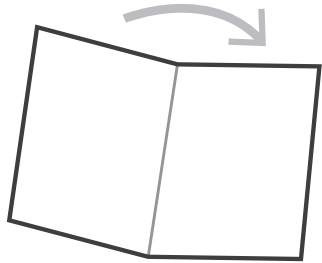
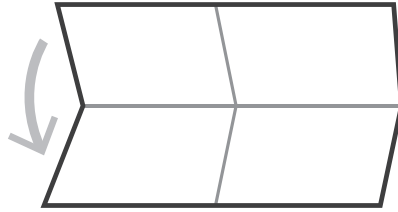


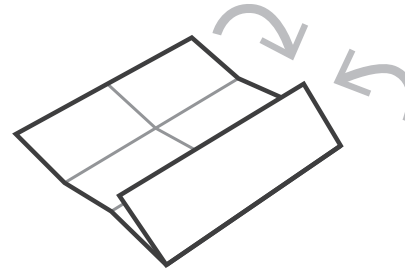
# COMO MONTAR:



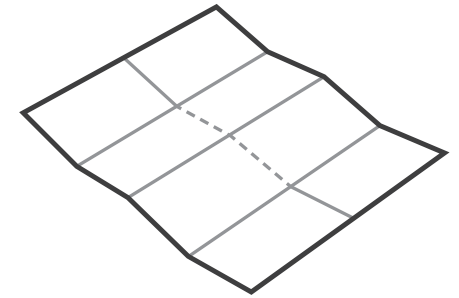
**1:** Dobre a folha ao meio, criando um vinco vertical.



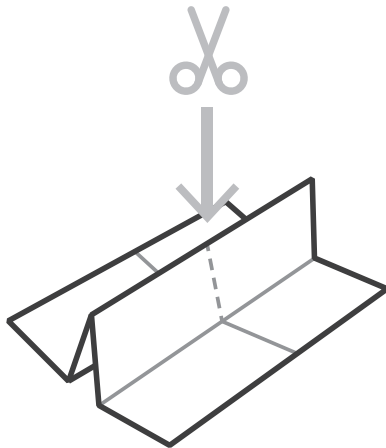
**2:** Dobre novamente a folha para criar um vinco horizontal.



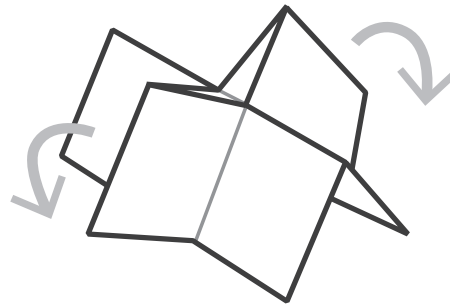
**3:** Dobre as abas da folha para dentro, em direção ao vinco vertical central.



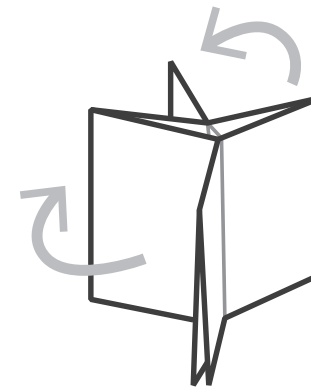
**4:** Para melhorar a maleabilidade do seu livreto, vinque todas as dobras para ambos os lados. Deixe a folha com o **conteúdo virado para cima**.



**5:** Dobre a folha de modo a juntar as páginas centrais em lados opostos (1/capa, 4/5). Faça um corte no vinco central, onde há uma linha pontilhada para orientá-lo.



**6:** Dobre a folha no sentido horizontal, puxando as abas cortadas para fora.



**7:** Localize a capa e a partir dela dobre as outras páginas para dentro. Seu livreto está pronto para ser folheado!

permissão por estas regras.  
o personagem atinge o décimo nível, a evolução máxima  
assim sucessivamente até o limite de 18.000 XP's quando  
nível, deve acumular 2.000 XP, pro receber 4.000 XP, e  
vezes o seu nível atual. Assim, para passar pro segundo  
nível. Para passar de nível ele deve acumular 2.000 XP  
Este XP vai acumulando até que o personagem passe de  
vida de monstro derrotado na aventura.  
receber e dividir igualmente, 100 XP por cada dado de  
sobreviventes com pontos de experiência. O grupo deve  
Ao terminar a sessão, o mestre deve recompensar os heróis

