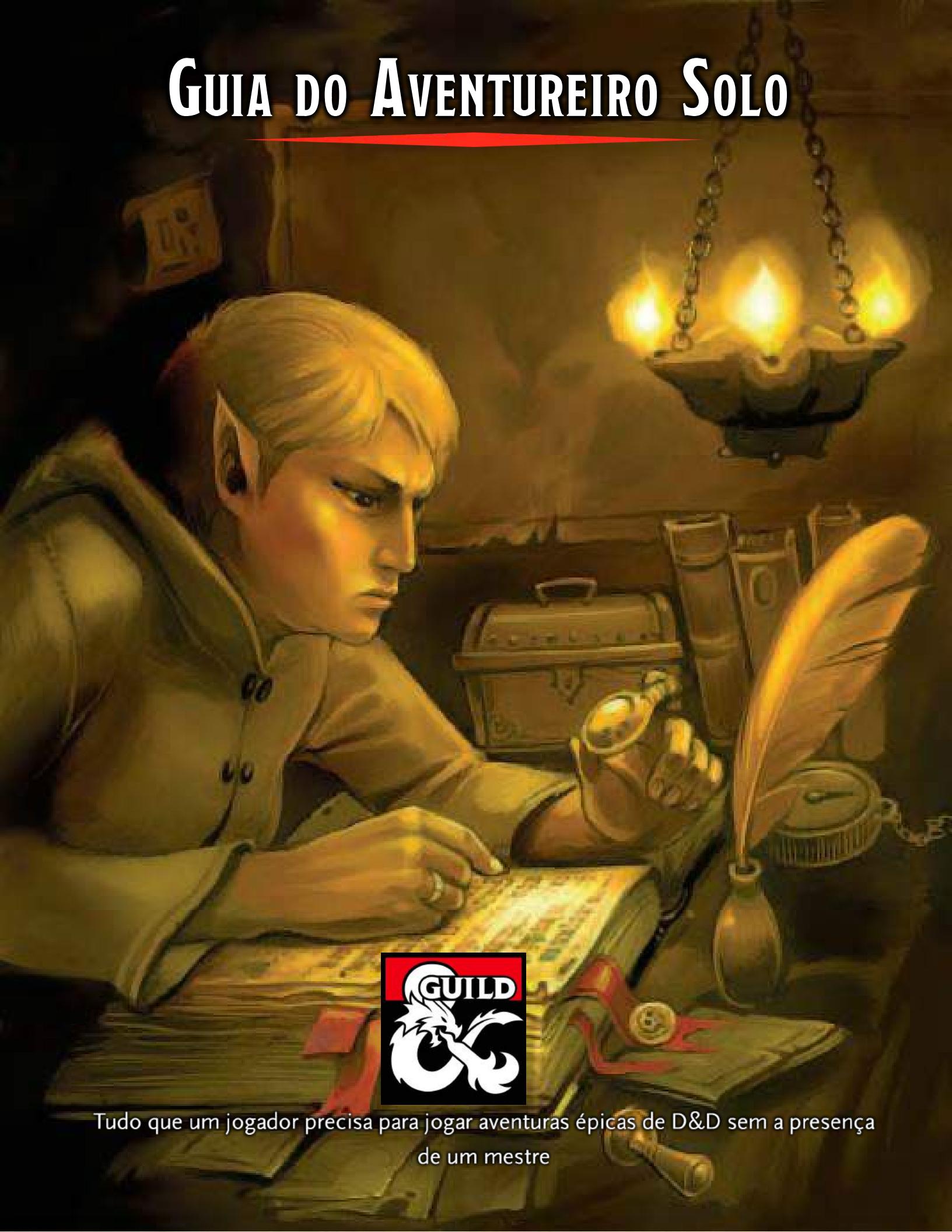


# GUIA DO AVENTUREIRO SOLO



Tudo que um jogador precisa para jogar aventuras épicas de D&D sem a presença  
de um mestre

# GUIA DO AVVENTUREIRO SOLO

Tudo que um jogador precisa para jogar aventuras épicas de D&D sem a presença de um mestre.

*Por Guilherme Bento*

**DUNGEONS & DRAGONS**, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, Eberron, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2018 by **Guilherme Ceron Bento** and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

## CRÉDITOS

Textos e tabelas por Guilherme Bento  
Template da capa: DMs Guild Cover Image  
Nuvens de palavras: [wordle.net](#)  
Arte da contracapa: [Skiorh](#)

## AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Playtesters:  
Annie "Frost" Souza  
Gabriel "GS" Santos  
Leonardo "Ornak DruuK" Alves  
Leonardo "Beelbo" Anunciato  
Ricardo "Royz Kar" Kaciava  
Vinicius "King" Santiago



WWW.DMSGUILD.COM



WWW.GMBINDER.COM

# INTRODUÇÃO E CONCEITOS BÁSICOS

**D**esde a criação do multiverso o poder do destino foi guardado pelos mestres anciões e somente a eles era permitido o seu uso para criar a ordem ou o caos e para tecer a trama das histórias. No dia do nascimento, um dos mestres anciões resolveu generosamente partilhar uma pequena parte desse poder para que outros pudessem também experimentar o fascínio de manipulá-lo. O que nem mesmo esse mestre ancião poderia imaginar é que, ao tentar dividi-lo, ele acabou transferindo todo esse poder para um simples jogo de dados. Durante muito tempo isso permaneceu escondido para muitos, até agora.

O conteúdo que você está prestes a ler foi criado a partir da experiência de um jogador de D&D que decidiu jogar sem a presença de um mestre e foi testando e aprimorando o seu método até que, em um determinado momento, resolveu escrever sobre ele, o qual chamou de **Solo D&D**.

## O QUE É SOLO D&D?

Numa resposta curta Solo D&D é um método para se jogar D&D sem a presença de um mestre. Consiste de um método criativo de improvisação e foi criado para que o jogador de D&D possa jogar sozinho, sem a necessidade de um mestre para preparar os detalhes e conduzir toda a aventura e também sem a necessidade de tempo para preparar uma campanha. Com este método qualquer jogador (ou grupo de jogadores) será capaz de conduzir a sua própria aventura, mesmo que nunca tenha mestrado. Sim, isso é possível.

## QUAIS OS REQUISITOS?

Primeiramente é preciso conhecer as regras da 5<sup>a</sup> edição de D&D. Você vai usar o Livro do Jogador (PHB) para as regras gerais e a criação de personagens, o Manual dos Monstros (MM) para consultar os blocos de estatísticas das criaturas e dos PdMs e o Guia do Mestre (DMG) para consultar tabelas de itens mágicos, tesouros e encontros aleatórios ou caso queira verificar alguma regra mais específica.



Vamos fazer algumas referências a esses livros, sempre usando as siglas mencionadas entre parênteses e o número da página da versão oficial (em inglês). Além dos três livros básicos, quaisquer suplementos também são muito bem-vindos! Afinal, este não é outro sistema de RPG, mas apenas uma maneira de emular as decisões do mestre. Na verdade, é você mesmo quem vai ser o mestre, você vai ser algo que eu costumo chamar de **jogador-narrador**; as mecânicas que você vai aprender a usar neste guia são apenas ferramentas para criar um pouco de aleatoriedade na narrativa e para impulsionar a sua imaginação fazendo com que as histórias não tenham um curso óbvio e previsível.

Não se assuste com o número de páginas deste guia, pois depois de ler pelo menos a primeira parte já será possível conduzir uma aventura toda somente utilizando as tabelas do apêndice, onde estará tudo resumido para você.

Se você já é um jogador de RPG solo, que conhece Mythic GME ou outros sistemas de emulação de mestre, certamente terá mais facilidade em entender como tudo isso funciona, mas caso contrário não se preocupe, pois assim que você começar a jogar vai logo entender e, aos poucos, tudo vai se tornando algo natural e mais dinâmico.

Quanto aos materiais, seriam os mesmos necessários para jogar D&D: lápis, borracha, papel, dados e um notebook para consultar as tabelas e os livros.

## APRENDER FAZENDO

O objetivo deste guia não é discutir sobre o porquê de jogar ou não sozinho. Imagino que se você chegou até aqui, simplesmente quer jogar. Vamos então procurar ser diretos e objetivos. E para deixar tudo mais prático e fácil de entender vamos utilizar um grande e longo exemplo. Na medida em que novas mecânicas forem introduzidas, voltaremos ao mesmo exemplo inicial, dando continuidade. Assim você terá um passo a passo para jogar uma aventura solo e pode até ir jogando junto com o exemplo apresentado.

## VAMOS POR PARTES

Da mesma forma que um mestre organiza as ações dos personagens em turnos para que todos tenham a sua vez em um combate, ou quando ele narra a história para um dos jogadores enquanto os demais esperam a sua vez, assim também faremos algo parecido aqui. Para facilitar a sua vida vamos dividir a sua história em **Cenas**.

Imagine a sua aventura como um filme que é subdividido em cenas. E assim como em um filme, uma cena acontece com determinados personagens, em um determinado cenário e durante certo tempo. Cada cena é então uma pequena divisão de tempo da sua aventura e ela pode ser de qualquer duração, desde minutos a muitos anos. No decorrer desse tempo de duração os personagens fazem as suas ações e quando as finalizam, a cena termina dando início a uma nova cena. Uma cena é, portanto, onde “as coisas acontecem”, é onde vemos os personagens tentando superar diretamente o desafio diante deles. A sua aventura é um conjunto de cenas onde coisas importantes acontecem e cada uma delas é responsável por mover a sua história.

Uma cena pode ser algo rápido e rotineiro: Os heróis entram em um corredor da masmorra, verificam se não há armadilhas, atravessam o corredor e entram numa porta. Só isso já é uma cena. Simples, mas tem um propósito. Uma cena, por outro lado, pode ser também algo longo e detalhado, como um combate com um dragão. Todo combate é uma cena que pode acabar com os personagens vencendo, morrendo ou fugindo, por exemplo.

Cenas podem ser sequenciais, mas não precisam ser, pois entre uma cena e outra você pode determinar que minutos, dias ou até mesmo anos se passaram. Essas mudanças de tempo ou lugar geralmente acontecem fora da cena, não dentro dela. Você pode fazer o salto que quiser entre duas cenas, da taverna até o castelo no dia seguinte e dali a uma semana na entrada de uma masmorra.

Para dividir as cenas não se prenda ao cenário onde ela acontece, mas à ação principal dos personagens envolvidos, pois nem sempre uma cena precisa acontecer em um lugar diferente da cena anterior. Veja: Em uma cena os personagens andam pela floresta evitando um encontro com animais selvagens, em outra coletam recursos enquanto armam um acampamento, em outra fazem vigílias noturnas e em outra se preparam para partir novamente. Todas essas cenas aconteceram no mesmo lugar, mas em cada uma há uma ação principal diferente. Mais uma vez, o importante é que haja um propósito em cada cena. Se por outro lado, você decidisse que seria mais interessante resumir tudo isso, você poderia fazer uma única cena: os personagens gastam um dia passando pela floresta e evitando os perigos. Ou ainda, se você decidisse que em todas essas cenas nada de importante iria acontecer, ou que não haveria um desafio para os personagens na floresta, você poderia simplesmente pular essa parte da história e avançar direto para quando os personagens chegam ao seu destino.

Antes de iniciar uma cena, você precisa entendê-la, precisa saber de onde ela vem e pra onde ela vai, pois toda cena precisa ter começo, meio e fim. Para facilitar você pode usar a seguinte estrutura básica para as suas cenas: começamos com um gancho que mostra o **objetivo** dos personagens envolvidos, depois desenvolvemos o **conflito** em torno desse objetivo e encerramos a cena com um **desastre**.

Tudo começa com o **objetivo**, com o que o personagem quer naquele momento. Todo personagem quer alguma coisa em uma cena, se não a sua presença ali se torna indiferente e sem motivo. Se o personagem não quiser nada, nada acontece e a história fica chata. O objetivo não deve ser algo distante, mas algo em menor escala, algo que precisa ser resolvido por agora. Estabeleça o objetivo do personagem o mais cedo possível na cena. O que ele está tentando fazer? Como ele pretende fazer? Por que ele quer fazer isso? E o que acontece se ele falhar?

O **conflito** nada mais é que um obstáculo entre o personagem e o seu objetivo, pois se o personagem puder simplesmente conseguir tudo o que quer sem nenhum desafio, qual seria a graça disso?

É o conflito que vai preencher boa parte das suas cenas e evitar que elas acabem rápido demais. O conflito é o responsável por criar a tensão que nos mantém interessados para saber o que vai acontecer a seguir.

Conflitos podem ter várias formas e não precisam ser necessariamente uma briga ou um confronto direto. Alguns exemplos simples: um combate; um desmoronamento numa caverna; uma discussão com um personagem do mestre (PdM); uma pista encontrada no local do crime; uma armadilha. O que importa é que seja algo que ameace as chances dos personagens do jogador (PdJs) de atingirem o objetivo da cena.

Por fim, esse conflito específico precisa ser resolvido de uma forma decisiva: os personagens conseguem ou não o que queriam? As consequências desta cena vão servir de combustível para as próximas, então é interessante que ela aumente o drama em vez de já entregar tudo de bandeja para os heróis.

Apesar desse nome, um **desastre** não significa algo terrível e nem significa que os PdJs tenham fracassado e não alcançado o objetivo naquela cena, mas é apenas uma consequência negativa que vai gerar novos desafios nas próximas cenas. Afinal, se uma cena terminar com os PdJs vitoriosos e não houver mais nada a se fazer a aventura acabou e eles serão "felizes para sempre".



Mesmo quando os PdJs conseguirem atingir o objetivo de uma cena, poderão haver consequências negativas. Essa é uma reviravolta interessante que pode ser usada em vez deles simplesmente faltarem. Mas lembre-se que o desastre deve ser algo que surja naturalmente da história e não como um meteoro que cai sobre a taverna... Tem que estar ligado ao conflito. Talvez o item mágico conquistado contenha uma maldição; eliminar uma tribo de goblins pode fortalecer outros clãs vizinhos; o baú encontrado pode estar vazio; os reféns são resgatados, mas o vilão consegue fugir; ou o problema solucionado seja apenas a ponta do iceberg...

## PASSO 1: ESCOLHENDO O TEMA E O GANCHO INICIAL

Em nosso exemplo, antes de qualquer coisa precisamos escolher um tema para nossa aventura e um gancho inicial. Vamos usar nesse exemplo um tema de fantasia medieval clássico. (Você é livre para escolher o tema que quiser). O gancho inicial também é muito importante, pois é o que vai te animar para jogar essa aventura, não precisa ser algo grandioso, mas tem que ser algo que chame a sua atenção e te dê vontade de jogar. Neste exemplo vamos usar o seguinte gancho: quatro aventureiros têm a missão de derrotar um mago muito cruel que está aterrorizando as redondezas. Simples e clássico! E por ser simples, essa ideia é bastante flexível e poderia ser usada em uma campanha curta ou longa, você é quem sabe.

## PASSO 2: ELABORANDO A CENA INICIAL

Para montar a cena inicial recomendo que você crie uma pequena introdução, pois isso gera uma ambientação que facilita bastante na definição dos objetivos dos personagens. Para facilitar ainda mais, uma boa dica é já iniciar uma aventura com um pouco de ação e com um grupo unido que já se conhece e tem objetivos em comum. Acredite, isso agiliza bem o início do jogo. Vejamos a introdução:

Dois vilarejos foram atacados recentemente por criaturas indescritíveis e não se sabe ao certo qual o motivo. Algumas pessoas estão dizendo que foram os deuses que enviaram demônios para os castigarem, outros suspeitam que foram os orcs, brigando por territórios. Os anciões, por sua vez, estão dizendo que já viram esse tipo de coisa e isso só pode ser magia poderosa de alguém que está se associando a forças malignas. O soberano da região não se posicionou oficialmente sobre os ataques e certamente não vai retirar as tropas da capital para investigar as aldeias menores, a menos que isso se torne uma ameaça à capital. Durante a noite é possível ver sinais estranhos no céu e uma sensação de que algo ruim está por acontecer é sempre presente. Há rumores de que essas criaturas tenham vindo de uma torre que fica no alto das montanhas e é para lá que nossos heróis estão se dirigindo.

Agora que temos a nossa introdução ficou mais fácil de pensar nos personagens e de entender a sua motivação, veja:

Os aventureiros já se conhecem há um tempo e formaram uma companhia a fim de investigar essa torre nas montanhas, encontrar o responsável por esses ataques e pôr fim a esse caos. Eles estão na estrada há três dias e recentemente passaram por um dos vilarejos que foi atacado, seguiram os rastros pela estrada e chegaram ao pé de uma montanha. E é aqui que começa a nossa aventura.

Pegamos uma folha de papel e anotamos um título para essa cena:

Cena 1: Os heróis no pé da montanha.

## PARTY DE UM HOMEM SÓ

Crie os personagens do jogador (**PdJs**) seguindo as regras apresentadas no livro do jogador como se faz normalmente em uma mesa de RPG. Digo *personagens* no plural e não *personagem*, porque é muito comum no Solo D&D e em qualquer RPG solo que o jogador controle mais de um personagem ao mesmo tempo. Pode parecer estranho, mas acredite é muito divertido e totalmente funcional. Todavia, se você se sentir mais seguro elaborando apenas um personagem, não tem problema, faça como quiser; O meu conselho, neste caso, é apenas que inicie com um personagem já no nível 4, pois as tabelas de encontros e os níveis de desafio nos livros de D&D5e prevêm sempre um grupo de quatro PdJs.

## PASSO 3: CRIANDO OS PERSONAGENS

Em nossa aventura vamos utilizar 4 PdJs, como já foi citado na introdução: um anão guerreiro, uma elfa patrulheira, um gnomo mago e uma humana ladina. A criação dos personagens pode ser feita antes ou depois de elaborar a cena inicial (Passo 2), o importante é que você crie os ganchos para que os seus personagens não “caiam de paraquedas” na história, você precisa ter em mente de onde eles vem, para onde vão e porque estão indo. Em nosso exemplo todos os heróis *vêm* de vilarejos próximos e eles *vão* para a torre misteriosa nas montanhas *porque* querem erradicar esse mal da região onde vivem.

## O CAOS QUE ORGANIZA TUDO

Antes de prosseguirmos é preciso introduzir o conceito de **Nível de Caos (NC)**, que em poucas palavras é um indicador do controle dos seus PdJs sobre os acontecimentos na aventura. O Nível de Caos é um índice que varia de 1 a 9, sendo 1 o cenário mais calmo possível e 9, o mais caótico imaginable. Normalmente uma aventura se inicia com um Nível de Caos baixo (3) ou médio (5), a seu critério. Na medida em que a história vai se desenrolando você terá que aumentar ou diminuir o Nível de Caos de acordo com os acontecimentos para ajustá-lo. Na prática, o Nível de Caos será o responsável por aumentar a probabilidade de algo acontecer na sua história, ou seja, quanto mais caótica a cena, maiores serão as chances de algo impossível acontecer!

## PASSO 4: ESCOLHENDO O NÍVEL DE CAOS

Vamos adotar um Nível de Caos médio NC=5 para a primeira cena de nossa aventura, pois um clima de tensão já está presente na introdução e no cenário em que vamos jogar. Anotamos o NC junto com o título da cena:

Cena 1: Os personagens no pé da montanha. NC=5

## MUDANDO O SOFÁ DE LUGAR

Aqui entra uma nova mecânica que vai aguçar sua criatividade e deixar suas cenas menos previsíveis: sempre que você criar uma nova cena (que não seja um combate), antes de iniciá-la você faz uma Rolagem do Dado de Caos para verificar se ela sofrerá alguma mudança, ou seja, se o que vai acontecer de fato é diferente do que você imaginou inicialmente.

