

REGRAS GERAIS DO JOGO

1. MOVIMENTAÇÃO POR LADRILHOS

- O mapa é dividido em **ladrilhos (quadrados)**, como um tabuleiro tático.
 - Cada personagem possui **Movimento Base = 5 ladrilhos** por turno.
 - **Armaduras pesadas ou efeitos negativos** podem reduzir esse valor.
 - Alguns talentos, magias ou efeitos (como Acelerado) **umentam** o número de quadrados.
-

2. EXPLORAÇÃO DE ÁREAS

Há dois tipos de deslocamento no mapa:

A) Explorar uma área (área nova)

- O grupo vai andando e **interagindo com tudo**: coleta, eventos, armadilhas, encontros.
- A cada **5 ladrilhos explorados**, o mestre rola 1d10 para ver se ocorre um **Evento Aleatório**.
 - **Resultados de 1 a 6**: acontece um evento aleatório.
 - O evento é definido rolando um **d20**, conforme a lista.

Distribuição dos resultados no 1d10:

Resultado (1d10)	O que acontece	Porcentagem aproximada
1, 2	Evento Aleatório (raro)	20%
3, 4, 5, 6	Combate com mobs da área	40%
7, 8, 9, 10	Nada acontece	40%

B) Atravessar uma área já explorada

- O grupo se move diretamente, **sem procurar nada** e sem interações.
- **Eventos ainda podem ocorrer**, mas só se o mestre rolar **1** no d20.
- Essa é uma forma mais rápida e segura de se deslocar por regiões já conhecidas.
- **Não pode coletar materiais** ou ativar quests nessa forma.

7. QUANDO OCORREM EVENTOS

Eventos aleatórios ocorrem assim:

- A **cada 5 ladrilhos** andados durante uma exploração.
 - O mestre rola um **d10**.
 - 1 a 6: Evento acontece.
 - 7 a 10: Nada ocorre.
 - O evento é determinado com um **d20**, usando a lista oficial.
 - Alguns eventos têm consequências fixas, outros exigem **teste de atributos**.
-

✂ 3. SISTEMA DE COMBATE

O combate é **tático por turnos**, no estilo de Fire Emblem ou Final Fantasy Tactics:

Sequência de turno:

1. Determina-se a **iniciativa** (rolagem de Destreza).
2. Os personagens agem por ordem, **um por vez**, podendo:
 - Mover (até o limite de quadrados)
 - Atacar, usar item, usar habilidade ou interagir com algo.

Cálculo de Dano

- O dano base da arma é fixo (ex: espada curta 1d6).
- O atributo relevante adiciona bônus ao dano:
 - Armas corpo a corpo: bônus de **FOR** (Força).
 - Armas à distância: bônus de **DES** (Destreza).
 - Magias: bônus de **INT** (Inteligência) ou conforme magia.

Exemplo:

Personagem com FOR 4 usando espada curta (1d6) ataca:
Rola 1d6 + 4 de dano total.

Personagem com FOR 2 e espada longa (1d8):
Rola 1d8 + 2.

Resistências e Reduções de Dano

- Personagens e inimigos podem ter resistências a tipos de dano (físico, mágico, fogo, veneno, etc).
- Resistência reduz o dano recebido em uma porcentagem ou valor fixo (definido pelo Mestre ou ficha).

Exemplo de Resistência:

- Resistência a dano físico: reduz dano em 2 pontos por ataque.
- Resistência a fogo: reduz dano mágico de fogo em 50%.

Alcance:

- Armas corpo a corpo atacam **adjacentes (1 ladrilho)**.
 - Arcos e feitiços variam, ex:
 - Arco simples: **até 6 ladrilhos**
 - Magia de fogo: **3x3 em área, 3 de alcance**
 - Cada habilidade ou magia vai especificar seu **alcance e área de efeito**.
-

Defesas e Ataques:

- Cada personagem tem um **valor de Defesa**, que reduz o dano sofrido.
- O ataque acerta automaticamente, **exceto se estiver com penalidade especial ou invisibilidade ativa**.
- O dano é reduzido pela Defesa do alvo.