## 6. EXPERIÊNCIA

A evolução das habilidades e do  
poder dos personagens.  
diversão de todos como principais parâmetros.  
e devem ser discutidos tendo sempre o bom senso e a  
discutidos e criados em conjunto pelo Mago e o Mestre,  
Os efeitos de cada combinação de palavras devem ser  
Planta, Fogo, Água, Terra, Ar, Luz etc.  
O Tema determina o raio de ação da magia: Animal,  
físicos dos alvos).  
necromancia); **Transmutar** (transformam os aspectos  
criam ou destroem a vida, também conhecido como  
percepção e os sentidos dos alvos); **Decair** (manipulam,  
magias); **Evocar** (criam coisas de energias); **Iludir** (altera

## 5. MAGIA

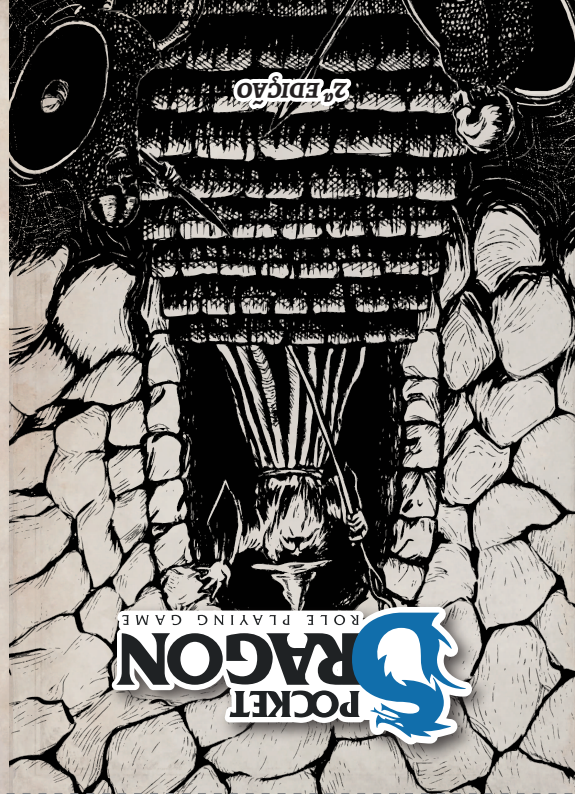
Força Mística domada por Magos e Elfos que  
canalizam as energias em busca de seus efeitos.  
**MAGIAS POR DIA:** Um mago pode lançar uma quantidade  
de magias igual ao seu nível multiplicado por 2. Ou seja,  
um mago de nível 3 pode lançar diariamente até 6 magias  
que ele previamente deve memorizar.

**ACESSO ÀS MAGIAS:** Um mago consegue acesso à magias  
a medida que estuda e evolui. No primeiro nível possui  
em seu grimório apenas 3 magias, mas ao passar de nível  
deve criar e escrever no seu grimório outras duas magias  
à sua escolha.

**RESISTÊNCIA À MAGIA:** Algumas magias concedem  
resistência aos seus alvos, que devem realizar um TP para  
evitar os efeitos ou reduzir à metade os danos recebidos.  
Este TP tem como número alvo, 5 + nível do mago. O  
mestre deve ser consultado e determinará as magias e  
situações onde um teste de resistência é possível.

**DURAÇÃO, EFEITOS, ALCANCE:** Nem sempre uma magia  
deixará claro como devem ser tratados os seus efeitos,  
neste caso o mestre será o responsável por solucionar  
estes impasses tendo o bom senso e a diversão de todos  
como principais parâmetros.

**LISTA DE MAGIAS:** Uma magia é composta pela junção  
de duas palavras Arcanas, uma ordem e um tema. A  
palavra de ordem determina o que a magia fará: **Abjurar**  
(Protege, bloqueia ou expulsa); **Conjurar** (Sequestra  
de outros planos para o material); **Adivinhar** (revelam  
informações ocultas); **Encantar** (imbui em alvos efeitos



## 1. CLASSES

As quatro classes básicas disponíveis aos  
personagens jogadores de Pocket Dragon são:

**GUERREIRO:** Ótimo combatente, usa bem as armas, mas  
é péssimo na defesa de efeitos mágicos. Recebe +1 no  
dano quando acerta um golpe. Recebe +1 na CA. Recebe  
10 pontos de vida inicial e 1d6+2 a cada nível. Pode usar  
qualquer arma e qualquer tipo de armadura.