**NÍVEL DE CAOS** 1 2 3 4 5 6 7 8 9

**DADO DE CAOS** d4 d4 d6 d6 d8 d8 d10 d12 d20

A Rolagem do Dado de Caos deve ser feita com o tipo de dado indicado na tabela acima de acordo com o NC da cena. O resultado obtido nessa rolagem deve ser usado na tabela **Rolagem do Dado de Caos** para revisar a cena imaginada. Logo a seguir haverá uma explicação dos possíveis resultados dessa tabela.

### ROLAGEM DO DADO DE CAOS

Resultado	Descrição
1	Nada
2	Nada
3	Nada
4	Transmutação
5	Abjuração
6	Conjuração
7	Necromancia
8	Evocação
9	Advinhação-
10	Advinhação+
11	Ilusão
12	Encantamento
13	Transmutação
14	Abjuração
15	Conjuração
16	Necromancia
17	Evocação
18	Ilusão
19	Advinhação-
20	Advinhação+

**Nada:** Sempre que o resultado de uma Rolagem do Dado de Caos resultar em 1, 2 ou 3, nada precisará ser mudado na cena e você pode iniciá-la conforme havia planejado.

**Transmutação:** Com magia da escola de transmutação, os dados alteram a cena em questão. Trata-se de uma pequena mudança que você imagina rapidamente de improviso. Pode ser uma coisa boa ou ruim para os PdJs, o importante é que seja diferente do que você havia planejado para a cena.

**Abjuração:** Os dados liberam magia de abjuração nessa rolagem para banir algo da cena. Revise a cena retirando dela algum elemento, algo que supostamente estaria presente e agora não está mais.

**Conjuração:** Quando os dados são rolados, a magia de conjuração cria algo novo na cena. Revise a cena acrescentando algum elemento que antes não existia.

**Necromancia:** Os dados tecem uma magia da escola de necromancia e atentam contra as forças vitais dos personagens. Role na tabela de Foco de Evento Negativo e inicie a cena com esse evento.

**Evocação:** Você infunde os dados com energia extraída da escola de evocação. A energia manipula a trama da história após a rolagem e um evento neutro/positivo acontece. Role na tabela de Foco de Evento Neutro/Positivo e inicie a cena com esse evento.

**Advinhação-:** Usando magia de adivinhação, os dados te permitem ver diferentes momentos do tempo através da trama da magia. A cena que você preparou é na verdade uma possibilidade, pois um evento acontece antes dela e ela pode vir a acontecer depois ou não, tudo vai depender de como você vai interpretar. Role na tabela de Foco de Evento Negativo e crie uma cena diferente com esse evento.

**Advinhação+:** Idem ao anterior, porém role na tabela de Foco de Evento Neutro/Positivo.

**Ilusão:** Você entrelaça os dados com magia de ilusão nessa rolagem, fazendo com que algo oculto ou confuso seja revelado. Seus PdJs deixaram passar alguma coisa ou algo não era bem aquilo que se imaginava. Pense em algo totalmente inesperado para os seus PdJs nessa cena.

**Encantamento:** A magia de encantamento liberada nessa rolagem afeta o comportamento, as emoções e o alinhamento dos personagens. Sob os efeitos de encantamento, inimigos viram aliados e aliados se tornam inimigos, ainda que temporariamente. Altere o humor ou o comportamento de um PdM ou modifique a cena para provocar um sentimento diferente do que foi antes planejado.

Na página seguinte há uma tabela com um resumo e exemplos para cada possível resultado da rolagem do dado de caos.

## PASSO 5: VERIFICANDO SE A CENA FOI MODIFICADA

Em nosso exemplo, o Dado de Caos é o d8, pois o NC é igual a 5. Rolamos 1d8 = 4. O resultado é Transmutação, portanto algo precisa ser mudado na cena que havíamos preparado: Os aventureiros chegam no pé da montanha e percebem que houve um deslizamento e será impossível subir por aquele ponto. Não existe uma fórmula, é simplesmente a primeira coisa que vem à mente e que possa ser interessante para a história.

No final desta página há uma tabela com um comparativo entre os possíveis resultados da Rolagem do Dado de Caos para a cena acima.

## APERTE O PLAY

Para jogar uma cena siga os mesmos passos como se estivesse jogando em uma mesa de D&D:

1. O Mestre (você) descreve onde os personagens estão e os seus arredores.
2. Os jogadores (também é você) descrevem o que querem fazer. Pode ser uma ação individual de um único PdJ ou uma ação em grupo, com mais de um PdJ.
3. O Mestre (aqui você poderá ter uma ajuda...) narra os resultados das ações dos aventureiros. Descrever os resultados leva a outro ponto de decisão, o que retorna o fluxo do jogo de volta para o passo 1.

Para resolver as ações dos personagens, como descrito acima no passo 3, há duas possibilidades. Vamos ver na página seguinte.



## ROLAGEM DO DADO DE CAOS - RESUMO E EXEMPLOS

Resultado	Resumo	Exemplo de Interpretação
Nada	A cena ocorre como planejado	Os personagens chegam ao pé da montanha. Há uma estrada, eles começam a subir
Transmutação	Pequena mudança na cena	Ocorreu um deslizamento na montanha e continuar é muito perigoso
Abjuração	Retira algo da cena	A estrada termina no pé da montanha e não há mais nenhum caminho adiante
Conjuração	Cria algo na cena	Há uma caverna no pé da montanha
Necromancia	Evento negativo	(PdM negativo) Os personagens avistam um homem sendo devorado por abutres
Evocação	Evento neutro ou positivo	(PdJ Positivo) O anão reconhece um símbolo talhado em uma rocha no pé da montanha e encontra uma passagem secreta, certamente é uma sala de tesouros dos anões
Advinhação-	Evento negativo antes da cena planejada	Antes que os aventureiros chegassem ao pé da montanha, resolveram acampar. Durante a noite ladrões tentaram os roubar
Advinhação+	Evento neutro ou positivo antes da cena planejada	Antes que os aventureiros chegassem ao pé da montanha, encontraram um humano forte e bem armado na estrada. Era um guarda da capital que veio também investigar os ataques às vilas
Ilusão	Algo não era o que se imaginava ou não será como esperado	Ao se aproximar da montanha os aventureiros percebem vestígios de um acampamento. Parece que eles se enganaram e os rastros que estavam seguindo na verdade eram de Orcs
Encantamento	Mudança no comportamento de PdM ou no sentimento dos PdJs	Ao chegar no pé da montanha os aventureiros se deparam com uma cena horível: um homem agonizando em uma poça de sangue. Há outros corpos espalhados no chão e o cheiro é tão forte que quase não conseguem se aproximar

A primeira: caso a ação dos personagens possa ser resolvida com um teste de resistência, um teste de habilidade ou outra mecânica qualquer do D&D, determine uma dificuldade adequada e depois lance a sorte aos dados. Se preferir pode utilizar a tabela abaixo, que é uma tradução livre do guia do mestre (DMG p. 238).

### CDs TÍPICAS

CD	Dificuldade	CD	Dificuldade
5	muito fácil	20	difícil
10	fácil	25	muito difícil
15	moderada	30	quase impossível

A segunda possibilidade é quando surgir uma ação que não possa ser resolvida dessa forma, como uma pergunta sobre o cenário, por exemplo, e então você deverá utilizar o que é chamado de emulação de mestre, ou, num termo mais *old school*, “perguntar para o oráculo”. No Solo D&D sempre que for necessário resolver alguma situação desse tipo você deverá realizar um **Teste do Destino** (é a mesma coisa, só muda o nome).

### A ALMA DO NEGÓCIO

Faça uma pergunta, como se estivesse perguntando ao mestre.

– Como está a taverna?

Converta a pergunta para algo que possa ser respondido com Sim e Não. Pode ser mais de uma pergunta, mas evite mais que 3, pois um Teste do Destino deverá ser feito para cada pergunta.

- A taverna está lotada? (Sim ou Não)
- Tem um bardo se apresentando? (Sim ou Não)
- Há garçonetes servindo as mesas? (Sim ou Não)\*

\*Perceba que essa terceira pergunta pode ser deduzida da primeira, pois se estiver lotado pode ser óbvio que as garçonetes estão trabalhando. Portanto vamos eliminá-la.

Defina a **probabilidade** de a resposta ser sim, baseado no contexto e nas regras da sua aventura e escolha a coluna de acordo com o **Nível de Caos** da cena atual. Se você não souber a probabilidade ou ficar em dúvida, escolha rapidamente “meio a meio”.

Vamos determinar que a probabilidade da primeira pergunta é "Provável" e a da segunda é "Meio a Meio" e que o Nível de Caos atual da aventura é 5 neste exemplo.

Role 1d20 e some o modificador da tabela Teste do Destino e verifique se passou no teste, a classe de dificuldade (CD) é sempre 11. Se obteve sucesso no teste, o resultado é a resposta **Sim** e, seguindo a mesma lógica, o fracasso é um **Não**.

– A taverna está lotada?  
Probabilidade: Provável, NC=5, modificador +3  
Exemplo: d20+3 = 10 + 3 = 13 (**Sim**)

### TESTE DO DESTINO

#### PROBABILIDADE

Impossível	-10	-10	-10	-10	-10	-8	-7	-5	+0
Praticamente impossível	-10	-9	-9	-8	-8	-5	-3	+0	+5
Muito improvável	-9	-9	-8	-7	-5	-1	+0	+3	+7
Improvável	-9	-8	-7	-6	-3	+0	+1	+5	+8
Meio a meio	-8	-7	-5	-3	+0	+3	+5	+7	+9
Provável	-6	-5	-1	+0	+3	+6	+7	+8	+9
Muito provável	-5	-3	+0	+1	+5	+7	+8	+9	+10
Esperado	-1	+0	+3	+5	+8	+8	+9	+9	+10
Certeza	+0	+1	+5	+6	+10	+10	+10	+10	+10
NÍVEL DE CAOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9
DADO DE CAOS	d4	d4	d6	d6	d8	d8	d10	d12	d20

Se o resultado é igual ou maior que a CD, significa que a resposta para a pergunta é “Sim” e, neste caso, podemos concluir que a taverna está lotada.

Perceba que agora que já sabemos que a taverna está lotada, a probabilidade de haver um bardo se apresentando aumentou. Vamos considerar então “muito provável” que haja alguém tocando um instrumento para a multidão no interior da taverna.

– Tem um bardo se apresentando?  
Probabilidade: Muito provável, NC=5, modif. +5  
Exemplo: d20 + 5 = **20** + 5 = 25 (**Sim crítico**)

Se o resultado é igual ou maior que a CD, significa que a resposta para a pergunta é “Sim”, mas aqui tem outro detalhe, veja a seguir.

Se o resultado natural do d20, ou seja, antes de somar o modificador, for igual a 1 ou 20, o resultado é crítico, ou seja, se o resultado for 1 é um **Não crítico** e se for 20, trata-se de um **Sim crítico**.

No exemplo anterior o resultado do d20 antes de somar o modificador foi 20, portanto o resultado é um “Sim crítico”. Isso significa que a resposta é sim e tem algo a mais por trás desse sim, algo excepcional. Seguindo o exemplo: podemos interpretar que não há somente um bardo tocando, mas uma banda completa animando a multidão no interior da taverna!

Vamos fazer mais duas perguntas nesse exemplo apenas para apresentar mais mecânicas do teste do Destino.

– O bardo do nosso grupo conhece o tabeloneiro?  
Probabilidade: Provável, NC=5, modificador +3  
Exemplo: d20 + 5 = 8 + 3 = **11** (**Sim fraco**)

Quando o resultado total da rolagem for igual a 10 ou 11 significa que o resultado é fraco, ou seja, se for igual a 10 é um Não fraco e se for igual a 11, é um Sim fraco. Para interpretar esse tipo de resultado, acrescente um “apesar de” ou um “mas” na resposta.

Nesse exemplo o resultado total foi 11, portanto Sim fraco. Poderíamos então interpretar que o bardo o conhece sim, mas o taverneiro não se lembra dele. Se, por outro lado, o resultado total tivesse sido 10, a resposta seria um Não fraco e poderíamos interpretar que **apesar de** não conhecê-lo pessoalmente, quando o bardo lhe diz seu nome ele reage dizendo que já ouviu falar de suas canções.

Última pergunta:

– O taverneiro sabe de alguém que tenha um trabalho?

Probabilidade: Provável, NC=5, modificador +3

Exemplo:  $d20 + 3 = 7 + 3 = 10$  (**Não fraco com evento neutro ou positivo**)

O resultado foi 10, portanto Não fraco. Poderíamos interpretar que o taverneiro não saiba de nenhum trabalho, mas nos diz onde podemos encontrar: "Procurem o chefe da guarda da cidade. Ele sempre precisa de ajuda com algo."

Nesta última pergunta também coincidiu de o resultado natural do d20 ser 7. Sempre que o resultado natural do d20 for 7 ou 13 no Teste do Destino, ocorre um evento na cena (vamos falar mais sobre eventos no capítulo seguinte). Se for 7, role na tabela Foco de Evento Neutro/Positivo e se for 13, use a tabela Foco de Evento Negativo.

Rolamos na tabela de foco d20=17, “Antecedente positivo” e rolamos também uma Ideia d8=4, “Conhecimento” (fique tranquilo vamos explicar isso tudo mais a frente). Concluímos que enquanto o grupo conversava com o taverneiro, o vocalista que estava cantando resolveu fazer uma pausa e veio até o bar. Quando viu o grupo, exclamou: “Você por aqui, há quanto tempo!” Ele era um amigo que estudou na mesma escola do bardo de nosso grupo. Hora de pôr o papo em dia...

## Resumo

Resultado Total ≥ 11 Sim

Resultado Total <11 Não

Resultado Total = 11 Sim Fraco

Resultado Total = 10 Não Fraco

Resultado Natural do d20 = 20 Sim Crítico

Resultado Natural do d20 = 1 Não Crítico

Resultado Natural do d20 = 7 Evento neutro/positivo

Resultado Natural do d20 = 13 Evento negativo

## PASSO 6: JOGANDO UMA CENA

A cena que acontece em nossa mente é a seguinte: Com o deslizamento, o risco de escalar a montanha seria muito grande. Nossos heróis resolvem então contornar a montanha para procurar outro caminho mais seguro para avançar. A dúvida agora é por qual lado prosseguiremos. O que tem à direita? E à esquerda? Temos duas perguntas para o Teste do destino. Vamos fazer algumas perguntas de Sim/Não para descobrir o que tem à direita.

– A estrada segue para a direita?  
Probabilidade: Meio a meio, NC=5, modif. +0  
Exemplo:  $d20+0 = 8+0 = 8$  (Não)

– Há uma floresta à direita?  
Probabilidade: Provável, NC=5, modificador +3  
Exemplo:  $d20+3 = 11 + 3 = 14$  (Sim)

Conclusão: há uma floresta à direita.

Note que mesmo após ter feito o primeiro Teste do Destino ainda não sabíamos o que havia no caminho da direita, pois a resposta que obtivemos para a primeira pergunta foi “Não”, o que justificou um novo Teste do Destino. Somente após fazer a segunda pergunta e obter um “Sim” pudemos descobrir que havia uma floresta no caminho à direita.

Agora para descobrir o que tem no caminho da esquerda precisamos fazer outro Teste do Destino:

–A estrada segue para a esquerda?  
Probabilidade: Muito Provável, NC=5, modificador +5  
Exemplo:  $d20+5 = 1+5 = 6$  (**Não Crítico**)

Por essa você não esperava! O resultado natural do d20 foi igual a 1. O que fazer com esse Não crítico? Fique tranquilo, respire fundo e pense em algo totalmente contrário ao “Sim = estrada”. Uma cachoeira, pronto!

A patrulheira do grupo ouve barulho de água, sobe em uma pedra para olhar mais adiante e grita para o grupo: “Acho que é uma cachoeira, e pelo barulho deve ser uma queda e tanto...”. Os personagens obviamente decidem ir pela floresta, pois apesar de poder ser perigoso, ainda tem pressa de contornar a montanha. A patrulheira resolve então fazer um teste para ver se há algum rastro recente de animais, para se precaverem.

Utilizando uma mecânica do D&D podemos estipular uma CD = 10 (fácil) e fazer um teste de Sobrevivência (Sabedoria) para que ela encontre os rastros das criaturas que vivem ali.

Ela passa no teste. Novas pergunta: quais rastros a patrulheira encontra? E vamos ao Teste do Destino:

– A patrulheira encontra rastros de Orcs?  
Probabilidade: Provável, NC=5, modificador +3  
Exemplo:  $d20+3 = 10 + 3 = 13$  (Sim)

Perceba que no Solo D&D você tem total controle sobre a sua aventura. Aqui poderiam ser colocadas quaisquer criaturas, de acordo com o contexto e o tema da sua campanha. Em nosso caso escolhemos Orcs. Mas vamos continuar a cena: A patrulheira se agacha para examinar os rastros, seu semblante se fecha e ela parece examinar novamente para ter certeza, enquanto está ali apenas pronuncia uma palavra “Orcs...”. O anão guerreiro desembainha sua espada antes mesmo que ela continue. O mago se aproxima com as mãos para trás e olha para o chão; depois coça a barba e pergunta a patrulheira: Mas esses rastros são recentes? Novo Teste do Destino:

– Os rastros são recentes?  
Probabilidade: Muito provável, NC=5, modif. +5  
Exemplo: d20+5 = 13 + 5 = 18 (Sim e evento negativo)

Vamos falar mais sobre eventos no capítulo seguinte, mas apenas para continuar o exemplo: rolamos o d20 na tabela de Foco de Evento Negativo d20=7, Combate!

Conclusão: A patrulheira responde para o mago dizendo que os rastros são de apenas algumas horas e não é só isso, pois enquanto está falando, todos ouvem o barulho de grunhidos vindos da floresta... Iniciativa!

Existem diversas maneiras de preparar um encontro. Aqui optaremos pelo combate de acordo com o total de XP dos personagens, que é a maneira mais conservadora de se fazer isso. O apêndice F traz várias tabelas que podem auxiliar na construção de encontros. Se você não sabe como construir encontros ou se tiver alguma dúvida neste exemplo consulte o Guia do Mestre (DMG p.81-87). Sendo um grupo de 4 PDJs de 1º nível, o limite totalizado de XP do grupo de acordo com a dificuldade do encontro seria o seguinte (DMG p.82):

Fácil: 100 XP (25 + 25 + 25 + 25)  
Média: 200 XP (50 + 50 + 50 + 50)  
Difícil: 300 XP (75 + 75 + 75 + 75)  
Mortal: 400 XP (100 + 100 + 100 + 100)

O Orc possui ND=1/2 (MM p.246) e 100 XP, portanto caberia num encontro de dificuldade Fácil. Já um encontro com dois Orcs totalizaria 300 XP, pois além de somar o XP de cada monstro, é necessário aplicar um multiplicador de acordo com o número de monstros; o multiplicador para dois monstros é 1,5 (DMG p.82) então:

Total XP = (100 XP + 100 XP) x 1,5 = 300 XP (Difícil)

Entre o encontro Fácil e o Difícil, optaremos pelo Fácil, pois ainda estamos no início da aventura e o nível de caos é médio. Conclusão: apenas um orc sai dos arbustos na direção dos aventureiros.

## TERMINE O QUE COMEÇOU

Como já foi explicado, toda cena possui uma ação principal, como explorar, combater, dialogar, interrogar etc. Quando a ação principal é finalizada a cena termina. Lembre-se também da estrutura já apresentada: uma cena sempre deve terminar com um "desastre", ou seja, algo que servirá de gancho para a próxima cena.

Ao final de cada cena você deve revisar o NC. Se a cena terminou em uma situação caótica e fora de controle, aumente o NC; se a cena terminou de maneira controlada e calma, abaixe o NC; se nada de impactante aconteceu, mantenha o NC como está. Sempre respeitando os valores de mínimo e máximo, 1 e 9, respectivamente. Em ocasiões extremas você pode alterar o NC em dois pontos, como quando um PdJ é morto (+2) ou quando o vilão importante é derrotado (-2).

