma maneira segura de atravessar, como usar o tronco da entrada, ou buscar algum outro elemento na ilha para cruzar com segurança as águas turbulentas. Cair no riacho faz com que o herói perca todos os seus itens, menos arma e armadura (caso tenha), e ele aparecerá em um ponto do lado de fora da caverna (deve recomeçar no ponto “1 - Entrada”).

4 - O Acampamento

Após atravessar o riacho, uma escada esculpida na pedra leva até um corredor curvo, que termina em uma sala. O local parece ter sido um acampamento, pois existem restos de lenha e alguns barris quebrados. Para cada herói nesta aventura existirá um esqueleto, vestido como pirata, que atacará quando o grupo entrar na sala!

ESQUELETO [DV: 1 (6 PVs cada) CA: 8 MOV: 3 XP: 100 cada]

Habilidade Especial: sofre metade do dano por espadas, machados e flechas.

Armas: espada enferrujada (1d4)

Obs.: podem ser expulsos por um clérigo.

Cada esqueleto terá um objeto de ouro (pulseira, colar, dentes, etc), no valor de 10 PO cada.

5 - Passagem secreta

Esta sala secreta guarda um estoque de bebida pirata, como rum e vinho. Existem quatro barris, pesando cinco quilos cada, no valor de 25 PO. Contudo, uma gosma monstruosa espreita no teto, pronta para atacar o primeiro que chegar perto dos barris. Dentro de um dos barris (o mestre pode escolher qual deles jogando 1d4 e atribuindo um número para cada barril), está escondido um frasco de Poção de Cura, boiando em meio ao vinho.

GOSMA [DV: 2 (12 PVs) CA: 5 MOV: 1 XP: 200]

Habilidade Especial: envolve um herói, que deve passar em um Teste de Resistência, ou ficará preso sofrendo 1d4 pontos de dano por rodada.

Armas: nenhuma

6 - Aranhas!

Estes corredores estão cheios de teias de aranha, o que torna difícil a passagem dos heróis. Caso tentem cortar a teia, é preciso causar 10 pontos de dano (basta jogar o dado de dano) para cada quadrado. Existe outro perigo além das teias: duas aranhas gigantes espreitam os heróis, esperando-os para uma bela refeição.

ARANHA GIGANTE [DV: 2 (10 PVs cada) CA: 7 MOV: 6 XP: 200 cada]

Habilidade Especial: solta teia como um jato, com efeitos similares à magia Teia.

Armas: mordida (1d6)

7 - O Tesouro Pirata

Para chegar até esta sala, o grupo deverá subir uma escada esculpida na pedra. Contudo, existe uma porta que bloqueia a passagem, mas uma charada parece ser a chave. Os seguintes dizeres estão escritos em uma placa de metal, no centro da porta:

“Para abrir a porta, deve responder a essa charada: Três dos meus piratas entraram em um bote, e o bote virou. Dois molharam o cabelo, e um não. Por quê?”

(Resposta: porque era careca)



Se conseguirem responder, a porta se abrirá e revelará uma sala bem iluminada, com um baú no centro. Seis esqueletos guardam o tesouro e irão atacar qualquer um que entrar.

ESQUELETOS GUARDIÕES

[DV: 1 (6 PVs cada) CA: 8 MOV: 3 XP: 200 cada]

Habilidade Especial: sofre metade do dano por espadas, machados e flechas.

Armas: espada (1d6-1)

Obs.: não podem ser expulsos por um clérigo.

O baú tem uma armadilha que é acionada ao ser removido do lugar. Caso os heróis o movam, ele explodirá, causando 2d4 pontos de dano em todos que estiverem a até 4 metros do baú. Um Teste de Resistência bem sucedido faz com que o herói receba apenas metade do dano.

Dentro do baú estão 100 moedas de ouro, uma espada prateada (uma Espada Mágica), duas poções de cura e um pergaminho de Detectar Armadilha. Além disso, quando um herói segurar a espada prateada, o fantasma do Capitão Marduke aparecerá diante de todos soltando uma gargalhada de arrepiar os cabelos. Ele dirá o seguinte (o DM pode imitar a voz do pirata para estimular a imaginação dos jogadores):

Hahahahaha! Então vocês marujos conseguiram achar o meu tesouro! Cem moedas de ouro, uma espada, dois frascos e um pergaminho! Mas isso não é tudo! Meu verdadeiro tesouro está em outro lugar! Quem o procura não acha, mas quem não procura pode vir a encontrá-lo! Cavem, cavem fundo ratos do mar, mas meu tesouro não irão encontrar!

O fantasma do Capitão Marduke dá uma nova gargalhada e desaparece no ar como uma fumaça ao vento. No lugar onde ele estava, flutuando, aparece metade de um mapa, que provavelmente leva ao próximo tesouro de Marduke. Será que os aventureiros encontrarão a outra metade?

O DM pode criar novas aventuras envolvendo a busca pela outra metade do mapa, e mais uma bela porção do tesouro do Capitão Marduke!





Kids & Dragons



Ficha de Personagem

DESENHO DO PERSONAGEM

NÍVEL

PVs

NOME DO PERSONAGEM

CLASSE

CA

HABILIDADE ESPECIAL:

EQUIPAMENTO:

RESISTÊNCIA

ATAQUE

9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

EXPERIÊNCIA:

PRÓXIMO NÍVEL





Kids & Dragons



Ficha de Personagem

MAGIAS CONHECIDAS

--	--	--	--	--

NÍVEL DA MAGIA

1 2 3 4 5

MAGIAS POR DIA

--	--	--	--	--

ANOTAÇÕES



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

KidS & DragonS

Edição Heroica