**LADRÃO:** Ótimo na arte de se esconder e de furtar sem  
qualquer arma que cause até 1d6 pontos de dano e apenas  
armaduras de couro.  
Um ladrão pode realizar um teste de personagem (TP)  
para se esconder ou furtar. Um ataque escondido soma  
1 no dano por cada nível do personagem.

**CLÉRIGO:** Religioso, protetor das palavras dos Deuses e  
da sua religião. Não recebe bônus de dano quando acerta  
um golpe. Não recebe nenhum bônus na CA. Recebe 8  
pontos de vida inicial e 1d6+1 a cada nível. Pode usar  
qualquer armadura, mas, como armas, apenas magas,  
martelos e bordes.

Pode realizar dois testes de personagem (TP) ao dia, para  
curar pontos de vida ou para expulsar mortos vivos. Um  
teste bem-sucedido cura 2d6 pontos de vida ou expulsa  
1d6 níveis de mortos vivos ao seu redor.

## 2. RAÇAS

As quatro raças básicas disponíveis aos  
personagens jogadores de Pocket Dragon são:

**HUMANOS:** Espertos, adaptáveis e ambiciosos. Possuem  
TP com 3d6 usando apenas os dois dados com maior valor.  
movimento 9, e uma vez ao dia, podem realizar qualquer  
TP com 3d6 usando apenas os dois dados com maior valor.

**ELFOS:** Criaturas longevas e ligadas ao natural e a magia.  
Possuem movimento 9, recebem um bônus de +1 nos danos  
causados por arcos, e calculam as magias diárias como se  
tivessem um nível a mais. Um elfo jamais recebe mais que  
1d6 pontos de vida por nível.

**ANÕES:** Resistentes, honrados e turrados, são ligados à terra  
e aos metais. Possuem movimento 6, e realizam TP para se  
esconder ou para furtar (se ladroes) com 3d6 usando apenas  
os dois dados com maior valor.

**HALFLINGS:** Criaturas esertas e ágeis, ligadas ao campo e  
armas que causam dano superior a 1d6.

## 3. SUBATRIBUTOS

As habilidades secundárias de um  
personagem de Pocket Dragon são:

**TESTE DE PERSONAGEM (TP):** Representa a soma de todos  
os atributos do personagem e simula todo tipo de feito  
que um herói deseja realizar.

O teste é feito lançando 2d6 e somando o resultado aos  
modificadores. O valor total deve atingir o número alvo 10.  
Um personagem começa com um valor base de 2 no TP no  
nível 1, recebendo um ponto adicional nos níveis 3, 6 e 9.

**CLASSE DE ARMADURA (CA):** Determina a proteção de  
um personagem aos golpes que receberá em combate. É  
calculado somando o Bônus de classe, o bônus de defesa  
de armaduras e escudos (se houver) e qualquer outro  
bônus eventual.

**PONTOS DE VIDA (PV):** É a quantidade de energia vital que  
um personagem possui e que representa sua vitalidade,  
saúde e resistência. Heróis com zero pontos de vida ficam  
desacordados, enquanto que monstros estão mortos.

Um herói ganha pontos de vida conforme ganha níveis de  
acordo com a sua classe ou raça (como os elfos).

**MOVIMENTO (MV):** A quantidade de espaço que um perso-  
nagem pode percorrer em uma rodada usando o máximo  
de sua força de deslocamento.

O movimento é definido pela raça, mas pode ser modifi-  
cado por Magias, armaduras e outros efeitos.

## 4. COMBATE

Certamente a parte mais esperada  
em um bom jogo de RPG

**ARMADURAS:** São proteções confeccionadas de couro,  
malha de metal ou chapas metálicas que visam impedir que  
os golpes causem um dano ainda maior aos combatentes.  
Existem 3 tipos de armaduras e um escudo que é o único  
que pode ser usado em conjunto com outra armadura.  
Um Escudo melhora a CA em +1. Uma armadura de couro  
em +2, a armadura de cota em +4 e a armadura de placas em  
+6 além de reduzir em 1 o movimento.