Ao encerrar uma cena, você pode fazer um resumo do que aconteceu de importante e anotar nomes de novos PdMs ou de lugares, bem como, atualizar a lista de objetivos dos PDJs.

## PASSO 7: TERMINANDO UMA CENA

Os personagens no pé da montanha já analisaram o melhor caminho, investigaram rastros e dialogaram um pouco. A próxima ação será um combate, que é diferente do que estava acontecendo até aqui, por isso decidimos terminar essa cena para começar outra. O resumo da cena 1 poderia ser algo assim:

Cena 1: Os personagens no pé da montanha NC=5

- Deslizamento
- Direita - Floresta; Esquerda - Cachoeira
- Encontro com 1 Orc

Devido ao término se dar em um momento de tensão, com um combate iminente, vamos aumentar o Nível de Caos em 1 ponto e a próxima cena será iniciada com NC=6. A cena 2 então deverá ser elaborada seguindo os mesmos passos que trilhamos até aqui. E assim sucessivamente para todas as demais cenas.

## EVENTUALMENTE SUA CENA PODE MUDAR

Sempre que a rolagem do Dado de Caos resultar em Necromancia, Evocação ou Adivinhação ou quando o resultado natural do d20 for 7 ou 13 no Teste do Destino, significa que um **evento** acontece na história. Os eventos são capazes de mudar completamente o rumo da sua história e levá-la por caminhos que antes você nem imaginava, o que torna a aventura menos previsível e mais divertida.

Sempre que ocorrer um evento, você precisará fazer um exercício de criatividade e pensar em algo que vai acontecer na história. Podemos dividir a elaboração de um evento em três elementos: **contexto, foco e ideia**.

## TEM QUE FAZER SENTIDO

Contexto é tudo o que já aconteceu desde o princípio da sua aventura até a cena atual. Analisar o contexto é, portanto, estabelecer uma linha de raciocínio do que faz sentido ou não em sua história.

Por exemplo: seus PdJs estão explorando uma masmorra, já lutaram com algumas criaturas hostis e alguns personagens ficaram feridos. Quando adentram em uma câmara ocorre um evento cujo foco é "Novo PdM". Você certamente não vai poder fazer um mercador aparecer do nada para oferecer uma poção de cura aos heróis feridos simplesmente porque isso não faria sentido; se você por outro lado colocar nesta câmara um velho prisioneiro que estivesse fraco e caído e que pedisse ajuda para se libertar daquele lugar, seria um evento muito mais alinhado com o contexto da aventura.

Um bom termômetro para criar eventos dentro do contexto é observar o Nível de Caos atual: se estiver baixo, pense em algo pequeno e previsível, porém se estiver alto pense em algo realmente caótico e inesperado.

## NÃO PERCA O FOCO

O segundo elemento a analisar para elaboração do evento é o foco. Enquanto o contexto apenas ajuda a estabelecer alguns limites do que pode ou não acontecer, o foco, por sua vez, é mais um direcionamento de onde o evento impactará em sua aventura. Os possíveis focos de eventos foram divididos em duas tabelas: uma de eventos *negativos* e outra de eventos *neutros ou positivos*. Para determinar o foco, role 1d20 em uma das tabelas. Na sequência há uma breve explanação sobre cada possível resultado das duas tabelas.

### 1d20 Foco de Evento Negativo

1-7	Combate
8-10	Objetivo Negativo
11-14	PdM Negativo
15-17	PdJ Negativo
18	Instigar
19	Antecedente Negativo
20	Item mágico Negativo

**Combate:** bandidos que saltam de um beco, goblins que saem de um buraco em sua direção, um vampiro que abre a tampa do caixão ou um pudim negro que se desprende do teto e cai sobre o grupo de aventureiros. Não importa quem ou o que aparecerá na cena, esta é uma oportunidade de colocar um pouco de ação em sua aventura para impulsioná-la. Quando este foco for rolado prepare um encontro de combate para os seus PdJs, pode ser algo que você já tenha em mente e que esteja no contexto da sua aventura, como um vilão da campanha, ou simplesmente um encontro aleatório. Lembre-se que ainda que seja um evento de combate, seus personagens podem tentar evitar o confronto direto, tentando acalmar uma fera ou simplesmente fugindo.

**Objetivo** (positivo e negativo): Objetivos são o que norteiam seus PdJs. Em seu grupo podem haver objetivos pessoais e coletivos. Quando esse tipo de evento acontecer, escolha ou sorteie um dos objetivos, role uma *Ideia* e interprete. **Objetivo positivo** é um evento que aproxima pelo menos um de seus PdJs de um dos seus objetivos, como descobrir uma pista sobre um crime que os PdJs estão investigando. Seguindo a mesma lógica, um evento **Objetivo negativo** afasta um PdJ de um objetivo pessoal ou o grupo de um objetivo coletivo; seria como descobrir que a pista era falsa e só serviu para atrasá-los.

**PdJ e PdM** (positivo e negativo): Algo de bom ou de ruim acontece com um de seus personagens, um PdJ ou um PdM, de acordo com o indicado na tabela de foco utilizada. Pode ser algo pequeno como encontrar uma carta ou algo grande como ser atacado por uma criatura; vai depender do contexto da sua aventura e da maneira como você resolver interpretar. Quando esse tipo de evento for rolado, escolha ou sorteie um dos personagens, role uma *Ideia* e interprete.

**Instigar:** Quando um evento com esse foco acontecer, você deve criar uma situação para instigar seus personagens. Escolha ou sorteie um de seus PdJs e analise os seus defeitos, vínculos e a sua tendência, role uma *Ideia* e então crie algo que realmente seja tentador para ele e para resolver essa cena faça um Teste de Resistência (Salvaguarda) de Sabedoria, Inteligência ou Carisma, o que achar mais apropriado, com a CD=20 para que o PdJ não ceda à tentação que você criou. Os heróis com alinhamento leal e bom (LG), podem ser facilmente instigados se você colocar um inocente em perigo; outros PdJs mais complexos, porém, podem exigir um pouco mais de criatividade. Por exemplo, se um PdJ está prestes a capturar o vilão da campanha e você rola o evento Instigar, você precisará improvisar algo realmente tentador ao ponto de ser muito provável que esse PdJ deixe o vilão escapar, mesmo que ele venha a se arrepender daquilo depois. Talvez se o vilão deixasse cair seu grimório, ou uma arma muito poderosa como um cetro ou uma espada amaldiçoada, o PdJ poderia tentar apanhar esse item e accidentalmente deixaria o vilão escapar.

**Antecedente** (positivo e negativo): Algo relacionado ao passado de seus PdJs vem à tona. Quando esse tipo de evento for rolado, escolha ou sorteie um PdJ, analise o antecedente dele, role uma *Ideia* e interprete. “Antecedente positivo” é algo positivo para o PdJ, pode ser que ele encontre um antigo aliado ou surja a possibilidade de resolver algum assunto pendente do passado. Analogamente, “Antecedente negativo” é algo de ruim para o PdJ, talvez alguém que saiba de um segredo dele e ameace contar ao grupo ou um antigo rival que o encontra novamente.

**Item Mágico** (positivo e negativo): Este tipo de evento precisa envolver algum item mágico. Quando esse tipo de evento acontecer, invente, escolha ou sorteie um item mágico, role uma *Ideia* e interprete. Pode ser que seus PdJs estejam andando pela cidade e um mercador misterioso os interpele oferecendo algo, ou que o ladino do grupo ouça rumores sobre o paradeiro de um artefato muito raro e valioso, ou que um dos PdJs tenha um sonho ou uma visão sobre um amuleto perdido, ou ainda que eles recebam um presente de um PdM ainda desconhecido que tenha interesses em comum...



## CD Foco de Evento Neutro/Positivo

- |       |                      |
|-------|----------------------|
| 1-2   | Evento Remoto        |
| 3-4   | Evento Ambíguo       |
| 5-6   | Novo PdM             |
| 7-14  | Ação PdM             |
| 15    | PdM Positivo         |
| 16    | Pdj Positivo         |
| 17    | Item mágico Positivo |
| 18    | Antecedente Positivo |
| 19-20 | Objetivo Positivo    |

**Evento remoto:** Algo importante aconteceu em sua aventura, mas os PdJs não estavam presentes quando o evento ocorreu. Quando acontecer um evento com esse foco, role também uma *Ideia* e interprete. Por exemplo: Seus PdJs ouvem na taverna que os mineiros da vila encontraram um veio de adamante em suas escavações. Outro exemplo: os heróis ficam sabendo de uma festa que aconteceu na mansão de um dos nobres e que reuniu duas famílias importantes da cidade. Um evento remoto pode ser positivo, negativo ou ambíguo, a seu critério.

**Evento Ambíguo:** Quando acontecer um evento com esse foco, role também uma *Ideia* e interprete. O evento ambíguo engloba tudo aquilo que, diferentemente da maioria dos eventos, não impacta diretamente nos personagens de maneira positiva ou negativa. Um bom exemplo é o clima, a chuva pode ser um evento ambíguo, pois afeta a aventura, mas geralmente não representa algo positivo ou negativo para os personagens. O evento ambíguo também pode ser algo que traga mistério ou suspense e que a princípio não seja claro se é algo bom ou ruim para os personagens e somente com o desenrolar da história é que se vai descobrir. Por exemplo: o ladino invade furtivamente a mansão de um nobre para procurar informações e um evento ambíguo ocorre: um barulho é ouvido do lado de fora. A princípio não dá para saber se esse evento é algo bom ou ruim para o ladino, mas após alguns Testes do Destino, descobre-se que se tratava apenas de um gato e um cachorro brigando no quintal.

**Novo PdM:** Introduza um novo PdM. Pode ser um encontro já esperado pelos seus PdJs ou totalmente aleatório, com um único personagem ou com um grupo de personagens, como uma seita, uma guilda ou a guarda da cidade. Quando esse tipo de evento for rolado, você pode utilizar as tabelas C.1 a C.3 do **Apêndice C** para criar um novo PdM e definir as suas motivações.

**Ação PdM:** Um dos PdMs já apresentados na aventura realiza uma ação que afeta de alguma maneira os PdJs. Pode ser algo positivo, negativo ou neutro. Escolha ou sorteie um dos PdMs, role uma *Ideia* e decida que tipo de ação ele irá tomar. Alguns exemplos: Um nobre da cidade envia uma carta aos heróis agendando uma reunião para propor um acordo. Um rival do seu grupo de aventureiros prepara uma emboscada para os seus heróis. O taverneiro resolve alertar seus PdJs que na noite passada um forasteiro perguntou por eles na taverna. Uma jovem donzela procura os heróis para pedir ajuda com algo.

## UMA IDEIA PARA VOCÊ

Com o foco do evento em mente, você precisa agora pensar no que exatamente aconteceu em sua história. Para facilitar esse processo, você pode utilizar um terceiro elemento, a **Ideia** do evento, que nada mais é do que uma palavra-chave para ajudar a imaginar o que de fato aconteceu na história. A Ideia serve como trampolim para a sua imaginação. Para isso, role 1d8 e escolha uma das nuvens de palavras do **Apêndice B** de acordo com o resultado. Depois escolha uma palavra aleatória da nuvem sorteada e utilize-a para criar o evento. Pense nessa palavra como a ideia central, o conceito, a definição ou uma pista sobre o evento em questão.

Às vezes a Ideia é dispensável, pois você já tem algo em mente baseado apenas no contexto e no foco. E não tem problema! O importante é que seu jogo não fique travado por você não saber como interpretar um evento.

Se você leu até aqui, então já viu todas as mecânicas do Solo D&D. As próximas páginas apenas vão te ajudar a aprimorar a experiência de jogar sozinho. Agora é hora de colocar em prática o que você já aprendeu; jogue um pouco, apenas para praticar e absorver as mecânicas apresentadas e, depois disso, os capítulos seguintes vão fazer muito mais sentido.



# BOAS PRÁTICAS DO SOLO D&D

## QUE HORAS SÃO?

Ao iniciar uma cena estipule o horário em que ela começa (no tempo do jogo). Parece algo simples, mas faz muita diferença se os seus personagens saem para uma viagem no raiar do dia ou sob a luz do luar. Assim que uma cena terminar, avalie o que aconteceu e estime quanto tempo a cena durou, para que possa determinar o horário de início da próxima cena. Para ter uma noção de tempo em D&D, veja o que está escrito no livro do jogador da 5<sup>a</sup> edição:

"No ambiente de uma masmorra, o movimento dos aventureiros acontece em uma escala de minutos. É necessário cerca de um minuto para passar por um longo corredor, mais um minuto para verificar se há armadilhas na porta no final do corredor e uns bons dez minutos para vasculhar a câmara atrás de algum objeto interessante ou valioso."

Em uma cidade ou em uma região selvagem utilize horas para contar o tempo e para viagens e jornadas longas, use dias.

## LISTA DE LISTAS

Faça listas de coisas importantes para a sua aventura. Lista de objetivos, Lista de PdMs, Lista de itens mágicos, lista de monstros comuns na região. Desta forma sempre que rolar um evento com um PdM, por exemplo, você terá em mãos todos os personagens que já apareceram na campanha. Ao final de cada cena atualize suas listas incluindo novos elementos que tenham surgido na história e eliminando aqueles que por algum motivo não possam mais aparecer na aventura.

Você pode criar também uma Lista de Antecedente e colocar nela os principais acontecimentos e PdMs ligados ao passado de cada PdJ. Quando algo ligado ao passado desse PdJ acontecer na aventura, você atualiza a sua Lista de Antecedente. Isso certamente facilitará sua vida quando rolar um evento com Antecedente.

## O PODER DO CAOS

O Nível de Caos é uma mecânica muito interessante e poderosa se você souber como usá-lo. Com ele é possível produzir em sua aventura uma espécie de clímax, um ápice. Algo que é muito comum em filmes e séries, por exemplo, nos quais o nível de tensão começa normalmente baixo ou médio e vai subindo a medida em que a história se desenvolve, até que atinge um ponto máximo, que em uma campanha poderia ser o encontro com o vilão. Isso é possível porque o NC é o responsável por "desequilibrar" os Testes do Destino e aumentar a frequência de cenas alteradas com o dado de caos, portanto aumentar o NC é como jogar uma bomba na sua história.

## CUIDADO COM OS EXTREMOS

Tenha sempre cuidado ao utilizar os extremos do Nível de Caos, uma campanha conduzida por muito tempo em um NC 1 ou 9 pode se tornar um verdadeiro desastre; o primeiro caso é entediante, pois absolutamente nada acontece, e o segundo é vertiginoso, pois todos os impossíveis se tornam reais! Por isso guarde esses extremos para momentos realmente especiais em sua história. Um bom intervalo para jogar a maior parte da campanha é de 3 a 7; esses limites vão propiciar um pouco de aleatoriedade e garantir o sucesso da sua campanha sem tirar os pés do chão.

## BATATA DUPLA, POR FAVOR

Vamos retomar aquele exemplo no qual elaboramos a cena inicial; os heróis no pé da montanha, está lembrado? Ao iniciar a cena, vendo o deslizamento, os personagens analisam os dois caminhos, direita e esquerda:

– A estrada segue para a direita?  
Probabilidade = Meio a meio, NC=5, modif. +0  
Exemplo: d20+0 = 8+0 = 8 (Não)

– Há uma floresta à direita?  
Probabilidade: Provável, NC=5, modificador +3  
Exemplo: d20+3 = 11 + 3 = 14 (Sim)

Conclusão: há uma floresta à direita.

Se analisarmos um pouco, a segunda pergunta poderia ser suprimida, pois ao receber o primeiro "Não" poderíamos simplesmente escolher qualquer outra coisa que não fosse "a estrada seguindo para a direita" e seguir com a interpretação, ainda mais em se tratando de algo tão arbitrário e subjetivo. Mas o que gostaria de propor aqui é outra maneira de resolver essa situação para evitar a necessidade de se fazer uma segunda pergunta toda vez que receber um "Não" no Teste do Destino.

É possível utilizar esse teste de uma maneira diferente, para agilizar as respostas e facilitar a interpretação. Quando você elaborar uma pergunta, pense primeiro em um significado para o sim e outro para o não; é como fazer duas perguntas ao mesmo tempo, ou criar duas alternativas para a sua resposta. Podemos até mudar a maneira de perguntar, veja a seguir.

Vamos criar duas alternativas: se o resultado for "Sim" determinamos que é a estrada que segue pela direita e se for "Não" é uma floresta. Neste método a probabilidade deve sempre ser baseada na primeira alternativa, a do "Sim".

– O que tem à direita?  
Sim = estrada (Meio a meio, NC=5, modif. +0)  
Não = floresta  
Exemplo: d20+0 = 8+0 = 8 (Não=floresta)

Vamos refazer mais duas perguntas daquele exemplo seguindo esse novo formato:

– O que tem à esquerda?  
Sim = estrada (Muito Provável, NC=5, modif +5)  
Não = riacho  
Exemplo: d20+5 = 1 + 5 = 6 (Não Crítico=???)

Conclusão: O "não crítico" neste caso pode ser interpretado de duas formas:

- Algo totalmente oposto ao sim=estrada como um desfiladeiro; ou
- Um exagero do não=riacho, como uma cachoeira.

Último exemplo neste novo formato de pergunta:

– Quais rastros a patrulheira encontra?  
Sim = Orcs (Provável, NC=5, modificador +3)  
Não = Lobos  
Exemplo: d20+3 = 10 + 3 = 13 (Sim=Orcs e evento negativo)

Conclusão: A patrulheira encontra rastro de Orcs e haverá um evento negativo.

Uma pequena observação: perceba que no Solo D&D você tem total controle sobre a sua aventura; nesta última pergunta poderiam ser colocadas quaisquer criaturas de acordo com o contexto e o tema da sua campanha. Neste exemplo foram escolhidos orcs e lobos.

Em sua aventura fique à vontade para alternar entre o método convencional de Teste do Destino e este que acabamos de ver.



Fonte: [As práticas do Solo D&D](#)

## NÃO BANQUE O ESPERTÃO

Se você já entendeu a malícia do negócio, não banque o espertão:

NC = 9, três perguntas são feitas ao entrar na última sala da masmorra...

– A sala está vazia? (Meio a meio)  
– Encontro uma espada longa +3? (Provável)  
– Meu personagem sobe de nível? (Muito provável)

Muito esperto. Sabendo que o Nível de Caos alto aumenta a probabilidade do "Sim" nos Testes do Destino, fazer apenas perguntas que favoreçam os heróis com esse NC é roubar de você mesmo!

Não brinque de lâmpada mágica. Evite distribuir itens, tesouros e outras coisas para os seus heróis de mão beijada com os Testes do Destino. Deixe para ser generoso nos eventos com foco positivo (PdJ positivo, por exemplo). Outro ponto importante sobre as perguntas do Teste do Destino: não use perguntas na forma negativa, pois essa mecânica não funciona bem para esse tipo de pergunta.

– A caverna não tem ninguém dentro?  
– Não tem monstros ali?  
– Nenhum sinal do vilão?

## NÃO SE EMPOLGUE COM A BOLA DE CRISTAL

Posso fazer qualquer tipo de pergunta para o Teste do Destino? Sim, mas por favor, não! Afinal, se você entrar em uma biblioteca não vai querer saber todos os livros que tem ali, não é? Procure usar no máximo 3 Testes do Destino para resolver uma questão e o resto é criatividade e improvisação. Siga o princípio do contexto e você vai longe.