Pontos de Vida (HP) e Defesa (CA)

- HP inicial = CON x 5 (Exemplo: CON 3 → 15 HP).
- CA (Classe de Armadura) = 10 + bônus de armadura + bônus de Destreza (máximo +3).
- Ataque só acerta se: **1d20 + bônus de ataque >= CA do inimigo**.

Turnos e Movimento

- Cada personagem pode se mover até o limite de quadrados indicado (ex: 5).
 - Depois do movimento, pode atacar, usar magia ou item.
 -
-

Estados:

- Muitos ataques ou magias causam **estados negativos** (fogo, medo, etc).
- Estados duram **por turnos** ou até serem curados por itens/magias.



3. Inconsciência, Morte e Salvamento

Quando o HP chega a 0:

1. O personagem **fica inconsciente**, não pode agir.

2. No início do seu turno, rola um **D20**:
 - **1-9**: Falha.
 - **10-19**: Sucesso.
 - **20**: Recupera 1 HP e acorda.
 - **3 falhas = morte definitiva.**
 - **3 sucessos = estabiliza (fica inconsciente, mas não morre).**
3. Se for atacado enquanto inconsciente:
 - O inimigo pode **executar o personagem** com um acerto automático (DM decide se inimigos são cruéis o bastante).
 - Se o ataque não for fatal, o personagem recebe **1 falha automática** de salvamento.

Aliados podem gastar uma ação para estabilizar (sem magia) ou usar cura.

☞ Um aliado pode:

1. **Tentar estabilizar manualmente:** Teste de Medicina **DC 10** com 1 ação.
 - Se passar, o aliado **para de rolar salvamentos**, mas continua com 0 de HP (ainda inconsciente).
 - Se falhar, nada acontece.
2. **Usar uma poção:** Gasta uma ação e o **personagem acorda** com a cura normal da poção (ex: 2D4+2).
3. **Usar magia de cura (Clérigo/Curandeiro):**
 - O personagem **acorda imediatamente** com o valor curado.
 - **Não precisa rolar salvamento** naquele turno.

2. Sistema de Inventário e Itens

2.1. Peso dos Itens

Os itens possuem peso em unidades (U):

- O peso total do inventário do personagem não pode ultrapassar **10 x FOR** unidades.
- Exemplo: personagem com FOR 3 pode carregar até 30 U sem penalidade.

2.2. Penalidades por Excesso de Peso

- Para cada 5 unidades acima do limite, o personagem sofre:
 - -1 em DES nos testes de esquiva e furtividade.
 - Redução do movimento em 1 quadrado durante combate.
-

4. ESCALONAMENTO DE INIMIGOS POR NÍVEL

Para manter a dificuldade justa conforme os jogadores sobem de nível, os inimigos são adaptados assim:

Exemplo de escalonamento (usado pelo mestre ou sistema):

- **HP base:** aumenta em +3 por nível dos jogadores
- **Dano base:** aumenta em +1 a cada 2 níveis dos jogadores
- **Defesa:** aumenta em +1 a cada 3 níveis dos jogadores
- Chefes e minibosses podem ter:
 - Habilidades passivas adicionais

Fórmulas rápidas para você adaptar em outras situações:

- **PV Base de Inimigo Comum:** $8 + (\text{Nível} \times 3)$
- **Dano Base:** $1D4 + (\text{Nível} \div 2)$
- **DEF Base:** $1 + (\text{Nível} \div 3)$
 - Regeneração ou efeitos especiais no turno

Sempre arredondar para cima

★ Exemplo:

Um Ladrão (nível 1) tem:

- HP 8, Dano 2, Defesa 1
Se o grupo estiver no nível 4:
- HP vai para 17 ($8 + 3 \times 3$), Dano para 4 (+1 por cada 2 níveis), Defesa 2