**ARMAS:** São as ferramentas usadas para desferir golpes  
e causar danos aos seus oponentes. As armas são  
descritas abaixo:

<b>Adaga</b> Dano: 1d6-1 Iniciativa: +8	<b>Espada Curta</b> Dano: 1d6 Iniciativa: +6	<b>Machado</b> Dano: 1d6+2 Iniciativa: +2
<b>Cajado</b> Dano: 1d6-1 Iniciativa: +7	<b>Espada Longa</b> Dano: 1d6+1 Iniciativa: +5	<b>Martelo</b> Dano: 1d6+1 Iniciativa: +4
<b>Arco</b> Dano: 1d6 Iniciativa: +3	<b>Maça</b> Dano: 1d6+1 Iniciativa: +3	<b>Montante</b> Dano: 2d6 Iniciativa: +1

**INICIATIVA:** Todos os envolvidos no combate rolam 1d6  
e somam a iniciativa da arma (caso ataquem) ou a sua  
CA (caso façam outras ações). Os maiores resultados  
agem primeiro.

**ATAQUE:** Lance 2d6, some o seu nível e tire um resultado  
maior que a CA do alvo para acertar e causar dano. Um  
resultado menor significa um erro, um resultado igual  
à CA significa que você acertou o golpe, mas ele não foi  
forte o suficiente para causar nenhum dano.

**DEFESA:** É realizada sempre que um herói sofrer um  
ataque de um inimigo. É realizada somando a CA com o  
resultado de 2d6. Para se defender, o personagem precisa  
atingir um valor acima do valor de ataque do inimigo.  
Se conseguir, não recebe nenhum dano. Se não conseguir,  
falha e recebe o dano pelo ataque nos seus PV.

**OBS: Deve ser usado apenas para Heróis se defenderem  
dos ataques de inimigos NÃO jogadores.**

**DANO:** É a quantidade de pontos de vida que o seu golpe  
causou no seu oponente. Você só causa dano se acertar o  
ataque. Outras formas de dano são encontradas com  
frequência nos mundos de aventura, como fogo, ácido,  
quedas, etc. Normalmente o mestre deve determinar os  
danos de 4 formas: pequeno (dano de 1d6-1), médio (dano  
de 2d6), grande (dano de 5d6) e imenso (dano de 10d6).

**CURA E MORTE:** Personagens feridos podem ser curados  
ou morrer ao acumularem -10 pontos de vida. A cura  
pode ser natural (1 PV por nível a cada dia de repouso) ou  
mágica através de um clérigo. Personagens que chegam  
a zero pontos de vida caem desacordados e devem fazer  
testes de personagem a cada rodada. Sucesso recupera  
3 PVs, falha significa a perda de 3 PVs. Personagens que  
cheguem a -10 PVs estão mortos irremediavelmente.



permissão por estas regras.  
o personagem atinge o décimo nível, a evolução máxima  
assim sucessivamente até o limite de 18.000 XP's quando  
nível, deve acumular 2.000 XP, pro receber 4.000 XP, e  
vezes o seu nível atual. Assim, para passar pro segundo  
nível. Para passar de nível ele deve acumular 2.000 XP  
Este XP vai acumulando até que o personagem passe de  
vida de monstro derrotado na aventura.  
receber e dividir igualmente, 100 XP por cada dado de  
sobreviventes com pontos de experiência. O grupo deve  
Ao terminar a sessão, o mestre deve recompensar os heróis

**6. EXPERIÊNCIA** | A evolução das habilidades e do poder dos personagens.  
diversão de todos como principais parâmetros.  
e devem ser discutidos tendo sempre o bom senso e a  
discutidos e criados em conjunto pelo Mago e o Mestre,  
Os efeitos de cada combinação de palavras devem ser  
Plantã, Fogo, Água, Terra, Ar, Luz etc.  
O Tema determina o raio de ação da magia: *Animal*,  
físicos dos alvos).  
necromancia); **Transmutar** (transformam os aspectos  
criam ou destroem a vida, também conhecido como  
percepção e os sentidos dos alvos); **Decair** (manipulam,  
magias); **Evocar** (criam coisas de energias); **Iludir** (altera

## 5. MAGIA

Força Mística domada por Magos e Elfos que canalizam as energias em busca de seus efeitos.