## E SE DER UM BRANCO?

O Solo D&D é diretamente afetado pela sua capacidade de interpretação. Às vezes interpretar é fácil, quase que automática, mas muitas vezes pode se tornar uma tarefa complicada e parece que nenhuma ideia passa pela sua cabeça. Não perca muito tempo tentando interpretar algo que você tenha rolado, mas não fez sentido. Nem deixe que seu jogo trave simplesmente porque você não conseguiu pensar em como interpretar uma resposta de um Teste do Destino. Nestes casos, apenas ignore e siga em frente. Saiba que para manter o seu jogo de Solo D&D divertido e dinâmico é preciso que você não interrompa o fluxo de ideias. O suplemento Mythic Variations tem uma regra ótima para isso, a "regra dos 10 segundos": quando for interpretar um resultado, dê a você mesmo apenas 10 segundos para fazê-lo, em outras palavras, escolha a primeira coisa que vier na mente e se der um branco, esqueça isso e siga em frente como for possível.

## A ORDEM DOS FATORES NÃO ALTERA O PRODUTO?

Normalmente há três maneiras de resolver um Teste do Destino, vamos ver a seguir como funcionam esses três métodos.

### MÉTODO REATIVO

Teste → Imaginar → Consequência

Neste método você age primeiro como jogador, mesmo sem ter ideia do que está por vir, e faz um teste que seja adequado à ação que seu personagem pretende executar. De acordo com o resultado do teste, você imagina o que acontece e pensa nas consequências da ação dos PdJs. Vejamos dois exemplos:

Ex1: Os personagens estão caçando um vampiro e entram na sala da masmorra procurando-o. Você resolve fazer um teste de Sabedoria (Percepção) e o resultado rolado é 14. Com esse resultado você imagina que é muito provável que os personagens tenham encontrado algo, mas o quê? Você resolve fazer um teste do destino com o modificador “muito provável”:

– Os personagens encontram o vampiro?

Resposta: Sim

A consequência dessa situação você resolve rolando as iniciativas e iniciando um combate.

Ex2: Os personagens invadem uma mansão abandonada e, ao entrarem em um dos cômodos resolvem vasculhar a área. Você faz um teste de Inteligência (Investigação) e o resultado é 6. Com esse resultado, certamente eles não encontram nada. Você pode terminar por aqui, sem a necessidade de imaginar nada e nem de pensar em possíveis consequências.

### MÉTODO CRIATIVO

Imaginar → Teste → Consequência

O segundo método é o mais tradicional, nele você age primeiro como narrador e imagina algo na cena usando ou não o Teste do Destino; deve ser algo que você sabe que existe e está ali, mas seus personagens ainda não sabem. Depois você faz um teste como jogador para ver se os personagens percebem ou detectam o que você criou - normalmente você utiliza aqui alguma mecânica de D&D, mas se não houver uma mecânica adequada para isso, você pode usar também outro Teste do Destino - e, por fim, você pensa na consequência do resultado obtido no teste e interpreta a cena. Vamos refazer os exemplos já utilizados:

Ex1: Os personagens estão caçando um vampiro e estão prestes a entrar numa sala de masmorra. Você faz um ou dois Testes do Destino e imagina algo: O vampiro está na sala, mas está escondido atrás de uma coluna.

Seus personagens adentram a sala. Você estipula que a mecânica a ser usada será um teste de Sabedoria (Percepção) e a CD é 15 para notarem a presença do vampiro. Você rola o teste e o resultado é 14, um fracasso. Logo, você interpreta que o vampiro os ataca de surpresa.

Ex2: Os personagens e invadem uma mansão abandonada e, ao entrarem em um dos cômodos, você imagina o que tem ali: uma biblioteca, com estantes cheias de livros antigos sobre assuntos diversos e uma escrivaninha. Na gaveta da escrivaninha há um botão secreto. Você decide fazer um teste de Inteligência (Investigação) com a CD 15 para que os personagens encontrem o botão. Ao rolar o teste, o resultado é 6, um fracasso. Portanto você interpreta que os personagens não detectam o botão e a consequência é que nada acontece.

Perceba que os dois exemplos neste segundo método tiveram um desfecho um pouco diferente do método Reativo! Aqui o vampiro ganhou a vantagem do ataque surpresa e um botão secreto apareceu na biblioteca da mansão, apesar de não ter sido detectado.

### MÉTODO PROATIVO

Imaginar → Consequências → Teste

O terceiro método é parecido com o segundo, porém você deve pensar nas consequências antes de fazer qualquer teste. Vamos aos exemplos:

Ex1: Os personagens estão prestes a chegar na câmara da masmorra. Você faz alguns Testes do Destino e imagina que o vampiro está ali, mas está escondido atrás de uma coluna. Você então pensa nas consequências: se os personagens perceberem que ele está ali, inicia-se um combate; mas se ele não for percebido, ele atacará mesmo assim, porém com o elemento surpresa. Você faz um teste de Sabedoria (Percepção) com CD 15 para notarem a presença do vampiro e o resultado é 14, um fracasso. Logo, você interpreta que o vampiro os ataca de surpresa.

Ex2: Os personagens entram em um cômodo da mansão e você imagina que ali tem uma biblioteca, uma escrivaninha e um botão secreto. Em seguida, você pensa nas consequências: se os aventureiros encontrarem esse botão e o acionarem, uma passagem secreta vai se abrir na parede, com uma escada descendo para o porão; se eles não encontrarem, nada acontece. Você faz um teste de Inteligência (Investigação) com CD 15 e o resultado é 6, um fracasso. Portanto você interpreta que os personagens não detectam o botão e nada acontece.

Perceba que os resultados do método Proativo foram semelhantes aos do método Criativo, porém foi necessário imaginar um pouco mais no caso da passagem secreta do segundo exemplo, algo que nem chegou a ser utilizado.

Agora que já vimos alguns exemplos, vamos fazer uma rápida análise dos três métodos. O método mais comum talvez seja o criativo, pois segue a mesma linha de pensamento de um RPG de mesa com a presença de um mestre: o mestre cria a cena, os jogadores dizem o que querem fazer e o mestre resolve a cena. Neste método o cenário é vivo, possui mais detalhes e interage com os personagens de acordo com as suas ações. Sempre vai ser preciso imaginar algo para o cenário, mas ele vai esperar a ação dos PdJs antes de reagir.

O método reativo é bastante prático, pois você só precisa imaginar o que for necessário, de acordo com as ações dos personagens. Esse método é ideal para quando se quer acelerar um pouco a história. Nele o mundo e o cenário giram em torno dos personagens e suas ações - mas isso não exclui totalmente a aleatoriedade e a chance de você ter que exercitar a imaginação, pois ainda existem outras mecânicas que contribuem para isso, como os Eventos.

No método proativo você sempre vai ter mais trabalho, mas acredito que seja o que mais se aproxima de um mestre que prepara toda uma campanha cheia de detalhes e possibilidades para os seus jogadores em uma mesa de RPG. Neste método, você já define antecipadamente as consequências dos encontros, os planos e táticas dos vilões, os tipos de armadilhas, as ameaças das masmorras, as possíveis ações dos PdMs e por aí vai... Neste método o mundo é muito mais vivo e existe independentemente das ações dos PdJs.

Em resumo, não existe um jeito certo de se jogar, mas se você já está familiarizado com as mecânicas do Solo D&D, eu sugiro que você experimente os três métodos e veja qual deles funciona melhor para você. Nada te impede também de alternar entre os três, dependendo da situação.



## INVISTA NO ELENCO

Os PdMs são tão importantes em algumas histórias quanto os PdJs, pois exercem papéis muito presentes na aventura. No Solo D&D você vai ficar treinado em criar novos personagens e com o tempo isso certamente passará a ser um exercício natural, divertido e prazeroso. Não é preciso detalhar demais, apenas crie o necessário para o momento e deixe sua mente aberta com a possibilidade de incrementar um personagem posteriormente. Sempre que for necessário criar personagens para a sua aventura recomendo que utilize as tabelas C.1 a C.3 do **Apêndice C** para que seus PdMs tenham uma personalidade única e motivações interessantes.

Durante o jogo, quando for realizar uma ação com um PdM, procure analisar sempre o contexto da história e as motivações desse PdM, para que essa ação faça sentido para a história e para o personagem em si. Por exemplo, o grupo de PdJs retorna a uma cidade conhecida e é a vez de seu PdM brilhar: Melvin Vira-Caneco, um mendigo bebum, se aproxima deles. Você rola a Ideia “tecnologia” na nuvem de palavras e o mendigo saca um canivete gnômico... Talvez o canivete até faça sentido para a sua história, mas certamente não tem nada a ver com um mendigo. Se este for o caso, melhor interpretar que o mendigo pede uma moeda ao grupo e puxa assunto dizendo que viu um sujeito novo na cidade com um “canivete diferente”. Agora, se nada disso fizer sentido, ignore essa Ideia e apenas faça o mendigo pedir uma moeda e sair reclamando e falando asneiras.

As interações com PdMs podem todas ser resolvidas com Testes do Destino, mas é altamente recomendado que você utilize as tabelas C.4 e C.5, do **Apêndice C**, pois resumem várias perguntas em apenas duas ou três rolagens. Veja só: um grupo de aventureiros se aproxima de uma torre, onde um guarda está na frente da porta. Você poderia perguntar:

– O guarda pede que os aventureiros se identifiquem? Teste do destino: Sim.

Um dos aventureiros resolve puxar assunto...

– O guarda entra na conversa? Teste do destino: Sim.

E emenda a terceira e a quarta pergunta:

– O guarda sabe o que tem dentro da torre? Teste do destino: Sim.

– O guarda fala na conversa sobre o que tem dentro da torre? Teste do destino: Não.

E poderia continuar... Veja que é algo muito cansativo; você teria que ficar fazendo incontáveis testes, escolhendo probabilidades e somando modificadores e talvez esse diálogo levaria você a descobrir que a torre está vazia!

Se por outro lado você escolhesse usar as tabelas C.4 e C.5, saberia muito rapidamente, por exemplo, que o relacionamento desse PdM com os PdJs é “de desconfiança”, mas seu humor naquele diálogo é “sociável”, seu comportamento é “conhecedor” e o assunto que ele estaria falando com os PdJs é “verificação”. Sabendo de tudo isso você interpretaria que ele desconfia dos PdJs, puxa assunto, sabe de algo, mas exige verificação de uma autorização para que os PdJs passem adiante.

# O PULO DO GATO - SEGREDO PARA O SUCESSO

**L**ma boa campanha de D&D tradicionalmente envolve um cenário de fantasia medieval com heróis, vilões, magia, criaturas fantásticas, tesouros, itens mágicos e as grandes comemorações nas tavernas. Obviamente queremos tudo isso também quando jogamos Solo D&D e saiba que é possível. Em uma campanha solo você precisará criar seus personagens, dar vida a eles e ao mesmo tempo criar um mundo onde eles possam fazer coisas incríveis e obstáculos que os desafiem. No Solo D&D você é o jogador-narrador e tem todas as ferramentas necessárias para criar a melhor das aventuras. Entretanto olhando para todos esses elementos e tantos mais que poderiam ser citados, fica difícil de imaginar como deveria ser a habilidade do jogador-narrador para conduzir uma aventura dessas; certamente você acabaria por deixar alguma coisa de lado dentre todos os detalhes. Apesar de parecer uma tarefa difícil, na verdade existe um segredo infalível que é muito simples e tem tudo a ver com a regra de ouro utilizada pelos melhores mestres, em que **o mais importante é a diversão**, ou seja, o segredo para criar uma aventura épica é focar na diversão; que no solo é a *sua* diversão.

Há muitos tipos de jogadores, por isso é fundamental que você descubra com qual tipo você se identifica mais, ou seja, quais as atividades que te mantém mais engajado e aumentam a sua imersão numa aventura.

Esse guia foi elaborado visando atender a todos os tipos de jogadores-narradores, mas nada impede você de modificar as mecânicas e as tabelas para que certas atividades sejam mais ou menos frequentes em suas aventuras. Por exemplo, se você gosta de combates, você poderia definir que sempre que houvesse um evento, este seria um combate ao invés de rolar na tabela de foco do evento. A lista a seguir foi organizada pensando nos principais tipos de atividade em uma campanha de D&D (DMG p.6).

## ATUAR

Se você gosta de interpretar os personagens como um verdadeiro ator e criar histórias cheias de detalhes nos jogos de RPG veja a seguir algumas dicas para aumentar sua diversão no Solo D&D:

- Não é porque a campanha é solo que os seus personagens não mereçam ter um background bem elaborado. O sistema de criação de personagens do jogador da 5<sup>a</sup> edição é bastante detalhado, então aproveite todos os recursos que ele oferece: escolha o antecedente, as características físicas e escreva os ideais, traços, vínculos e defeitos na ficha do seu personagem. Você pode também usar os suplementos que apresentam novas opções customização. É divertido também escolher ou sortear uma bugiganga na tabela do livro do jogador e mais à frente na aventura encontrar uma maneira inusitada de utilizá-la.

- Em um jogo de RPG solo, normalmente o jogador não verbaliza todas as falas, cria vozes para os personagens ou faz imitações de criaturas, mas os diálogos ainda podem acontecer normalmente em sua mente. Algumas falas mais importantes dos personagens podem até ser anotadas como frases que definam um personagem, uma cena ou uma missão. Por exemplo, seu PdJ é um bárbaro que retorna ao seu acampamento e percebe que o seu clã foi dizimado por orcs, ele então, num acesso de fúria, jura vingança contra seus inimigos; Seria muito interessante anotar essa jura de vingança na lista de objetivos e sempre olhar para ela antes de tomar qualquer decisão com esse personagem, de modo que as suas ações estejam sempre alinhadas com esse objetivo pessoal.

- Os eventos com foco em “Antecedente” (positivo e negativo) criam a possibilidade de explorar mais e mais os elementos do passado dos seus personagens na história corrente. Nesse tipo de evento você também tem a oportunidade de criar novas histórias, vilões do passado, novos PdMs e até itens mágicos no background do PdJ, como se ele estivesse vivendo um flashback ou se lembrando de algo que viu, ouviu ou viveu no passado.

- Há pelo menos quatro tipos de eventos focados nos PdMs: "Novo PdM", "Ação PdM", "PdM positivo" e "PdM negativo". Sempre que houver uma ação dos PdMs procure imaginar qual seria a reação dos PdJs frente a esses acontecimentos e, ainda que não estejam presentes, faça com que eles fiquem sabendo do ocorrido de alguma forma. Isso certamente vai aumentar a sua diversão, experimentando as relações entre os diversos personagens que você vai criar.

## EXPLORAR

Se você gosta viajar por regiões selvagens, organizar grandes expedições, vasculhar todos os cômodos de uma masmorra, explorar todos os andares de uma torre e encontrar tesouros, pistas ou itens valiosos, veja a seguir algumas dicas para aumentar sua diversão no Solo D&D:

- Defina sempre o ambiente onde a cena atual acontece: no interior de uma taverna, em uma caverna escura, no beco de uma cidade, nas dunas de um deserto, em uma floresta elfica etc. Isso facilitará na criação do cenário e também na geração de encontros.
- Sempre que os PdJs chegarem em um local, procure rapidamente criar detalhes do cenário que o diferencie dos demais. Você pode fazer alguns Testes do Destino ou rolar uma Ideia para isso. Se você enriquecer o ambiente onde os PdJs estão, certamente eles poderão interagir mais facilmente com o cenário e a exploração deste local será mais divertida.

- Faça um mapa. Mesmo que não saiba desenhar. Você não precisa criar um mapa mundi, nem mesmo precisa fazer um mapa completo. Basta fazer um esboço de locais interessantes para a sua aventura, locais que certamente seu personagem já ouviu falar. Por exemplo, em uma folha de caderno você escreve os pontos cardinais (norte, sul, leste e oeste) e em cada extremidade do papel você desenha ou escreve o nome de algum ponto de referência que exista ali e que os seus personagens consigam chegar com um dia de viagem, como uma montanha gélida ao norte, uma fazenda abandonada a leste, uma floresta encantada a oeste, o castelo de um nobre ao sul e um vilarejo no centro, onde a sua aventura começa. Quando seu personagem resolver sair da cidade, nada impede, por exemplo, que você crie um pântano no caminho até a fazenda, ou ainda que pegue outra folha e continue criando novas regiões além dos limites iniciais.
- Experimente jogar um Hexcrawl com o Solo D&D e você verá que esse estilo combina muito com o jogo solo. A improvisação e aleatoriedade vão ser ainda mais enriquecidas com as mecânicas apresentadas nesse guia. Você pode fazer uma cena para cada hexágono, a cada dia de viagem: Escolha um destino ou a direção para onde os PdJs vão, faça um teste de Sobrevivência (Sabedoria) para verificar se eles não vão se perder no caminho, escolha as atividades de cada Pdj durante a viagem (PHB p. 182-183), faça testes de perícia e role um evento.
- Quando os PdJs encontrarem, por exemplo, um baú em uma masmorra, um sarcófago em uma ruína, um caixão em uma mansão ou uma alavanca em uma biblioteca, role 1d4 na tabela Encontrando um tesouro e interprete o resultado de acordo com o contexto da história.

## ENCONTRANDO UM TESOURO - 1d4

### d4 Resultado

**Armadilha** (algo que prejudique os PdJs. Pode até ser 1 um encontro com um mímico! Defina uma CD adequada e faça um teste para decidir se os PdJs detectam essa ameaça ou são pegos de surpresa)

**Vazio** (nada de valor para os PdJs, mas ainda pode haver 2 uma pista ou algo que aponte uma direção de onde continuar procurando)

**Fechadura** (algo que exigirá uma habilidade específica para avançar, desde um simples cadeado que pode ser 3 estourado até uma magia antiga ou uma transcrição indecifrável. Defina uma CD adequada antes de fazer um teste)

**Tesouro** (algo que favoreça os PdJs, como ouro, o 4 grimório de um mago, um item mágico ou uma pista para solucionar um mistério)

## OTIMIZAR

Se você gosta de fazer seus personagens subirem de nível, ficando cada vez mais fortes e sendo reconhecidos pelos seus feitos, se gosta de aprimorar suas habilidades e encontrar itens mágicos, veja as dicas a seguir para aumentar sua diversão no Solo D&D:

- Utilize o sistema de progressão de nível por pontos de experiência do D&D. Essa é a maneira mais justa de garantir que seus PdJs tenham um desenvolvimento constante e acesso garantido a novas habilidades e magias.
- Antes de tomar uma ação com algum Pdj, procure relembrar das habilidades desse personagem, talvez ele conheça um truque ou algum ritual que possa resolver a cena de uma maneira mais interessante; lembre-se também de fazer uso dos itens que seus PdJs carregam, mesmo que sejam itens simples como um baralho de cartas ou um instrumento musical e isso ajudará para que não fiquem esquecidos ou apagados na história.
- Sempre que ocorrer um evento com foco em "Item Mágico" (positivo ou negativo), crie um evento que envolva algum item mágico. Lembre-se que há itens mágicos comuns como poções ou pergaminhos também. O Guia do Xanathar tem ótimas dicas de como trabalhar a compra e venda de itens mágicos no D&D e até maneiras para fabricá-los. Tenha apenas um certo cuidado para não encher seus personagens de itens mágicos e acabar desbalanceando os combates. Se quiser ter um parâmetro saiba que o Guia do mestre da 5ª edição assume que numa campanha do nível 1 ao 20 se realizarão 45 rolagens nas tabelas de tesouro, o que resulta em aproximadamente 100 itens mágicos; considerando um grupo de 4 aventureiros, isso representa 5 itens por Pdj a cada 4 níveis.
- Alguns objetivos podem não ter uma recompensa quantificável (como XP, ouro e itens). Esses objetivos sem recompensas diretas normalmente envolvem embates sociais e testes de perícias, como persuadir um rei a não entrar em guerra, convencer um mago a conjugar um feitiço para você, resgatar um aliado furtivamente de uma prisão ou escapar do covil de uma fera. Uma maneira de recompensar os PdJs nestas ocasiões é conceder um ponto de inspiração ao Pdj que teve a maior participação no sucesso de uma tarefa importante ou abaixar um ponto no NC para beneficiar o grupo como um todo. Outra maneira de recompensar o sucesso em encontros sem combate é distribuir XP, mas isso não é aconselhável, pois pode facilmente desbalancear sua aventura.