Nível	PV (base + Nível × 3)	Dano (base + Nível ÷ 2)	DEF (base + Nível ÷ 3)
-------	-----------------------	-------------------------	------------------------

1	Base	Base	Base
2	Base + 6	Base + 1	Base + 0.67=1
3	Base + 9	Base + 1.5=2	Base + 1
4	Base + 12	Base + 2	Base + 1.33=2
5	Base + 15	Base + 2.5=3	Base + 1.67=2
6	Base + 18	Base + 3	Base + 2
7	Base + 21	Base + 3.5=4	Base + 2.33=3

8	Base + 24	Base + 4	Base + 2.67=3
9	Base + 27	Base + 4.5=5	Base + 3
10	Base + 30	Base + 5	Base + 3.33=4

O mestre pode usar **versões mais fortes** de cada inimigo conforme a área, como:

- "Ladrão Veterano"
- "Ladrão Sombrio"
- "Arqueiro Bandido de Elite"

↻ 5. TRAVESSIA DE ÁREAS

Quando os jogadores desejam **atravessar uma área já visitada** (sem explorar), seguem essas regras:

- **Não é preciso contar quadrado por quadrado**, apenas o total da área.
- O mestre pode rolar 1d20:
 - Se cair **1**, ocorre um evento aleatório.
 - Se cair **2–20**, nada acontece.
- Eventos de combate rápidos ou interações breves podem ocorrer se o mestre desejar manter a tensão.

🔍 6. DIFERENÇA ENTRE EXPLORAR E ATRAVESSAR

Ação	Quando usar	Eventos?	Coleta?	Lutas?
Explorar	Primeira vez numa área / buscando algo	Sim (1–6 no d10)	Sim	Sim
Atravessar	Repetindo caminho já conhecido	Só com 1 no d20	Não	Raramente

🔍 PASSAGEM DE TEMPO, ACAMPAMENTO E FUGA (VERSÃO AJUSTADA)

1. Tempo para percorrer 5 ladrilhos

- **5 ladrilhos = 1 hora de caminhada contínua.**
- Com isso, uma região de 25 ladrilhos demora cerca de 5 horas para atravessar.

2. Descanso e Acampamento

Descanso Curto (1-2 Horas)

- Pode ser feito em campo aberto ou em áreas seguras.
- Recupera **10% a 20% do HP total** do personagem.
- Remove estado de **Cansado**.
- **Sujeito a emboscadas:** a cada descanso curto em área aberta, o mestre rola 1d10;
 - Se sair , emboscada de Ladrões ocorre (não pode fugir).
- Descanso curto em áreas seguras **não sofre risco de emboscada**.

Acampamento (Descanso Longo)

- Pode ser feito em campo aberto ou áreas seguras.
- Recupera **100% dos HP** e remove quase todos os estados negativos.
- Permite recuperar magias e habilidades limitadas por descanso.
- **Se feito em campo aberto, risco de emboscada maior:** mestre rola 1d10;
 - Se sair 1-3, emboscada de ladrões ocorre (não pode fugir).
- Caso o jogador for neutro ou da legião caso caia os números 1-2 são rebeldes tentando saquear.

DESCANSOS E CHANCES DE EMBOSCADA

Tipo de Descanso	Tempo	Chance de Emboscada (1d10)	Comentário
Descanso Curto	1 hora	1 (10%)	Em campo aberto, risco baixo
Descanso Longo	6-8 horas	1-3(30%)	Em campo aberto, risco moderado
Qualquer Descanso	Em área segura (vila, estalagem, Montes de Ferro)	0	Totalmente seguro

zz Sistema de Cansaço (por tempo)

Regras Gerais:

- O dia é dividido em **24 horas**.
- Os personagens podem se manter ativos por **até 12 horas consecutivas** sem penalidade.
- Após isso, começam a acumular **Cansaço**.