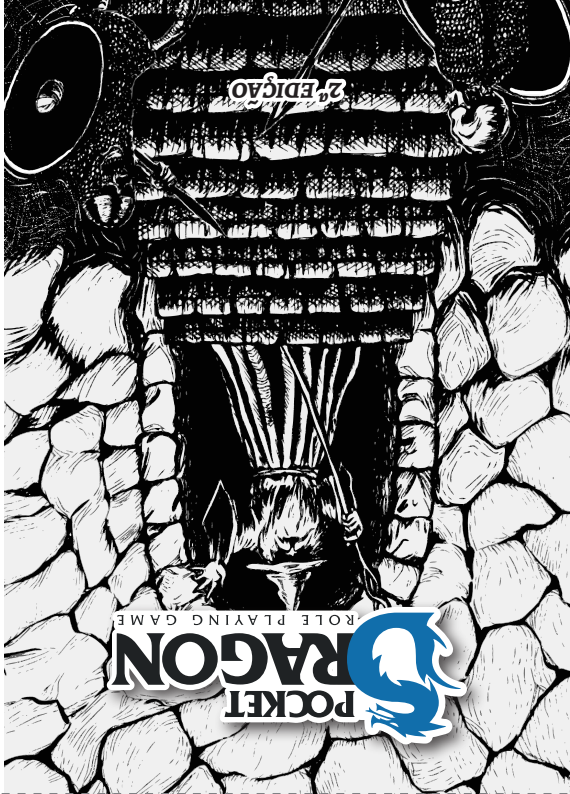
**MAGIAS POR DIA:** Um mago pode lançar uma quantidade de magias igual ao seu nível multiplicado por 2. Ou seja, um mago de nível 3 pode lançar diariamente até 6 magias que ele previamente deve memorizar.

**ACESSO À MAGIAS:** Um mago consegue acesso à magias a medida que estuda e evolui. No primeiro nível possui em seu grimório apenas 3 magias, mas ao passar de nível deve criar e escrever no seu grimório outras duas magias à sua escolha.

**RESISTÊNCIA À MAGIA:** Algumas magias concedem resistência aos seus alvos, que devem realizar um TP para evitar os efeitos ou reduzir à metade os danos recebidos. Este TP tem como número alvo, 5 + nível do mago. O mestre deve ser consultado e determinará as magias e situações onde um teste de resistência é possível.

**DURAÇÃO, EFEITOS, ALCANCE:** Nem sempre uma magia deixará claro como devem ser tratados os seus efeitos, neste caso o mestre será o responsável por solucionar estes impasses tendo o bom senso e a diversão de todos como principais parâmetros.

**LISTA DE MAGIAS:** Uma magia é composta pela junção de duas palavras Arcanas, uma ordem e um tema. A palavra de ordem determina o que a magia fará: **Abjurar** (Protege, bloqueia ou expulsa); **Conjurar** (Sequestra de outros planos para o material); **Adivinhar** (revelam informações ocultas); **Encantar** (imbui em alvos efeitos



**ATAQUE:** Lance 2d6, some o seu nível e tire um resultado maior que a CA do alvo para acertar e causar dano. Um resultado menor significa um erro, um resultado igual à CA significa que você acertou o golpe, mas ele não foi forte o suficiente para causar nenhum dano.

**DEFESA:** É realizada sempre que um herói sofrer um ataque de um inimigo. É realizada somando a CA com o resultado de 2d6. Para se defender, o personagem precisa atingir um valor acima do valor de ataque do inimigo. Se conseguir, não recebe nenhum dano. Se não conseguir, falha e recebe o dano pelo ataque nos seus PV.

**OBS: Deve ser usado apenas para Heróis se defenderem dos ataques de inimigos NÃO jogadores.**

**DANO:** É a quantidade de pontos de vida que o seu golpe causou no seu oponente. Você só causa dano se acertar o ataque. Outras formas de dano são encontradas com frequência nos mundos de aventura, como fogo, ácido, quedas, etc. Normalmente o mestre deve determinar os danos de 4 formas: pequeno (dano de 1d6-1), médio (dano de 2d6), grande (dano de 5d6) e imenso (dano de 10d6).

**CURA E MORTE:** Personagens feridos podem ser curados ou morrerem ao acumularem -10 pontos de vida. A cura pode ser natural (1 PV por nível a cada dia de repouso) ou mágica através de um clérigo. Personagens que chegam a zero pontos de vida caem desacordados e devem fazer testes de personagem a cada rodada. Sucesso recupera 3 PVs, falha significa a perda de 3 PVs. Personagens que cheguem a -10 PVs estão mortos irremediavelmente.