## INSTIGAR

Se você gosta de explorar conflitos morais e ações instigantes e prefere assumir riscos perigosos a enfrentar o tédio, veja as dicas a seguir para aumentar sua diversão no Solo D&D:

- Seus PdJs podem ser o centro do universo! Mas ao mesmo tempo, você pode jogar o mundo inteiro em cima deles! Quando você está jogando o Solo D&D existe a possibilidade de você fazer a história girar em torno de um ou mais PdJs, coisa que é praticamente impossível quando se está jogando em grupo, afinal todos querem participar da história também. Você pode fazer com que as atitudes dos seus PdJs afetem completamente o ambiente onde vivem e por onde passam. A cada ação ou decisão tomada, dê uma olhada na lista de PdMs e procure imaginar como cada um deles reagiria àquela situação. Pode ser que um rei bastardo peça a sua cabeça depois de você mencionar o nome do herdeiro destronado em alguma taverna...

- Sempre que um evento com foco em "Instigar" acontecer, um dos seus PdJs será tentado. Não tenha medo de colocar seus PdJs em situações complicadas, isso vai trazer um pouco de realismo a sua história e certamente vai aumentar a sua diversão.
- Para ter uma história instigante é necessário que haja personagens instigantes. Veja mais sobre a criação de personagens complexos na última dica da seção Resolver Problemas.

## CONTAR HISTÓRIAS

Se você gosta de contar histórias e de dar asas à sua imaginação, veja as dicas a seguir para aumentar a sua diversão no Solo D&D:

- Você como jogador-narrador tem o total controle sobre a história e pode levá-la para onde quiser, sempre apimentando as coisas com um pouco de sorte, jogando seus PdJs contra os dados. Procure manter o equilíbrio, hora narrando, criando o mundo e desenvolvendo as ações e planos dos PdMs, hora pensando como os PdJs e tentando resolver as coisas sob a ótica deles. Desta forma a aventura será cada vez mais imersiva e divertida.
- Certifique-se que os encontros tenham importância significativa na história. Eventos aleatórios são divertidos, mas uma boa história precisa de consistência e pontos marcantes, portanto faça dos encontros aleatórios oportunidades de avançar a história e trilhar caminhos diferentes do planejado. Por exemplo, seus personagens estão correndo para um navio que está prestes a embarcar com um vilão e no caminho acontece um encontro aleatório com um PdM. Ao invés de eles ignorarem e passarem correndo por ele, pode ser que esse PdM entre no caminho deles para os alertar que o navio é apenas uma distração e o verdadeiro vilão está fugindo pelos esgotos da cidade!
- Procure sempre pensar no que os seus personagens são capazes de fazer, suas habilidades, os truques aprendidos, as magias que conhecem e os itens que carregam. Essas informações podem ser relevantes na tomada de decisões e podem mudar o rumo da história.
- Procure fazer um registro da sua história. Enumere as cenas, anote o Nível de Caos, faça uma breve descrição do que está acontecendo e indique se houve algum evento. Assim você poderá relembrar tudo o que aconteceu na sua história e como os PdJs chegaram onde estão e ficará mais fácil de dar continuidade na sua aventura sempre que você voltar a jogar, não importa quanto tempo depois.
- Uma maneira interessante de organizar encontros é pensar: qual o objetivo dos PdJs, qual o objetivo dos PdMs, quais as ações possíveis, quais as consequências e em qual cenário e contexto acontece esse encontro.



## RESOLVER PROBLEMAS

Se você gosta de investigar as motivações de um PdM suspeito, desvendar as maquinações de um vilão e criar planos para salvar um aliado, você pode aumentar a sua diversão com as seguintes dicas:

- Crie encontros que apresentem problemas ao invés de soluções. Por exemplo, um fazendeiro procura seus PdJs para pedir ajuda para descobrir o que ou quem atacou sua fazenda na última noite. Ao invés do fazendeiro aparecer dizendo que foi atacado por goblins e que pagará uma recompensa para quem eliminá-los, esse fazendeiro apresentou um problema sem dar muitas pistas ou uma possível solução e caberá aos PdJs investigar e encontrar a melhor maneira de resolver o problema. O mais divertido é quando você não faz nem ideia do que realmente aconteceu e apenas vai fazendo Testes do Destino e vendo aonde vai chegar. Às vezes os PdJs descobrem que aquele pequeno problema é apenas a ponta do iceberg...
- Se você gastou algum tempo elaborando algum plano para os PdJs e viu que esse plano é realmente inteligente, faça os Testes do Destino diminuindo a probabilidade de algo dar errado e assim você estará recompensando os personagens com um pouco de sorte. Outra maneira de recompensar boas estratégias é abaixar o Nível de Caos em um ou dois pontos antes de fazer a Rolagem do Dado de Caos, aumentando assim a probabilidade de que a próxima cena seja como planejado.
- Você também pode conceder aos seus PdJs pontos de inspiração por elaborarem um bom plano. Os pontos de inspiração no Solo D&D nada mais são que uma possibilidade de rolar novamente os dados quando um PdJ obtiver um fracasso.
- Procure criar PdMs com motivações complexas, isto fará com que tenham atitudes inusitadas e gerará tensões entre os PdJs. Por exemplo, uma garçonete pode esconder uma inveja do seu chefe e fazer de tudo para diminuir a moral do taverneiro, sussurrando mentiras aos PdJs contra ele. Outro exemplo, é uma sacerdotisa que apesar de generosa e dedicada, enfrenta em silêncio uma crise de fé e ainda duvida da existência do deus que segue. Ao final deste guia, no Apêndice C, você encontrará algumas tabelas que podem ajudá-lo na criação de PdMs mais elaborados e complexos.

## COMBATER

Se você gosta de combates, veja as dicas a seguir para aumentar a sua diversão no Solo D&D:

- Quando acontecer um evento negativo em alguma cena, você pode simplesmente definir que haverá um combate aleatório, sem precisar rolar na tabela de Foco de Evento Negativo. Isso certamente trará um pouco de ação à sua aventura.



- Use e abuse dos eventos com foco em Combate para criar combates aleatórios e inesperados. É essencial que haja combates planejados contra os grandes vilões da sua história, mas também é muito divertido criar encontros aleatórios e pegar seus PdJs desprevenidos. Isso irá testar as suas capacidades e também os fará ganhar XP e assim vão estar mais preparados para quando acontecerem os grandes combates. Para geração de encontros aleatórios você pode utilizar as tabelas do Guia do Xanathar (XGTE p.92-110) ou pode criar sua própria tabela de encontros de acordo com o contexto da sua aventura e o nível dos seus PdJs.
- Se você rolar um evento e definir que este será um combate, mas seus PdJs estiverem em uma sala que já haviam examinado e estava vazia, pode ser que alguma criatura estava invisível ou camouflada e não foi detectada ou ainda que os seus PdJs estavam sendo seguidos e nem se deram conta disso.
- Quando seu PdJ encontrar um adversário muito superior em um combate aleatório, não se preocupe e lembre-se que nem sempre o objetivo do seu inimigo será eliminá-lo; talvez haja uma recompensa maior se o seu PdJ for capturado vivo...

## APÊNDICE A – TABELAS DO SOLO D&D

# TESTE DO DESTINO

### PROBABILIDADE

Impossível	-10	-10	-10	-10	-10	-8	-7	-5	+0
Praticamente impossível	-10	-9	-9	-8	-8	-5	-3	+0	+5
Muito improvável	-9	-9	-8	-7	-5	-1	+0	+3	+7
Improvável	-9	-8	-7	-6	-3	+0	+1	+5	+8
Meio a meio	-8	-7	-5	-3	+0	+3	+5	+7	+9
Provável	-6	-5	-1	+0	+3	+6	+7	+8	+9
Muito provável	-5	-3	+0	+1	+5	+7	+8	+9	+10
Esperado	-1	+0	+3	+5	+8	+8	+9	+9	+10
Certeza	+0	+1	+5	+6	+10	+10	+10	+10	+10
<b>NÍVEL DE CAOS</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
DADO DE CAOS	d4	d4	d6	d6	d8	d8	d10	d12	d20

### Rolagem do Dado de Caos (1d4, 1d6, 1d8, 1d10 ou 1d20 de acordo com o NC)

1, 2 ou 3	Nada	A cena acontece como planejado
4 ou 13	Transmutação	Pequena mudança na cena
5 ou 14	Abjuração	Retira algo da cena
6 ou 15	Conjuração	Cria algo na cena
7 ou 16	Necromancia	Evento negativo
8 ou 17	Evocação	Evento neutro/positivo
9 ou 19	Advinhação-	Evento negativo antes da cena planejada
10 ou 20	Advinhação+	Evento neutro/positivo antes da cena planejada
11 ou 18	Ilusão	Algo não era o que se imaginava ou não será como esperado
12	Encantamento	Mudança no comportamento de PdM ou no sentimento dos PdJs

### 1d20 Foco de Evento Negativo

1-7	Combate	Crie um encontro de combate. Pode ser um encontro aleatório ou planejado.
8-10	Objetivo Negativo	Escolha ou sorteie um objetivo, role uma Ideia e interprete.
11-14	PdM Negativo	Escolha ou sorteie um PdM, role uma Ideia e interprete.
15-17	PdJ Negativo	Escolha ou sorteie um PdJ, role uma Ideia e interprete.
18	Instigar	Escolha ou sorteie um PdJ, analise vínculos, defeitos e tendência, role uma ideia (opcional) e interprete. Teste resistência de SAB, INT ou CAR CD=20 para não ceder.
19	Antecedente Negativo	Escolha ou sorteie um PdJ, analise seu antecedente, role uma Ideia e interprete.
20	Item Mágico Negativo	Invente, escolha ou sorteie um item mágico, role uma Ideia e interprete.

### 1d20 Foco de Evento Neutro/Positivo

1-2	Evento remoto	Role uma Ideia e interprete.
3-4	Evento ambíguo	Role uma Ideia e interprete.
5-6	Novo PdM	Crie um PdM usando as tabelas do Apêndice C
7-14	Ação de PdM	Escolha ou sorteie um PdM, role uma Ideia e interprete. Pode usar as tabelas C.4 e C.5
15	PdM Positivo	Escolha ou sorteie um PdM, role uma Ideia e interprete.
16	PdJ Positivo	Escolha ou sorteie um PdJ, role uma Ideia e interprete.
17	Antecedente Positivo	Escolha ou sorteie um PdJ, analise seu antecedente, role uma ideia e interprete.
18	Item Mágico Positivo	Invente, escolha ou sorteie um item mágico, role uma Ideia e interprete.
19-20	Objetivo Positivo	Escolha ou sorteie um objetivo, role uma Ideia e interprete.

### Teste do destino

Faça uma pergunta de sim/não. Escolha o Nível de Caos e a Probabilidade.

Role 1d20 e some o modificador da tabela.

Confira O resultado:

Total ≥ 11 Sim

Total <11 Não

Total = 11 Sim Fraco

Total = 10 Não Fraco

Natural do d20 = 20 Sim Crítico

Natural do d20 = 1 Não Crítico

Natural do d20 = 7 Evento neutro/positivo

Natural do d20 = 13 Evento negativo

### Jogando em Cenas

Imagine uma ideia inicial para a Cena

Determine o NC da cena

Faça a Rolagem do Dado de Caos

Jogue a Cena

Quando a ação principal terminar, a Cena acaba

### Encontrando um tesouro - 1d4

1. Armadilha (algo que prejudique os PdJs. Pode até ser um encontro com um mímico! Defina uma CD adequada e faça um teste para decidir se os PdJs detectam essa ameaça ou são pegos de surpresa)

2. Vazio (nada de valor para os PdJs, mas ainda pode haver uma pista ou algo que aponte uma direção de onde continuar procurando)

3. Fechadura (algo que exigirá uma habilidade específica para avançar, desde um simples cadeado que pode ser estourado até uma magia antiga ou uma transcrição indecifrável. Defina uma CD adequada antes de fazer um teste)

4. Tesouro (algo que favoreça os PdJs, como ouro, o grimório de um mago, uma poção mágica ou uma pista para solucionar um mistério)

### CDs Típicas

CD	Dificuldade
5	muito fácil
10	fácil
15	moderada
20	difícil
25	muito difícil
30	quase impossível

## APÊNDICE B – NUVENS DE IDEIAS

Role 1d8, procure a nuvem de acordo com o resultado, observe-a por um instante e escolha uma palavra aleatória.  
(vide tabela alternativa D.1)

1

Jogo. Crime. Azar. Ilusão. Depravação. Prestidigitação. Guilha. Enganacão. Impasse. Destreza. Mentiras. Insanidade. Perda. Comércio. Intrigas. Disputa.

2

Exterior. Mundo. Liberdade. Físico. Inverno. Aleatoriedade. Animais. Alimento. Estrelas. Ambiente. Agricultura. Arte. Elementos. Clima. Caça. Veículo. Mar. Viagem. Natureza. Tempestade. Horizonte. Selvagem.

3

Negócios. Assuntos externos. Fatores. Conselho. Representante. Burocracia. Ordem. Destreza. Notícias. Justiça.

4

A. Informação. Testes. Armas. Intelectual. Provas. Tecnologia. Novas. Táticas. Projeto. Militares. Realidade. situação. Liderança. Tecnologia. Inteligência. Trama. Invenção. Escrita. Razão.

5

Sorte. Sucesso. Conquistas. Riquezas. Poder. Ganância. Inveja. Bebida. Investimento. Opulência. Desejos. Fama. Luz. Amizade. Coragem. Emoções. Cura. Atenção. AutoAliados. Bem. Bens. Benefícios. Vitória. Competição. Extravagância. Público. Sonhos. Mundiário. Infôrntio. Alegria. Posses. Carisma. Prazeres. Famosa. Beleza. Orgulho. Avareza. Poesia. Competicão.

6

Vida. Amor. Innocente. Esperança. Constituição. Gratidão. Mensagens. Larfardo. Rumores. Paz. Bem. Coragem. Emoções. Cura. Atenção. AutoAliados. Amizade. sacrificio. Proteção. Constituição. Gratidão.

7

Perturbação. Veneno. Tirania. Prisão. Perigo. Emboscada. Enfermidade. Escuridão. Fracasso. Mal. Força. Inimigos. Tensão. Medos. Oposiçao. Dor. Sofrimento. Adversidades. Feridas. Raiva.

8

Fé. Espiritual. Milagre. Equilíbrio. Segredo. Templo. Religião. Magia. Portal. Pacto. Sabedoria. Energia. Seita.

## APÊNDICE C – TABELAS PARA CRIAÇÃO DE PdM

As tabelas desse apêndice foram totalmente baseadas no *UNE, The Universal NPC Emulator*. Se você ainda não conhece esse material não perca mais tempo: [UNE](#)

A seguir você encontra duas tabelas para criação de PdM. Role 1d100 na tabela C.1 e outro na tabela C.2 e crie o PdM baseado nos resultados obtidos. seguir você encontra duas tabelas para criação de PdM. Role 1d100 na tabela C.1 e outro na tabela C.2 e crie o PdM baseado nos resultados obtidos.

**Tabela C.1: Substantivo**

1	cigano	21	missionário	41	aldeão	61	mediador	81	artista
2	bruxa	22	exilado/pária	42	mago	62	trapaceiro/gatuno	82	magistrado
3	comerciante	23	mercenário	43	recruta	63	civil (desarmado)	83	servo da gleba
4	especialista	24	zelador/capataz	44	trabalhador	64	ativista	84	bruto/bárbaro
5	plebeu	25	eremita	45	ator	65	herói	85	inquisidor
6	juiz	26	orador	46	arauto/precursor	66	campeão/defensor	86	senhor (lord)
7	guarda/arqueiro	27	chefe	47	salteador	67	clérigo	87	vilão
8	ocultista	28	pioneiro/desbravador	48	golpista (do baú)	68	escravo	88	professor (univ.)
9	reverendo	29	ladrão	49	governador	69	atirador	89	criado
10	bandido	30	autoridade clerical	50	sucateiro/lixheiro	70	clarividente	90	galã
11	andarilho	31	oficial	51	monge	71	patriarca	91	mochileiro
12	empregado	32	explorador	52	dona de casa	72	lojista	92	atirador de elite
13	estadista	33	administrador	53	recluso	73	velha	93	cortesão
14	astrólogo	34	fora-da-lei	54	mordomo	74	aventureiro	94	sacerdote
15	duelista	35	perito	55	sábio	75	soldado	95	mercador
16	generalista (faz-tudo)	36	vagabundo	56	mágico	76	bardo/animador	96	assassino de aluguel
17	aristocrata	37	feiticeiro	57	viajante	77	artesão	97	bruxo
18	pregador	38	lavrador	58	pedinte	78	cientista	98	mendigo
19	artesão	39	mestre	59	aprendiz	79	ascético	99	mercador
20	ladino/vampiro	40	ascendente	60	político	80	superior	100	guerreiro

**Tabela C.2: Característica**

1	supérfluo	21	inepto	41	agradável	61	letárgico	81	jovem
2	viciado	22	banal	42	insensível	62	desafiador	82	astuto
3	conformista	23	coerente	43	nobre/intitulado	63	inconveniente	83	liberal
4	nefasto	24	fino/sutil	44	inexperiente	64	intuitivo	84	complacente
5	sensato/razoável	25	de boa reputação	45	bisbilhoteiro	65	ñ diplomático	85	indigente
6	inexperiente	26	perverso	46	desatento/esquecido	66	fanático	86	conivente
7	romântico/sonhador	27	preguiçoso	47	refinado	67	plebeu	87	cuidadoso
8	irracional	28	pessimista	48	indispensável	68	infantil	88	sedutor
9	habilidoso	29	solene/eminente	49	erudito	69	piedoso/devoto	89	defeituoso
10	negligente	30	comum	50	conservador	70	ignorante	90	otimista
11	animado/vívido	31	gentil	51	mal-educado	71	inconsiderado	91	rico/abundante
12	Franco/honesto	32	prestativo	52	determinado	72	culto	92	desanimado
13	idealista	33	despreocupado	53	indiferente	73	revoltado	93	inconsequente
14	desencorajado	34	generoso	54	inconstante	74	curioso	94	impetuoso
15	racional	35	dócil/submisso	55	idoso	75	melindroso/irritável	95	fiel/leal
16	rude;bruto/vulgar	36	alegre	56	pecador	76	carente/pobre	96	consagrado/respeitado
17	tolo	37	pragmático	57	ingênuo	77	respeitável	97	indecoroso
18	astuto/ardiloso	38	sereno	58	privilegiado	78	arrogante	98	confiável
19	encantador	39	pensativo/profundo	59	melancólico	79	amigável	99	justo/reto
20	avarento	40	desesperado	60	simpático	80	corrupto	100	confiante

A seguir você encontra uma mecânica para elaborar as motivações do PdM de maneira aleatória e criativa.

Role três vezes 1d100 na tabela C.3 para obter três substantivos e depois escolha três verbos na nuvem de palavras abaixo. Una os verbos aos substantivos e interprete as motivações do PdM.  
Se na tabela C.3 sair mais de um resultado na mesma coluna, ignore o último e role novamente o d100.