● Tabela de Cansaço:

Tempo acordado	Pontos de Cansaço	Efeitos
Até 12h	0	✓ Nenhum efeito
13h a 16h	1	−1 em testes físicos e mágicos
17h a 20h	2	−2 em testes, +1 custo de mana, −1 quadrado de movimento
21h a 24h	3	−3 testes, −25% HP/mana máximos, testes de CON CD 12 a cada hora para não desmaiar
+24h sem descanso	4+	Desmaia automaticamente ao primeiro teste falhado, acorda com 1 de HP e não recupera cansaço sem dormir

Sistema de Fome

Objetivo: Pressionar os jogadores a manterem suprimentos, caçar ou comprar comida.

✓ Regras:

- Cada personagem precisa **comer 1 Ração por dia** (ou equivalente, como carne cozida).
- O dia é dividido em **3 turnos (manhã, tarde, noite)**.
- A fome só é checada **no final do dia (acampamento ou descanso)**.

✗ Consequências se não comer:

Dias sem comer	Efeito
1 dia	−1 em testes físicos (For, Des, Con), −1 movimento
2 dias	−2 nos mesmos testes, −2 movimento, −1 dado de dano
3 dias ou mais	HP máximo reduzido em 25%, desmaia após combate

📖 Como evitar:

- Rações (1U de peso)

- Cozinhar carnes cruas com fogo (acampamento)
- Comprar em lojas ou receber de NPCs

⚔ MECÂNICA DE MINERAÇÃO

📍 Onde minerar:

- Áreas específicas do mapa (ex: cavernas, minas abandonadas, montanhas).
- Essas áreas terão **pontos de mineração visíveis** definidos pelo mestre.
- Pode ser feita **uma vez a cada 5 ladrilhos percorridos**, se estiver em área minerável.

☐ Tempo e Tentativa:

- Cada tentativa de mineração **leva 1 hora (5 ladrilhos)**.
- Requer uma **Picareta Simples** (vendida em estalagens por **50 de ouro**).
- Um jogador **só pode tentar uma vez por intervalo de mineração**.

🎲 Rolagem:

Use **1d10** ao minerar:

Resultado	Minério Obtido
1–4	Pedra comum (sem valor de forja)
5–7	1x Minério de Ferro
8–9	1x Minério de Aço
10	1x Minério de Ouro

📋 XP por missões secundárias:

Tipo de Missão	XP total a dividir
Curta (matar mobs, coletar)	30 XP
Média (ajudar NPC, mini-dungeon)	50 XP
Longa (envolve escolhas ou combate forte)	80 XP – 100 XP

☐ XP por eventos aleatórios (com interação ou combate):

Simple (social, explore)	10 XP
Low risk (tests, choices)	20 XP
Average combat or trap	30– 40 XP

RPG – Capítulo 3 – Classes, Progressão, Morte e Melhoria de Itens

1. Lista Completa de Classes e Subclasses

Cada classe possui 3 subclasses que o jogador pode escolher a partir do **nível 3**. No nível 1, você escolhe apenas a classe base.

Guerreiro

☐ **Bárbaro**

- **Fúria:** 1x por combate, ganha +2 dano, -1 defesa por 3 turnos.
- **Instinto Selvagem:** Rola 2 dados para testes de CON ou FOR e escolhe o maior.

Defensor

- **Protetor:** Uma vez por turno, pode receber o ataque que seria direcionado a um aliado adjacente.
- **Postura de Guarda:** +1 Defesa se não se mover no turno.

Espadachim

- **Ataque Duplo:** Se estiver com espada leve ou katana, pode atacar duas vezes no mesmo turno (com -1 no segundo ataque).
 - **Estilo Elegante:** Ganha +2 em testes de DES para esquiva e reflexo.
-

Mago

Piromante

- **Explosão Flamejante:** Lança “Bola de Fogo” com dano extra de +2.
- **Aura Flamejante:** Inimigos adjacentes tomam 1 de dano por turno.