**Tabela C.3: Substantivo de motivação do PdM (rolar 3x sem repetir a coluna)**

1	riqueza	21	os ricos	41	sonhos	61	gula	81	conselhos
2	dificuldades	22	o populoso	42	discrição/arbitrio	62	luxúria	82	propaganda
3	abundância	23	inimigos	43	amor	63	inveja	83	Ciência
4	recursos	24	o público	44	liberdade	64	cobiça	84	conhecimento
5	prosperidade	25	religião	45	dor	65	preguiça	85	comunicações
6	pobreza	26	os pobres	46	fé	66	ira	86	mentiras
7	opulência	27	família	47	escravidão	67	orgulho	87	mitos
8	escassez	28	a elite	48	esclarecimento	68	pureza	88	charadas
9	sucesso	29	academia	49	racismo	69	moderação	89	contos
10	aflição	30	os desamparados	50	sensualidade	70	vigilância	90	lendas
11	contrabando	31	a lei	51	dissonância	71	zelo	91	indústria
12	música	32	o governo	52	paz	72	compostura	92	novas religiões
13	literatura	33	os oprimidos	53	discriminação	73	caridade	93	progresso
14	tecnologia	34	amigos	54	descrença	74	modéstia	94	animais
15	álcool	35	criminosos	55	prazer	75	atrocidades	95	fantasmas
16	medicamentos	36	aliados	56	ódio	76	covardia	96	magia
17	beleza	37	sociedades secretas	57	felicidade	77	narcisismo	97	natureza
18	força	38	o mundo	58	servidão	78	compaixão	98	religiões antigas
19	inteligência	39	militares	59	harmonia	79	valentia	99	perícia
20	vigor	40	a Igreja	60	justiça	80	paciência	100	espíritos

**Verbo de motivação do PdM (pode-se utilizar também a tabela alternativa D.2)**



A seguir você encontra duas tabelas para auxiliar na interação dos PdJs com os PdMs.

Escolha o Relacionamento e role 1d20 na tabela C.4 para descobrir qual o humor de um PdM em um diálogo. Para cada resultado há um modificador de humor que pode ser somado nos testes quando um PdJ tentar convencê-lo de algo.

Escolha o Comportamento do PdM (ou sorteie com 1d8) e role 1d20 na tabela C.5 para descobrir sobre qual assunto ele está conversando.

**Tabela C.4: Humor do PdM (para diálogo)**

Relacionamento entre PdJ e o PdM		--	1	2-3	4-6	7-14	15-17	18-20
amoroso		--	1	2-3	4-6	7-12	13-17	18-19
amigável		--	1	2-3	4-7	8-14	15-18	19-20
pacífico		1	2-3	4-6	7-12	13-17	18-19	20
neutro		1	2-3	4-6	7-12	13-17	18-19	20
de desconfiança		1	2-3	4-8	9-14	15-17	18-19	20
hostil		1-2	3-6	7-13	14-17	18-19	20	--
de ódio		1-3	4-6	7-14	15-17	18-19	20	--
		<b>Fechado -10</b>	<b>Resguardado -5</b>	<b>Cauteloso -2</b>	<b>Neutro +0</b>	<b>Sociável +2</b>	<b>Prestativo +5</b>	<b>Cooperativo +10</b>
<b>Humor do PdM e modificador para convencê-lo de algo</b>								

**Tabela C.5: Assunto do diálogo com o PdM**

	Comportamento do PdM (escolha ou sorteie com 1d8)							
	Agressivo Hostil	Preconceituoso Arrogante	Inquisitivo Interrogador	Insano Dramático	Conspirador Ardiloso	Misterioso Informante	Conhecedor Mensageiro	Amigável Aliado
Resultado	1	2	3	4	5	6	7	8
1-2	captura	antipatia	comando	acidente	agenda/pauta	desorientação	conto	abriço
3-4	combate	avaliação	curiosidade	caos	barganha	dilema	discurso	ajuda
5-6	dano	crença	desconfiança	confusão	compromisso	enigma	efeitos	aliança
7-8	destruição	diferença	exigência	espanto	intenção	incerteza	fala	alívio
9-10	fúria	discriminação	interesse	fachada	meios/métodos	mentiras	história	apoio
11-12	julgamento	dúvida	investigação	idiotice	negociação	obscuridade	notícia	celebração
13-14	morte	inclinação	pedido	ilusão	plano	rumor	registros	deleite
15-16	rendição	ponto de vista	questões	loucura	preparativos	segredos	relato	felicidade
17-18	ressentimento	preconceito	solicitação	medo	proposta	sombras	relatório	gratidão
19-20	submissão	reputação	suspeita	tumulto	trama	sussurros	verificação	promessa

## APÊNDICE D – TABELAS ALTERNATIVAS ÀS NUVENS DE PALAVRAS

As nuvens de palavras são uma ferramenta incrível de inspiração, pois enquanto os nossos olhos passam pelas palavras da nuvem é como se acendessem fáscas em nossa mente, fazendo-nos pensar no significado de cada uma delas para a história corrente e procurar a que melhor se encaixe.

Entretanto, se preferir ser mais tradicional, você pode substituir as nuvens de palavras por rolagens nas duas tabelas a seguir:

**Tabela D.1: Tabela de Ideias (alternativa para as nuvens de palavras). Rolar 1d8 e 1d20.**

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	Jogo	Natureza	Fatores externos	Escrita	Avareza	Carisma	Inocente	Inimigos
2	Crime	Estrelas	Negócios	Inteligência	Poder	Amizade	Esperança	Perigo
3	Azar	Mundo	Representante	Militares	Ganância	Bem	Gratidão	Prisão
4	Ilusão	Exterior	Burocracia	Razão	Inveja	Cura	Guerra	Perturbação
5	Depravação	Liberdade	Destreza	Novas ideias	Bebida	Auto	Fracasso	Emboscada
6	Prestidigitação	Físico	Ordem	Projeto	Investimento	Paz	Escuridão	Magia
7	Mentiras	Inverno	Conselho	Táticas	Opulência	Luz	Feridas	Mistério
8	Insanidade	Aleatoriedade	Justiça	Tecnologia	Desejos	Aliados	Enfermidade	Interior
9	Perda	Arte	Notícias	Provas	Fama	Atenção	Tirania	Equilíbrio
10	Empate	Agricultura	Armas	Beleza	Prazeres	Sacrifício	Veneno	Segredo
11	Comércio	Elementos	Informação	Benefícios	Riquezas	Coragem	Raiva	Milagre
12	Intrigas	Clima	Testes	Competição	Expectativas	Emoções	Sofrimento	Fé
13	Disputa	Caminho	Planos	Vitória	Canção	Rumores	Morte	Templo
14	Impasse	Caça	Intelectual	Poesia	Alegria	Lar	Adversidades	Religião
15	Enganação	Horizonte	Situação	Extravagância	Infortúnio	Fardo	Oposição	Portal
16	Guilha	Selvagem	Realidade	Público	Bens	Mensagens	Dor	Pacto
17	Animais	Tempestade	Liderança	Sorte	Mundano	Constituição	Medos	Espiritual
18	Veículo	Mar	Conhecimento	Sucesso	Conquistas	Proteção	Tensão	Sabedoria
19	Alimento	Viagem	Trama	Sonhos	Cíumes	Vida	Mal	Energia
20	Ambiente	Assuntos legais	Invenção	Orgulho	Posses	Amor	Força	Seita

**Tabela D.2: Verbo de motivação do PdM. (alternativa para as nuvens de palavras). Rolar 3 vezes um d100.**

1	aconselhar	21	pastorear	41	tomar/levar/pegar	61	trabalhar	81	gerir
2	obter	22	abusar	42	descobrir	62	acompanhar	82	suprimir
3	tentar / esforçar-se para	23	satisfazer-se	43	dissuadir	63	ofender	83	proclamar
4	estragar	24	escrever sobre	44	adquirir	64	guiar	84	operar
5	oprimir	25	cumprir	45	danificar	65	aprender	85	acessar
6	interagir	26	dirigir	46	divulgar	66	perseguir	86	aperfeiçoar
7	criar	27	rever	47	pesar/sobreencarregar	67	comunicar	87	compor
8	raptar	28	ajudar	48	advogar	68	processar	88	minar
9	promover	29	seguir	49	implantar	69	reportar	89	explicar
10	conceber	30	avançar	50	compreender	70	desenvolver	90	desencorajar
11	infectar/assolar	31	guardar	51	colaborar	71	roubar	91	assistir
12	progredir	32	conquistar	52	esforçar-se	72	sugerir	92	detectar
13	afligir	33	dificultar	53	completar	73	enfraquecer	93	executar
14	possuir	34	pilhar	54	obrigar	74	conquistar	94	manter
15	registrar	35	construir	55	juntar/participar	75	assegurar	95	perceber
16	abraçar	36	encorajar	56	auxiliar	76	informar	96	transmitir
17	contatar	37	agonizar	57	poluir	77	apadrinhar	97	roubar
18	perseguir	38	compreender	58	produzir	78	rebaixar	98	estabelecer
19	associar	39	administrar	59	instituir	79	determinar	99	derrubar
20	preparar	40	relatar	60	contar	80	procurar	100	apoiar

## APÊNDICE E – TABELAS DE EVENTOS – USO OPCIONAL

A seguir você encontra algumas tabelas auxiliares de uso opcional. Uma ajuda oportuna para os dias difíceis (ou preguiçosos).

### 1d20 Tabela E1. Eventos na cidade\*

<b>1</b>	Um julgamento está acontecendo em praça pública. Há uma aglomeração de pessoas e o chefe da guarda está lendo a sentença de um prisioneiro (a).
<b>2</b>	Os aventureiros avistam uma carruagem colorida e ouvem uma música animada. Um homem de cartola chama o público para ver, é um circo de horrores que está chegando na cidade. (pode alternar para um mágico se fizer mais sentido)
<b>3</b>	Os aventureiros encontram uma bugiganga. Role na tabela de bugigangas.
<b>4</b>	Os aventureiros ouvem gritos e barulhos estranhos. Logo veem pessoas correndo em sua direção em pânico e, quando se dão conta, há vários animais à solta (ou um animal grande).
<b>5</b>	Os aventureiros ouvem gritos e veem uma correria a frente. Está acontecendo um incêndio (pode ser substituído por uma enchente se fizer mais sentido)
<b>6</b>	Os aventureiros ouvem gritos e veem uma senhora cobrindo o rosto de seu filho. Mais à frente está acontecendo uma briga entre dois sujeitos conhecidos.
<b>7</b>	Os aventureiros ouvem vozes fortes e barulho de cavalos. Dois guardas aparecem e de maneira autoritária e grosseira começam a fazer uma revista. Estão furiosos procurando algo ou simplesmente subjugando a população?
<b>8</b>	Os aventureiros veem um batedor de carteira em ação! Eles sabem a direção para onde ele correu.
<b>9</b>	Os aventureiros veem valentões incomodando uma pessoa mais fraca. Se eles se aproximarem os valentões certamente vão encará-los também.
<b>10</b>	Um artista de rua entra no caminho dos aventureiros e começa a fazer seu número. Ele parece bastante talentoso e insistente...
<b>11</b>	Os aventureiros são abordados por um bêbado que lhes pede uma moeda.
<b>12</b>	Um emissário todo engomado sobe em um caixote e começa a falar em voz alta. É um anúncio oficial.
<b>13</b>	Um garoto de rua passa correndo pelos aventureiros. Será que ele roubou algo ou está só brincando?
<b>14</b>	Um mendigo surge falando asneiras, mas algo que ele diz chama a atenção dos aventureiros...
<b>15</b>	Um sujeito estranho repassa algum objeto para outra pessoa. O sujeito certamente está escondendo algo, pois sua atitude é muito suspeita...
<b>16</b>	Uma aglomeração é avistada, pessoas com cartazes pendurados no pescoço gritam e fazem barulho protestando por alguma coisa.
<b>17</b>	Uma carroça em fuga é avistada, um senhor tenta correr atrás do veículo desesperadamente gritando alguma coisa.
<b>18</b>	Uma cena lastimável, uma velha senhora se benzendo e uma jovem donzela aos prantos. Um cadáver é encontrado.
<b>19</b>	Uma grande aglomeração logo a frente, várias pessoas com dinheiro na mão gritando para um sujeito bem vestido que está leiloando itens exóticos e garantindo que possuem propriedades extraordinárias.
<b>20</b>	Vozes e sons de instrumentos musicais, uma procissão é avistada. Sacerdotes e cultistas vão a frente e o povo os seguem fazendo orações conforme os seus costumes.

\*Role quando ocorrer um evento em uma área urbana. Se achar necessário pode rolar também um o foco e/ou uma ideia.

### 1d12 Tabela E2. Eventos nos ermos\*\*

<b>1</b>	Um bardo com um alaúde sentado à fogueira pede que se juntem a ele.
<b>2</b>	Uma caravana de halflings tocando músicas alegres
<b>3</b>	Salteadores saem de um esconderijo e cercam o grupo
<b>4</b>	Um nevoeiro se forma e dificulta a visão (penumbra)
<b>5</b>	Uma tempestade se forma com perigo de raios, chuva forte e possível deslizamento (ou tempestade de areia, de neve, etc)
<b>6</b>	Um monge está meditando imóvel e de olhos fechados
<b>7</b>	Um comerciante gnomo montado numa besta enorme que serve de mercado itinerante.
<b>8</b>	Dois guardas estão levando um prisioneiro para receber a sua sentença na cidade mais próxima
<b>9</b>	Um andarilho encapuzado surge do nada e se aproxima do grupo para falar algo
<b>10</b>	O chão desmorona e os personagens caem em uma caverna ou masmorra
<b>11</b>	Dois animais selvagens (ou monstros) estão lutando
<b>12</b>	Marcas de sangue no chão (ou um corpo é encontrado)

\*\*Role quando ocorrer um evento em uma área selvagem. Se achar necessário pode rolar também um o foco e/ou uma ideia.

### 1d10 Tabela E3. Item Mágico Positivo

<b>1</b>	Alguém está vendendo um item mágico por um preço de item mundano. Será que não sabem o valor desse artefato?
<b>2</b>	Um mercador te oferece um item mágico
<b>3</b>	Ouvem-se rumores sobre um item mágico
<b>4</b>	Um item cai de uma carruagem que passa depressa
<b>5</b>	Alguém é avistado portando um item mágico
<b>6</b>	Alguém está comprando itens mágicos
<b>7</b>	Um mensageiro te entrega um pacote contendo um item mágico. O remetente é desconhecido...
<b>8</b>	Sonho ou visão sobre um item mágico
<b>9</b>	Encontra-se um mapa com a localização de um item mágico
<b>10</b>	Um PdM apresenta um item mágico aos aventureiros

### 1d10 Tabela E4. Item Mágico Negativo

<b>1</b>	Um item mágico é roubado
<b>2</b>	Um item mágico é destruído e isso provoca efeitos inesperados
<b>3</b>	Um item mágico apresenta mau funcionamento
<b>4</b>	Um item mágico muda sem explicação e se faz necessário identificá-lo novamente
<b>5</b>	Um vilão apodera-se de um item mágico
<b>6</b>	Ouvem-se rumores sobre um item amaldiçoado
<b>7</b>	Alguém tem um pesadelo sobre um item mágico sendo utilizado para o mal
<b>8</b>	Um item amaldiçoado cai nas mãos dos aventureiros
<b>9</b>	Um vilão é avistado com um item mágico
<b>10</b>	Um item mágico é utilizado contra os aventureiros

## APÊNDICE F – TABELAS AUXILIARES – USO OPCIONAL

A seguir você encontra algumas tabelas para criação de encontros, progressão de personagem e itens mágicos.

Limites de XP por nível de personagem				
Nível	Dificuldade do encontro			
PdJ	Fácil	Média	Difícil	Mortal
1	25	50	75	100
2	50	100	150	200
3	75	150	225	400
4	125	250	375	500
5	250	500	750	1.100
6	300	600	900	1.400
7	350	750	1.100	1.700
8	450	900	1.400	2.100
9	550	1.100	1.600	2.400
10	600	1.200	1.900	2.800
11	800	1.500	2.400	3.600
12	1.000	2.000	3.000	4.500
13	1.100	2.200	3.400	5.100
14	1.250	2.500	3.800	5.700
15	1.400	2.800	4.300	6.500
16	1.600	3.200	4.800	7.200
17	2.000	3.900	5.900	8.800
18	2.100	4.200	6.300	9.500
19	2.400	4.900	7.300	10.900
20	2.800	5.700	8.500	12.700

Progressão e bônus de proficiência					
XP	Nível	Bônus	XP	Nível	Bônus
0	1	+2	85K	11	+4
300	2	+2	100K	12	+4
900	3	+2	120K	13	+5
2700	4	+2	140K	14	+5
6500	5	+3	165K	15	+5
14K	6	+3	195K	16	+5
23K	7	+3	225K	17	+6
34K	8	+3	265K	18	+6
48K	9	+4	305K	19	+6
64K	10	+4	355K	20	+6

XP concedida por ND			
ND	XP	ND	XP
0	0 ou 10	14	11500
1/8	25	15	13000
1/4	50	16	15000
1/2	100	17	18000
1	200	18	20000
2	450	19	22000
3	700	20	25000
4	1100	21	33000
5	1800	22	41000
6	2300	23	50000
7	2900	24	62000
8	3900	25	75000
9	5000	26	90000
10	5900	27	10500
11	7200	28	120000
12	8400	29	135000
13	10000	30	155000

Multiplicadores da dificuldade do encontro para múltiplos monstros			
Qtd	Multip.	Qtd	Multip.
1	x1,0	7-10	x2,5
2	x1,5	11-14	x3,0
3-6	x2,0	15+	x4,0

Valor de item por raridade		
Tipo	Raridade	Valor (po)*
C	Comum	(1d6+1) x 10
I	Incomum	1d6 x 100
R	Raro	2d10 x 1k
MR	Muito raro	(1d4+1) x 10k
L	Lendário	2d6 x 25k

\*Metade para itens consumíveis como poções e pergaminhos

Encontros Rápidos para 1 PdJ					
Nível	1M	2M	3M	4M	Nº aprox encontros para subir de nível
1	1/4	1/8	-	-	6
2	1/2	1/8	-	-	6
3	1	1/4	1/8	-	12
4	1	1/2	1/4	1/8	15
5	2	1	1/2	1/4	15
6	3	1	1/2	1/2	15
7	3	1	1/2	1/2	15
8	4	2	1	1/2	15
9	4	2	1	1/2	15
10	4	2	1	1	18
11	5	3	1	1	10
12	5	3	2	1	10
13	6	3	2	1	10
14	6	4	2	1	10
15	7	4	2	2	10
16	7	4	3	2	10
17	8	4	3	2	10
18	8	5	3	3	10
19	9	5	4	3	10
20	10	6	4	3	-

Distribuição de itens mágicos por nível									
Tabela	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Nível	Item Menor				Item Maior				
do PdJ	C	I	R	MR	L	I	R	MR	L
1-4	6	2	1	0	0	2	0	0	0
5-10	10	12	5	1	0	5	1	0	0
11-16	3	6	9	5	1	1	2	2	1
17-20	0	0	4	9	6	0	1	2	3
Total	19	20	19	15	7	8	4	4	4

Nível de Desafio de Monstro Solo				
Nível dos PdJs	6 PdJs	5 PdJs	4 PdJs	
1	2	2	1	
2	4	3	2	
3	5	4	3	
4	6	5	4	
5	9	8	7	
6	10	9	8	
7	11	10	9	
8	12	11	10	
9	13	12	11	
10	14	13	12	
11	15	14	13	
12	17	16	15	
13	18	17	16	
14	19	18	17	
15	20	19	18	
16	21	20	19	
17	22	21	20	
18	22	21	20	
19	23	22	21	
20	24	23	22	

Anote a tabela **Distribuição de itens mágicos por nível** em uma folha para que possa modificá-la. Consulte a linha de acordo com o nível dos PdJs. Os valores em cada linha indicam o número total de itens que são apropriados para eles receberem enquanto estiverem nesse estágio de níveis. Quando um item mágico aparecer em sua história identifique em qual coluna ele se encaixa e subtraia 1 da quantidade.

**CONSTRUINDO ENCONTROS**

Para um monstro: Para um único oponente, seu melhor candidato para esse inimigo é uma das criaturas lendárias. A tabela **Nível de Desafio de Monstro Solo** mostra qual o nível de desafio (ND) a ser usado para uma criatura lendária que se opõe a um grupo de quatro a seis personagens, criando uma batalha satisfatória, mas difícil.

Para vários monstros: Consulte a tabela de **Encontros Rápidos para 1 PdJ**. Se houver mais de um PdJ some os limites de XP de cada um para um encontro de dificuldade média e utilize o total como se fosse de um único PdJ. Por exemplo, 4 PdJs de nível 6 =  $4 \times 600 = 2400 = 1\text{PdJ nível } 14$  (aproximando para o nível médio mais próximo).

Compare o dano máximo que um monstro pode causar com os pontos de vida máximos de cada PdJ e vice-versa. Cuidado com qualquer monstro que seja capaz de matar ou morrer com um único ataque na primeira rodada.

Cuidado também se um monstro possuir imunidade ou resistência ao principal tipo de dano causado pelo seu PdJ.

Torne o encontro interessante: crie personalidade e relacionamentos entre os monstros, características de terreno, armadilhas e eventos aleatórios.

## APÊNDICE G – TESOURO ALEATÓRIO – USO OPCIONAL

**Tesouro Individual** é o tesouro que uma criatura carrega em sua posse ou é o que foi deixado pelas suas vítimas. Use a tabela de Tesouro Individual que corresponde ao nível de desafio do monstro. Role um d20 e leia o resultado indicado.

Para determinar a quantidade total de tesouro individual para um grupo de criaturas similares, role uma vez na tabela e multiplique o resultado pela quantidade de criaturas no grupo.

Uma **Pilha de Tesouro** é o conteúdo de um baú de tesouro, a riqueza acumulada por um monstro poderoso ou por um grande grupo de criaturas, ou ainda uma recompensa recebida após completar uma missão para um benfeitor. Use a Tabela de Pilha de Tesouro de acordo com o nível de desafio do monstro mais poderoso que guardava esse tesouro ou a masmorra onde ele se encontra. Se o tesouro for um presente de um benfeitor, use o nível de desafio equivalente ao nível médio do grupo. Cada pilha de tesouro contém uma quantidade aleatória de moedas, mostrada no topo de cada tabela, além disso, role um d100 para determinar quantas gemas ou objetos de arte o tesouro possui e outro d100 para determinar quando o tesouro tiver itens mágicos. Se preferir escolher o item livremente, use a raridade do item indicada entre parênteses.

Se preferir você pode converter as pilhas de moedas em gemas e objetos de arte e vice-versa.

Todas as tabelas também incluem o resultado médio das rolagens entre parênteses, caso você queira poupar tempo e evitar rolar novamente.

### PILHA DE TESOURO: DESAFIO 0–4

Moedas:  $6d6 \times 100$  (2.100) pc +  $3d6 \times 100$  (1.050) pp  
+  $2d6 \times 10$  (70) po

#### d100 gemas e objetos de arte (DMG 134-135)

1	6	nada
7	32	2d6 (7) gemas de 10po
33	66	2d4 (5) objetos de arte de 25po
67	00	2d6 (7) gemas de 50po

#### d100 itens mágicos (role nas tabelas DMG 144-149)

1	36	nada
37	60	1d6 vezes na Tabela A (Menor Comum)
61	75	1d4 vezes na Tabela B (Menor Incomum)
76	85	1d4 vezes na Tabela C (Menor Raro)
86	97	1d4 vezes na Tabela F (Maior Incomum)
98	00	1 vez na Tabela G (Maior Raro)

### PILHA DE TESOURO: DESAFIO 11–16

Moedas:  $4d6 \times 1.000$  (14.000) po +  $5d6 \times 100$  (1.750) pl

#### d100 gemas e objetos de arte (DMG 134-135)

1	3	nada
4	29	2d4 (5) objetos de arte de 250 po
30	51	3d6 (10) gemas de 500 po
52	77	2d4 (5) objetos de arte de 750 po
78	00	3d6 (10) gemas de 1000 po

#### d100 itens mágicos (role nas tabelas DMG 144-149)

1	15	nada
16	29	1d4 vezes na Tabela A (Menor Comum) e 1d6 vezes na Tabela B (Menor Incomum)
30	50	1d6 vezes na Tabela C (Menor Raro)
51	66	1d4 vezes na Tabela D (Menor Muito Raro)
67	74	1 vez na Tabela E (Menor Lendário)
75	82	1d4 vezes na Tabela F (Maior Incomum) e 1d4 vezes na Tabela G (Maior Raro)
83	92	1d4 vezes na Tabela H (Maior Muito Raro)
93	00	1 vez na Tabela I (Maior Lendário)

### TESOURO INDIVIDUAL

d20	DESAFIO 0–4	
1	6	5d6 (17) pc
7	12	4d6 (14) pp
13	14	3d6 (10) pe
15	19	3d6 (10) po
20	1d6 (3) pl	

#### d20 TESOURO INDIVIDUAL: DESAFIO 5–10

1	6	$4d6 \times 100$ (1.400) pc + $1d6 \times 10$ (35) pe
7	12	$6d6 \times 10$ (210) pp + $2d6 \times 10$ (70) po
13	14	$3d6 \times 10$ (105) pe + $2d6 \times 10$ (70) po
15	19	$4d6 \times 10$ (140) po
20		$2d6 \times 10$ (70) po $3d6$ (10) pl

#### d20 TESOURO INDIVIDUAL: DESAFIO 11–16

1	4	$4d6 \times 100$ (1.400) pp + $1d6 \times 100$ (350) po
5	7	$1d6 \times 100$ (350) pe $1d6 \times 100$ (350) po
8	15	$2d6 \times 100$ (700) po + $1d6 \times 10$ (35) pl
16	20	$2d6 \times 100$ (700) po $2d6 \times 10$ (70) pl

#### d20 TESOURO INDIVIDUAL: DESAFIO 17+

1	3	$2d6 \times 1.000$ (7.000) pe + $8d6 \times 100$ (2.800) po
4	11	$1d6 \times 1.000$ (3.500) po + $1d6 \times 100$ (350) pl
12	20	$1d6 \times 1.000$ (3.500) po + $2d6 \times 100$ (700) pl

### PILHA DE TESOURO: DESAFIO 5–10

Moedas:  $2d6 \times 100$  (700) pc

+  $2d6 \times 1.000$  (7.000) pp

+  $6d6 \times 100$  (2.100) po

+  $3d6 \times 10$  (105) pl

#### d100 gemas e objetos de arte (DMG 134-135)

1	4	nada
5	28	$2d4$ (5) objetos de arte de 25po
29	52	$3d6$ (10) gemas de 50po
53	77	$3d6$ (10) gemas de 100 po
78	00	$2d4$ (5) objetos de arte de 250 po

#### d100 itens mágicos (role nas tabelas DMG 144-149)

1	28	nada
29	44	1d6 vezes na Tabela A (Menor Comum)
45	63	1d4 vezes na Tabela B (Menor Incomum)
64	74	1d4 vezes na Tabela C (Menor Raro)
75	80	1 vez na Tabela D (Menor Muito Raro)
81	94	1d4 vezes na Tabela F (Maior Incomum)
95	98	1d4 vezes na Tabela G (Maior Raro)
99	00	1 vez na Tabela H (Maior Muito Raro)

### PILHA DE TESOURO: DESAFIO 17+

Moedas:  $12d6 \times 1.000$  (42.000) po

+  $8d6 \times 100$  (2.800) pl

#### d100 gemas e objetos de arte (DMG 134-135)

1	2	nada
3	27	$3d6$ (10) gemas de 1000 po
28	52	$1d10$ (5) objetos de arte de 2500 po
53	76	$1d8$ (4) gemas de 5000 po

+  $7d6 \times 100$  (2.500) po

#### d100 itens mágicos (role nas tabelas DMG 144-149)

1	2	nada
3	14	1d8 vezes na Tabela C (Menor Raro)
15	46	1d6 vezes na Tabela D (Menor Muito Raro)
47	68	1d6 vezes na Tabela E (Menor Lendário)
69	72	1d4 vezes na Tabela G (Maior Raro)
73	80	1d4 vezes na Tabela H (Maior Muito Raro)
81	00	1d4 vezes na Tabela I (Maior Lendário)

## APÊNDICE H – TABELAS DA 5ª EDIÇÃO DE D&D

COMIDA, BEBIDA E HOSPEDAGEM		CÂMBIO					PACOTES DE EQUIPAMENTO	
Item	Custo	Moeda	pc	pp	pe	po	pl	
<i>Acomodação em estalagem (diária)</i>		Cobre (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1.000	<i>Pacote de Artista (40 po).</i> Inclui uma mochila, um saco de dormir, duas fantasias, 5 velas, 5 dias de rações, um cantil e um kit de disfarce.
Esquálida	7 pc	Prata (pp)	10	1	1/5	1/10	1/100	<i>Pacote de Assaltante (16 po).</i> Inclui uma mochila, um saco com 1.000 esferas de metal, 3 metros de linha, um sino, 5 velas, um pé de cabra, um martelo, 10 pitões, uma lanterna coberta, 2 frascos de óleo, 5 dias de rações, uma caixa de fogo e um cantil. O kit também possui 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.
Pobre	1 pp	Electro (pe)	50	5	1	1/2	1/20	<i>Pacote de Aventureiro (12 po).</i> Inclui uma mochila, um pé de cabra, um martelo, 10 pitões, 10 tochas, uma caixa de fogo, 10 dias de rações e um cantil. O kit também tem 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.
Modesta	5 pp	Ouro (po)	100	10	2	1	1/10	<i>Pacote de Diplomata (39 po).</i> Inclui um baú, 2 caixas para mapas ou pergaminhos, um conjunto de roupas finas, um vidro de tinta, uma caneta tinteiro, uma lâmpada, 2 frascos de óleo, 5 folhas de papel, um vidro de perfume, parafina e sabão.
Confortável	8 pp	Platina (pl)	1.000	100	20	10	1	<i>Pacote de Estudioso (40 po).</i> Inclui uma mochila, um livro de estudo, um vidro de tinta, uma caneta tinteiro, 10 folhas de pergaminho, um saquinho de areia e uma pequena faca.
Rica	2 po							<i>Pacote de Explorador (10 po).</i> Inclui uma mochila, um saco de dormir, um kit de refeição, uma caixa de fogo, 10 tochas, 10 dias de rações e um cantil. O kit também tem 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.
Aristocrática	4 po							<i>Pacote de Sacerdote (19 po).</i> Inclui uma mochila, um cobertor, 10 velas, uma caixa de fogo, uma caixa de esmolás, 2 blocos de incenso, um incensário, vestes, 2 dias de rações e um cantil.
<i>Cerveja</i>								
Galão	2 pp							
Caneca	4 pc							
<i>Alimentos</i>								
Pão, pedaço	2 pc							
Queijo, pedaço	1 pp							
Banquete (por pessoa)	10 po							
Carne, pedaço	3 pp							
<i>Refeição (diária)</i>								
Esquálida	3 pc							
Pobre	6 pc							
Modesta	3 pp							
Confortável	5 pp							
Rica	8 pp							
Aristocrática	2 po							
<i>Vinho</i>								
Comum (jarra)	2 pp							
Fino (garrafa)	10 po							
<b>DESPESAS DE ESTILO DE VIDA</b>								
<b>Estilo de Vida</b>	<b>Preço/dia</b>							
Miserável	–							
Esquálido	1 pp							
Pobre	2 pp							
Modesto	1 po							
Confortável	2 po							
Rico	4 po							
Aristocrático	10 po no mínimo							
<b>SERVIÇOS</b>								
<b>Serviço</b>	<b>Pagamento</b>							
<i>Condutor</i>								
Dentro da cidade	1 pc							
Entre cidades	2 pc por km							
Mensageiro	1 pc por km							
Passagem de navio	6 pc por km							
Pedágio	1 pc							
<i>Serviçal</i>								
Destreinado	2 pp por dia							
Treinado	2 po por dia							
<b>VEÍCULOS AQUÁTICOS</b>								
<b>Item</b>	<b>Custo</b>	<b>Velocidade</b>						
Barco de quilha	3.000 po	1,5 km/h						
Barco a remo	50 po	2 km/h						
Dracar	10.000 po	5 km/h						
Galera	30.000 po	6,5 km/h						
Navio de guerra	25.000 po	4 km/h						
Veleiro	10.000 po	3 km/h						
<b>ARREIOS, SELAS E VEÍCULOS DE TRAÇÃO</b>								
<b>Item</b>	<b>Custo</b>	<b>Peso</b>						
Alforje	4 po	4 kg						
Armadura de montaria	X4	X2						
Biga	250 po	50 kg						
Carroça	15 po	100 kg						
Carruagem	100 po	300 kg						
Estábulo	5 pp	–						
Freio e rédea	2 po	0,5 kg						
Ração (1 dia)	5 pc	5 kg						
<i>Sela</i>								
Compacta	5 po	7,5 kg						
Exótica	60 po	20 kg						
Militar	20 po	15 kg						
Viagem	10 po	12,5 kg						
Trenó	20 po	150 kg						
<b>CLASSE DE ARMADURA DE OBJETO</b>		<b>CA</b>						
Tecido, papel, corda		11						
Cristal, vidro, gelo		13						
Madeira, osso		15						
Pedra		17						
Ferro, aço		19						
Mitral		21						
Adamante		23						
<b>Gravidade do Dano de armadilha por Nível</b>								
d6 >>	1-2	3-5	6					
Nível do PdJ	Inconveniente	Perigosa	Mortal					
1°–4°	1d10	2d10	4d10					
5°–10°	2d10	4d10	10d10					
11°–16°	4d10	10d10	18d10					
17°–20°	10d10	18d10	24d10					
<i>Kit de Venenos.</i>	O kit de venenos inclui os frascos, produtos químicos e outros equipamentos necessários para a criação de venenos. Proficiência com esse kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que você fizer para criar ou utilizar venenos.							
<b>FERRAMENTAS</b>								
Item	Custo	Peso						
Ferramentas de carpinteiro	8 po	3 kg						
Ferramentas de cartógrafo	15 po	3 kg						
Ferramentas de costureiro	1 po	2,5 kg						
Ferramentas de coureiro	5 po	2,5 kg						
Ferramentas de entalhador	1 po	2,5 kg						
Ferramentas de ferreiro	20 po	4 kg						
Ferramentas de funileiro	50 po	5 kg						
Ferramentas de joalheiro	25 po	1 kg						
Ferramentas de oleiro	10 po	1,5 kg						
Ferramentas de pedreiro	10 po	4 kg						
Ferramentas de pintor	10 po	2,5 kg						
Ferramentas de sapateiro	5 po	2,5 kg						
Ferramentas de vidreiro	30 po	2,5 kg						
Suprimentos de alquimista	50 po	4 kg						
Suprimentos de cervejeiro	20 po	4,5 kg						
Suprimentos de caligrafia	10 po	2,5 kg						
Utensílios de cozinheiro	1 po	4 kg						
Ferramentas de navegação	25 po	1 kg						
Ferramentas de ladrão	25 po	0,5 kg						
Kit de disfarce	25 po	1,5 kg						
Kit de falsificação	15 po	2,5 kg						
Kit de herbalismo	5 po	1,5 kg						