Necromante

- **Invocar Esqueleto (3 Mana):** Cria 1 aliado com 10 HP e 1D4 de dano. Dura até morrer.
- **Drenar Vida (4 Mana):** Causa 1D8 dano e recupera metade como HP.

Ilusionista

- **Clone Ilusório (3 Mana):** Cria uma cópia falsa que pode tomar um ataque no seu lugar.
 - **Confusão Mental (4 Mana):** Inimigo deve passar em teste de CAR ou perde a vez.
-

Arqueiro

Caçador

- **Armadilha Simples:** Pode colocar 1 armadilha (Dano 1D6, prende o alvo).
- **Olhar de Falcão:** Vê o dobro da distância normal.

Atirador de Elite

- **Tiro Preciso:** Ignora cobertura. Críticos causam o dobro do dano.
- **Preparar Mira:** Gasta 1 turno mirando, no próximo ataque ganha +4 no acerto.

Rastreador

- **Passos Leves:** +2 quadrados de movimento.

- **Rastreamento:** Pode seguir rastros com PER +2 mesmo com poucos vestígios.
-

♂ **Ladino**

Assassino

- **Ataque Furtivo:** Se agir antes do inimigo, causa o triplo do dano.
- **Sombras:** Se estiver em cobertura, +2 em furtividade.

Batedor

- **Olhos Atentos:** Sempre rola 2 dados de PER em áreas perigosas.
- **Movimento Ágil:** Pode se mover entre inimigos sem sofrer ataques de oportunidade.

Trapaceiro

- **Mentiroso Convincente:** +2 em CAR ao enganar. Pode mentir para inimigos em combate e fazê-los hesitar.
- **Truques de Combate:** Pode gastar uma ação bônus para causar distração (inimigo perde o próximo ataque ou sofre -2).

† **Clérigo**

Curandeiro

- **Cura Aprimorada:** Todas as curas recuperam +2 HP extra.
- **Área de Cura:** 1x por descanso longo, cura 2D6 para todos em um raio de 2 quadrados.

Guardião

- **Escudo Divino:** Concede +2 Defesa a um aliado por 2 turnos.
- **Aura de Proteção:** Todos aliados adjacentes ganham +1 resistência a dano mágico.

Inquisidor

- **Fé Ardente:** Magias causam +1D4 de dano extra em mortos-vivos ou demônios.
- **Golpe Sagrado:** Pode gastar 3 Mana para um ataque com dano 2D8 sagrado.

📖 Bônus de Mana por Classe (nível 1): beta não está no jogo

Classe Bônus de Mana Aumento por nível

Mago	+10	+5 + INT
Clérigo	+8	+4 + CAR
Outras	+0	+0

📖 Tabela de Vida Base por Classe: beta não está no jogo

Classe Vida base (nível 1) Aumento por nível

Guerreiro	20	+10
Arqueiro	16	+8
Mago	12	+6
Clérigo	14	+7
Ladino	14	+7

📖 Sistema de Ouro — Individual

✓ Por que individual é melhor no seu sistema:

- Seu RPG **permite que cada jogador tenha motivações próprias** (neutro, rebelde, legião, tirano etc.), então é natural que **ouro, itens e escolhas também sejam individuais**.
- Recompensas de missões e drops já são dadas em **valores definidos**, então é fácil dividir.
- Evita discussões do tipo "quem gasta quanto" na hora de comprar grimórios, poções ou pagar mercenários.

✂ Como funciona:

- Cada jogador **recebe uma porção do ouro** ao fim das quests, combates e eventos.
- Se um monstro dropar 40 de ouro e há 4 jogadores, cada um ganha 10.
- Se um baú tiver 80 de ouro e ninguém quiser discutir, divide entre os presentes.
- O mestre pode permitir **negociações ou roubos** entre jogadores, se o grupo quiser.