ARMADURAS							
Nome	Preço	Classe de Armadura (CA)	Força	Furtividade	Peso		
<b>Armadura Leve</b>							
Acolchoada	5 po	11 + modificador de Des	–	Desvantagem	4 kg		
Couro	10 po	11 + modificador de Des	–	–	5 kg		
Couro Batido	45 po	12 + modificador de Des	–	–	6,5 kg		
<b>Armadura Média</b>							
Gibão de Peles	10 po	12 + modificador de Des (máx. +2)	–	–	6 kg		
Camisão de Malha	30 po	13 + modificador de Des (máx. +2)	–	–	10 kg		
Brunea	50 po	14 + modificador de Des (máx. +2)	–	Desvantagem	22,5 kg		
Peitoral	400 po	14 + modificador de Des (máx. +2)	–	–	10 kg		
Meia-Armadura	750 po	15 + modificador de Des (máx. +2)	–	Desvantagem	20 kg		
<b>Armadura Pesada</b>							
Cota de anéis	30 po	15	–	Desvantagem	20 kg		
Cota de malha	75 po	16	For 13	Desvantagem	27,5 kg		
Cota de talas	200 po	17	For 15	Desvantagem	30 kg		
Placas	1.500 po	18	For 15	Desvantagem	32,5 kg		
<b>Escudo</b>							
Escudo	10 po	+2	–	–	3 kg		
ARMAS							
Nome	Preço	Dano	Peso	Propriedades			
<b>Armas Simples Corpo-a-Corpo</b>							
Adaga	2 po	1d4 perfurante	0,5 kg	Acuidade, leve, arremesso (distância 6/18)			
Azagaia	5 pp	1d6 perfurante	1 kg	Arremesso (distância 9/36)			
Bordão	2 pp	1d6 concussão	2 kg	Versátil (1d8)			
Clava Grande	2 pp	1d8 concussão	5 kg	Pesada, duas mãos			
Foice Curta	1 po	1d4 cortante	1 kg	Leve			
Lança	1 po	1d6 perfurante	1,5 kg	Arremesso (distância 6/18), versátil (1d8)			
Maça	5 po	1d6 concussão	2 kg	–			
Machadinha	5 po	1d6 cortante	1 kg	Leve, arremesso (distância 6/18)			
Martelo Leve	2 po	1d4 concussão	1 kg	Leve, arremesso (distância 6/18)			
Porrete	1 pp	1d4 concussão	1 kg	Leve			
<b>Armas Simples à Distância</b>							
Arco Curto	25 po	1d6 perfurante	1 kg	Munição (distância 24/96), duas mãos			
Beste Leve	25 po	1d8 perfurante	2,5 kg	Munição (distância 24/96), recarga, 2 mãos			
Dardo	5 pc	1d4 perfurante	0,1 kg	Acuidade, arremesso (distância 6/18)			
Funda	1 pp	1d4 concussão	–	Munição (distância 9/36)			
<b>Armas Marciais Corpo-a-Corpo</b>							
Alabarda	20 po	1d10 cortante	3 kg	Pesada, alcance, duas mãos			
Cimitarra	25 po	1d6 cortante	1,5 kg	Acuidade, leve			
Chicote	2 po	1d4 cortante	1,5 kg	Acuidade, alcance			
Espada Curta	10 po	1d6 perfurante	1 kg	Acuidade, leve			
Espada Grande	50 po	2d6 cortante	3 kg	Pesada, duas mãos			
Espada Longa	15 po	1d8 cortante	1,5 kg	Versátil (1d10)			
Glaive	20 po	1d10 cortante	3 kg	Pesada, alcance, duas mãos			
Lança de Montaria	10 po	1d12 perfurante	3 kg	Alcance, especial			
Lança Longa	5 po	1d10 perfurante	4 kg	Pesada, alcance, duas mãos			
Maça Estrela	15 po	1d8 perfurante	2 kg	–			
Machado Grande	30 po	1d12 cortante	3,5 kg	Pesada, duas mãos			
Machado de Batalha	10 po	1d8 cortante	2 kg	Versátil (1d10)			
Malho	10 po	2d6 concussão	5 kg	Pesada, duas mãos			
Mangual	10 po	1d8 concussão	1 kg	–			
Martelo de Guerra	15 po	1d8 concussão	1 kg	Versátil (1d10)			
Picareta de Guerra	5 po	1d8 perfurante	1 kg	–			
Rapieira	25 po	1d8 perfurante	1 kg	Acuidade			
Tridente	5 po	1d6 perfurante	2 kg	Arremesso (6/18), versátil (1d8)			
<b>Armas Marciais à Distância</b>							
Arco Longo	50 po	1d8 perfurante	1 kg	Munição (distância 45/180), pesada, 2 mãos			
Besta de Mão	75 po	1d6 perfurante	1,5 kg	Munição (distância 9/36), leve, recarga			
Besta Pesada	50 po	1d10 perfurante	4,5 kg	Munição (distância 30/120), pesada, recarga, 2 mãos			
Rede	1 po	–	1,5 kg	Especial, arremesso (distância 1,5/4,5)			
Zarabatana	10 po	1 perfurante	0,5 kg	Munição (distância 7,5/30), recarga			
VESTINDO E DESPINDO UMA ARMADURA							
Categoria	Vestir	Remover					
Armadura Leve	1 min	1 min					
Armadura Média	5 min	1 min					
Armadura Pesada	10 min	5 min					
Escudo	1 ação	1 ação					
<b>Acerto Crítico</b> Jogue todos os dados de dano duas vezes e some todos eles. Depois disso, adicione os modificadores relevantes normalmente.			<b>Ataque desarmado:</b> Um soco, chute, cabeçada ou golpe similar (nenhum deles contam como armas). Se atingir, um ataque desarmado causa dano de concussão igual a 1 + seu modificador de Força. Você é proficiente com seus ataques desarmados.				
<b>Cobertura</b> 1/2 cobertura: CA e salvaguarda de DES + 2 3/4 cobertura: CA e salvaguarda de DES + 5 Cobertura total: o alvo não pode ser um alvo direto, mas ainda pode ser acertado por magias em área.			<b>Acuidade.</b> Quando realizar um ataque com uma arma com a propriedade acuidade, você pode escolher usar seu modificador de Força ou de Destreza para realizar a jogada de ataque e de dano. Você precisa usar o mesmo modificador para ambas as jogadas, ataque e dano. <b>Alcance.</b> Essa arma adiciona 1,5 metro ao seu alcance quando você a usa para atacar. Essa propriedade também determina seu alcance ao realizar ataques de oportunidade com uma arma de alcance. <b>Arremesso.</b> Se uma arma possuir a propriedade arremesso, você pode arremessar a arma para realizar um ataque à distância. Se essa arma for uma arma de ataque corpo-a-corpo, você usa o mesmo modificador de habilidade para as jogadas de ataque e dano que usaria para realizar um ataque corpo-a-corpo com a arma. <b>Distância.</b> Uma arma que pode ser usada para realizar ataques à distância possui a distância mostrada entre parênteses após a propriedade munição ou arremesso. A distância lista dois números. O primeiro é a distância normal da arma, o segundo indica a distância máxima da arma, ambos em metros. Quando atacar um alvo que está além da distância normal da arma, você possui desvantagem na jogada de ataque. Você não pode atacar um alvo que esteja além da distância máxima da arma. <b>Duas Mãos.</b> Essa arma requer as duas mãos para ser usada. Essa propriedade só é relevante quando você ataca com a arma, não enquanto apenas a segura. <b>Especial.</b> Uma arma com a propriedade especial possui regras diferenciadas que detalham seu uso, explicado na descrição da arma (veja "Armas Especiais" mais adiante). <b>Leve.</b> Uma arma leve é pequena e de fácil manuseio, tornando-a ideal para usar quando você está combatendo com duas armas. <b>Munição.</b> Você pode usar uma arma que tenha a propriedade munição para realizar um ataque à distância, apenas se possuir munição para disparar a arma. Cada vez que você atacar com a arma, você gasta uma peça de munição. Sacar a munição de uma aljava, bolsa, ou outro recipiente faz parte do ataque. No fim da batalha, você pode recuperar metade de sua munição gasta, se tiver um minuto para procurar pelo campo de batalha. Recarregar uma arma de uma mão requer uma mão livre. <b>Pesada.</b> Criaturas pequenas têm desvantagem nas jogadas de ataque com estas armas. O tamanho e o peso de uma arma pesada tornam-na muito grande para ser empunhada eficientemente por criaturas Pequenas. <b>Recarga.</b> Devido o tempo necessário para recarregar essa arma, você pode disparar apenas uma peça de munição da arma quando usa uma ação, ação bônus, ou reação para disparar, não importando quantos ataques você possua. <b>Versátil.</b> Essa arma pode ser usada com uma ou duas mãos. Um valor de dano aparece entre parênteses com a propriedade – é o dano da arma quando usada com as duas mãos para efetuar ataques corpo-a-corpo.				
<b>Arma improvisada</b> Inclui qualquer objeto que o personagem possa empunhar com uma ou duas mãos, como um vidro quebrado, um pé de mesa, uma frigideira ou um goblin morto. Um personagem que tenha proficiência com uma determinada arma pode usar um objeto similar e receber seu bônus de proficiência. Um objeto que não possua nenhuma semelhança com uma arma existente causa 1d4 de dano. Se um personagem usar uma arma de ataque à distância para realizar um ataque corpo-a-corpo, ou arremessar uma arma corpo-a-corpo que não possua a propriedade arremesso, ela também causa 1d4 de dano. Uma arma improvisada de arremesso tem alcance normal de 6 m e máximo de 18 m.							

## CONDIÇÕES

### AGARRADO

- O deslocamento de uma criatura agarrada se torna 0, e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento.
- A condição encerra caso a criatura que a agarrou fique incapacitada (veja a condição).
- A condição se encerra se um efeito, como o causado pela magia onda trovejante, remover a criatura agarrada do alcance da criatura que a agarrou ou do efeito que causa a condição.

### AMEDRONTADO

- Uma criatura amedrontada sofre desvantagem em testes de habilidade e jogadas de ataque enquanto a fonte do seu medo estiver em sua linha de visão.
- A criatura não pode se mover voluntariamente para uma posição que a faça terminar o turno mais próxima da sua fonte de medo do que sua posição inicial.

### ATORDOADO

- Uma criatura atordoada está incapacitada (veja a condição). Ela não pode se mover e somente pode falar hesitantemente.
- A criatura falha automaticamente em testes de resistência de Força ou Destreza.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.

### CAÍDO

- A única opção de movimento que uma criatura caída tem é rastejar, a menos que ela se levante, encerrando assim a condição.
- A criatura sofre desvantagem nas jogadas de ataque.
- Uma jogada de ataque contra a criatura possui vantagem se o atacante estiver a 1,5 metro dela. De qualquer outra forma a jogada sofre desvantagem.

### CEGO

- Uma criatura cega falha automaticamente em qualquer teste de habilidade que requeira o uso da visão.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem, e os ataques da criatura sofrem desvantagem.

### ENFEITIÇADO

- Uma criatura enfeitiçada não pode atacar quem a enfeitiçou ou tê-lo como alvo de habilidades ou efeitos mágicos nocivos.
- Quem a enfeitiçou possui vantagem em testes de habilidade feitos para interagir socialmente com a criatura.

### ENVENENADO

- Uma criatura envenenada sofre desvantagem em jogadas de ataque e testes de habilidade.

### IMPEDIDO

- O deslocamento de uma criatura impedida se torna 0, e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem, e os ataques da criatura sofrem desvantagem.
- A criatura sofre desvantagem em testes de resistência de Destreza.

## INCAPACITADO

- Uma criatura incapacitada não pode realizar ações ou reações.

## INCONSCIENTE

- Uma criatura inconsciente está incapacitada (veja a condição). Ela não pode se mover ou falar e não tem ciência de seus arredores.
- A criatura larga tudo que estiver segurando e fica caída.
- A criatura falha automaticamente em testes de resistência de Força ou Destreza.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.

Qualquer ataque que atinja a criatura é um acerto crítico, se o atacante estiver a 1,5 metro dela.

## INVISÍVEL

- Uma criatura invisível é impossível de ser vista sem a ajuda de magia ou sentidos especiais. Para o propósito de se esconder, a criatura é considerada em área de escuridão densa. A localização da criatura pode ser detectada por qualquer barulho que ela faça ou rastros que ela deixe.
- Jogadas de ataque contra a criatura sofram desvantagem, e os ataques da criatura possuem vantagem.

## PARALISADO

- Uma criatura paralisada está incapacitada (veja a condição). Ela não pode se mover ou falar.
- A criatura falha automaticamente em teste de resistência de Força e Destreza.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.

## PETRIFICADO

- Uma criatura petrificada está transformada, juntamente com todos os objetos não-mágicos que estiver vestindo ou carregando, em uma substância sólida e inanimada (geralmente pedra). Seu peso é multiplicado por dez, e ela para de envelhecer.

- A criatura está incapacitada (veja a condição), não pode se mover ou falar, e não tem ciência de seus arredores.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.

A criatura falha automaticamente em testes de resistência de Força e Destreza.

A criatura tem resistência a todos os tipos de dano.

A criatura é imune a veneno e doenças, embora um veneno ou doença previamente presente em seu sistema seja apenas suspenso, não neutralizado.

## SURDO

- Uma criatura surda falha automaticamente em qualquer teste de habilidade que requeira o uso da audição.

## Estar Caído

Jogar-se ao chão não gasta seu deslocamento. Levantar-se custa metade do seu deslocamento. Você não pode se levantar se não possuir deslocamento suficiente sobrando ou se seu deslocamento é 0. Para se mover enquanto estiver deitado, você precisa rastejar ou usar uma magia de teletransporte. O custo de movimento enquanto estiver deitado é dobrado.

## FERIMENTOS PERSISTENTES (DMG p.272) Role 1d20

**1 Perde um Olho.** Desvantagem em Percepção (SAB) e ataques a distância

**2 Perde um Braço ou Mão.**

**3 Perde um Pé ou Perna.**  $\frac{1}{2}$  do movimento, você cai após usar Disparada, Desvan. em testes de resistência DES/Equilíbrio

**4 Manco.** - 1,5m movimento, teste de DC 10 DES depois de usar Disparada ou cairá no chão

**5-7 Ferimento Interno.** teste de CD 15 CON para agir ou reagir em combate.

**8-10 Costela Quebrada.** igual o item 5-7, porém a CD é 10

**11-13 Cicatriz Horrenda.** Desvan. para Persuasão, Vantagem Intimidação

**14-16 Ferida Infeccionada.** Max HP reduzido -1 a cada 24 horas

**17-20 Cicatriz Menor.** Sem efeito adverso

**Agarrão** O alvo da sua tentativa de agarrar deve ser de até uma categoria de tamanho maior que você (no máximo) e deve estar ao seu alcance. Usando pelo menos uma mão livre, você tenta subjugar o alvo ao realizar um teste de Força (Atletismo) resistido pelo teste de Força (Atletismo) ou de Destreza (Acrobacia) do alvo (o alvo escolhe que habilidade usar). Se você vencer, o alvo fica sujeito à condição agarrado. Você pode largar o alvo a hora que quiser (nenhuma ação é necessária)

**Escapando de uma Agarrão.** Uma criatura vítima de um agarrão pode usar uma ação para escapar. Para fazê-lo, ela precisa ser bem-sucedida em um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) resistido pelo teste de Força (Atletismo) da criatura que a agarrou.

**Movendo uma Criatura Agarrada.** Quando você se move, você pode arrastar ou carregar a criatura vítima de um agarrão, mas seu deslocamento cai pela metade, a menos que a criatura seja duas ou mais categorias de tamanho menor que a sua.

## AÇÕES EM COMBATE

**Ajudar** Dê para outra criatura vantagem na rodada de ataque ou num teste de Habilidade

### Atacar

#### Conjuruar uma Magia

**Desengajar** Se você realizar a ação Desengajar, seu movimento não provoca ataques de oportunidade pelo resto de turno.

**Disparada** Dobre seu movimento no turno atual

**Esconder** Faça um teste de DES (Furtividade) para tentar esconder vs. teste de SAB (Percepção) do oponente.

**Esquivar** Jogadas de ataque tem desvantagem se você puder ver o atacante, teste de Destreza tem vantagem, o benefício se estiver incapacitado ou seu movimento é reduzido a 0.

**Preparar** Tome uma reação em resposta para o gatilho definido, ou prepare uma magia e guarde sua energia.

**Procurar** Faça um teste de SAB (Percepção) ou INT (Investigação). Usar um Objeto Empurrão,

**Afastar** FOR vs. FOR ou DES, para empurrar o oponente 1,5m para trás, lado ou derruba-lo. DMG p.272

**Atropelar** FOR vs. FOR, para se mover através do espaço de um oponente. DMG p.272

**Desarmar** Faça um teste de FOR ou DES com o oponente, desvantagem se o oponente estiver segurando com as mãos. DMG p.271

**Cambalhota** DES vs. DES, para mover através do espaço de uma criatura. DMG p.272

**Escalar uma Criatura Maior** DMG p.271

**Ataques à Distância Engajados** Mirar um ataque à distância é mais difícil quando o adversário está adjacente. Quando você realiza um ataque à distância com uma arma, magia ou de alguma outra maneira, você tem desvantagem na jogada de ataque se estiver a 1,5 metros de uma criatura hostil a você que possavê-lo e que não esteja incapacitada.

## Combater com Duas Armas

Quando você realiza a ação Atacar e ataca com uma arma corpo-a-corpo leve que está empunhando em uma mão, você pode usar uma ação bônus para atacar com uma arma corpo-a-corpo leve diferente que está empunhando na outra mão. Você não adiciona o modificador de habilidade ao dano desse ataque extra, a menos que o modificador seja negativo. Se a arma possuir a propriedade arremesso, você pode arremessá-la em vez de realizar um ataque corpo-a-corpo com ela.

## PERÍCIAS

**Força (Atletismo)** escalar, saltar ou nadar.  
**Destreza (Acrobacia)** manter o equilíbrio, realizar acrobacias, como cambalhotas e saltos mortais.  
**Destreza (Furtividade)** esconder-se, esgueirar-se, mover-se sem ser visto ou ouvido.  
**Destreza (Prestidigitação)** atos de prestidigitação ou de trapaça manual, como plantar alguma coisa em outra pessoa ou esconder um objeto em sua roupa, roubar algum objeto ou pegar algo do bolso de outra pessoa.  
**Inteligência (Arcanismo)** mede conhecimento sobre magias, itens mágicos, símbolos sobrenaturais, tradições mágicas, os planos de existência e os habitantes desses planos.  
**Inteligência (História)** mede o conhecimento sobre eventos históricos, pessoas lendárias, reinos antigos, disputas passadas, guerras recentes e civilizações perdidas.  
**Inteligência (Investigação)** procurar pistas, fazer deduções com base nesses indícios, deduzir a localização de um objeto escondido, discernir, a partir da aparência de um ferimento, que tipo de arma o causou, determinar o ponto mais fraco em um túnel que poderia causar o seu colapso ou debruçar-se sobre pergaminhos antigos em busca de um fragmento escondido de conhecimento.  
**Inteligência (Natureza)** mede o conhecimento sobre terreno, plantas e animais, clima e ciclos naturais.  
**Inteligência (Religião)** mede o conhecimento sobre divindades, rituais e orações, hierarquias religiosas, símbolos sagrados e práticas de cultos secretos.  
**Sabedoria (Adestrar Animais)** acalmar um animal domesticado, impedir uma montaria de se assustar, intuir as intenções de um animal ou controlar sua montaria ao tentar uma manobra arriscada.  
**Sabedoria (Intuição)** recolher pistas a partir da linguagem corporal, os hábitos da fala e as mudanças nos maneirismos para determinar as verdadeiras intenções de uma criatura, perceber uma mentira ou prever o próximo movimento de alguém.  
**Sabedoria (Medicina)** estabilizar um companheiro que está morrendo ou diagnosticar uma doença.  
**Sabedoria (Percepção)** mede a consciência geral do que está acontecendo ao seu redor e a acuidade de seus sentidos.  
**Sabedoria (Sobrevivência)** seguir rastros, caçar, conduzir o grupo em de terras perigosas, identificar sinais de monstros na área, prever o tempo, ou evitar areia movediça e outros perigos naturais.  
**Carisma (Atuação)** entreter uma plateia com música, dança, atuação, contando histórias ou alguma outra forma  
**Carisma (Enganação)** esconder a verdade de forma convincente, verbalmente ou através de suas ações, ganhar dinheiro através de jogos de azar ou usar um disfarce.  
**Carisma (Intimidação)** influenciar através de ameaças abertas, ações hostis e violência física.  
**Carisma (Persuasão)** influenciar com tato, delicadeza, boa índole, agindo de boa-fé, para promover amizades, fazer pedidos cordiais ou exibir a etiqueta apropriada.

## EXAUSTÃO

### Nível Efeito

1 Desvantagem em testes de habilidade
2 Deslocamento reduzido à metade
3 Desvantagem nas jogadas de ataque e salvaguarda
4 Máximo de pontos de vida reduzido à metade
5 Deslocamento reduzido à 0
6 Morte

Terminar um descanso longo reduz a exaustão de uma criatura em 1 nível, contanto que ela também tenha ingerido um pouco de água e comida.

NAVEGAÇÃO PELO AMBIENTE SELVAGEM (SOBREVIVÊNCIA)	CD
Floresta, selva, pântano, montanhas ou mar aberto com céu nublado e nenhuma terra a vista	15
Ártico, deserto, colinas ou mar aberto com céu claro e nenhuma terra a vista	10
Pradaria, campina ou campos agrícolas	5

## TESTES DE HABILIDADE

**Força** Força física e atletismo  
**Destreza** Agilidade, reflexos, equilíbrio e habilidades manuais  
**Constituição** Vigor, resistência e saúde  
**Inteligência** Memória e acuidade mental  
**Sabedoria** Sentidos aguçados e força de vontade  
**Carisma** Influência social e autoconfiança

## SALVAGUARDAS

**Força** Opor -se a uma força que poderia mover ou prender você fisicamente  
**Destreza** Esquivar -se do caminho do perigo  
**Constituição** Resistir a uma doença, veneno ou perigo que esgotem a vitalidade  
**Inteligência** Desacreditar de certas ilusões e resistir ataques mentais que possam ser refutados com lógica, memória aguçada ou ambos  
**Sabedoria** Resistir efeitos que enfeitiçam, amedrontam ou, no mais, atacam sua força de vontade  
**Carisma** Resistir efeitos, como possessão, que poderiam subordinar sua personalidade ou jogar você em outro plano de existência

## TESTES EM GRUPO

Para fazer um teste de habilidade do grupo, todos no grupo realizam um teste de habilidade. Se pelo menos metade do grupo for bem-sucedido, o grupo tem sucesso. Caso contrário, o grupo fracassa.

## TESTES PASSIVOS

10 + todos os modificadores que se aplicam normalmente ao teste

## ENCONTRAR DESTINO NO AMBIENTE SELVAGEM (SOBREVIVÊNCIA)

CD

Uma estrada, trilha ou um caminho bem sinalizado levam ao destino pretendido	Nula
Não há um caminho sinalizado, mas o trajeto é em campo aberto	10
Não há um caminho sinalizado e o trajeto passa por terreno difícil como floresta densa e montanhas.	15
O destino está escondido por meios mundanos	20
O destino está escondido por meios mágicos	25
O destino está Escondido por magia ponderosa como um efeito regional que faz com que as árvores de uma floresta se desloquem lentamente e forcem os PdJs para o caminho errado	30

## COMIDA E ÁGUA NECESSÁRIOS POR DIA

Tamanho da criatura	Comida	Água
Miúda	125 g	1 litro
Pequena	0,5 kg	4 litros
Média	0,5 kg	4 litros
Grande	2 kg	16 litros
Enorme	8 kg	64 litros
Imensa	32 kg	256 litros

## FORRAGEAR (SOBREVIVÊNCIA)

CD

Fonte de comida e água abundantes	10
Fonte de comida e água limitada	15
Fonte de comida e água escassas, se houver	20

## RASTREAR (SOBREVIVÊNCIA)

CD

Superfície macia como neve	10
Terra ou grama	15
Pedra nua	20
A cada dia após a criatura ter passado	+5
Criatura deixa uma trilha como sangue	-5