**CLÉRIGO:** Religioso, protetor das palavras dos Deuses e da sua religião. Não recebe bônus de dano quando acerta um golpe. Não recebe nenhum bônus na CA. Recebe 8 pontos de vida iniciais e 1d6+1 a cada nível. Pode usar qualquer armadura, mas, como armas, apenas magas, martelos e bordões.  
Pode realizar dois testes de personagem (TP) ao dia, para curar pontos de vida ou para expulsar mortos vivos. Um teste bem-sucedido cura 2d6 pontos de vida ou expulsa 1d6 níveis de mortos vivos ao seu redor.

**LADRÃO:** Ótimo na arte de se esconder e de furtar sem qualquer arma que cause até 1d6 pontos de dano e apenas armaduras de couro.  
Um ladrão pode realizar um teste de personagem (TP) para se esconder ou furtar. Um ataque escondido soma 1 no dano por cada nível do personagem.  
**GUERREIRO:** Ótimo combatente, usa bem as armas, mas é péssimo na defesa de efeitos mágicos. Recebe +1 no dano quando acerta um golpe. Recebe +2 na CA. Recebe 6 pontos de vida iniciais e 1d6 a cada nível. Pode usar qualquer arma e qualquer tipo de armadura.

**1. CLASSES** | As quatro classes básicas disponíveis aos personagens jogadores de Pocket Dragon são:  
**GUERREIRO:** Ótimo combatente, usa bem as armas, mas é péssimo na defesa de efeitos mágicos. Recebe +1 no dano quando acerta um golpe. Recebe +2 na CA. Recebe 6 pontos de vida iniciais e 1d6+2 a cada nível. Pode usar qualquer arma e qualquer tipo de armadura.

**2. RAÇAS** | As quatro raças básicas disponíveis aos personagens jogadores de Pocket Dragon são:  
**HUMANOS:** Espertos, adaptáveis e ambiciosos. Possuem TP com 3d6 usando apenas os dois dados com maior valor.

**3. SUBATRIBUTOS** | As habilidades secundárias de um personagem de Pocket Dragon são:  
**TESTE DE PERSONAGEM (TP):** Representa a soma de todos os atributos do personagem e simula todo tipo de feito que um herói deseja realizar.  
O teste é feito lançando 2d6 e somando o resultado aos modificadores. O valor total deve atingir o número alvo 10.  
Um personagem começa com um valor base de 2 no TP no nível 1, recebendo um ponto adicional nos níveis 3, 6 e 9.

**CLASSE DE ARMADURA (CA):** Determina a proteção de um personagem aos golpes que receberá em combate. É calculado somando o Bônus de classe, o bônus de defesa de armaduras e escudos (se houver) e qualquer outro bônus eventual.

<b>Adaga</b> Dano: 1d6-1 Iniciativa: +8	<b>Espada Curta</b> Dano: 1d6 Iniciativa: +6	<b>Machado</b> Dano: 1d6+2 Iniciativa: +2
<b>Cajado</b> Dano: 1d6-1 Iniciativa: +7	<b>Espada Longa</b> Dano: 1d6+1 Iniciativa: +5	<b>Martelo</b> Dano: 1d6+1 Iniciativa: +4
<b>Arco</b> Dano: 1d6 Iniciativa: +3	<b>Maça</b> Dano: 1d6+1 Iniciativa: +3	<b>Montante</b> Dano: 2d6 Iniciativa: +1

**INICIATIVA:** Todos os envolvidos no combate rolam 1d6 e somam a iniciativa da arma (caso ataquem) ou a sua CA (caso façam outras ações). Os maiores resultados agem primeiro.

**MOVIMENTO (MV):** A quantidade de espaço que um personagem pode percorrer em uma rodada usando o máximo de sua força de deslocamento.  
O movimento é definido pela raça, mas pode ser modificado por Magias, armaduras e outros efeitos.

**ARMAS:** Resistentes, honrados e turtões, são ligados à terra e aos metais. Possuem movimento 6, e realizam TP para se esconder ou para furtar (se ladroes) com 3d6 usando apenas os dois dados com maior valor. Halflings não podem usar armas que causem dano superior a 1d6.

**ELFOS:** Criaturas longevas e ligadas ao natural e a magia. Possuem movimento 9, recebem um bônus de +1 nos danos causados por arcos, e calculam as magias diárias como se tivessem um nível a mais. Um elfo jamais recebe mais que 1d6 pontos de vida por nível.

**2. RAÇAS** | As quatro raças básicas disponíveis aos personagens jogadores de Pocket Dragon são:  
**HUMANOS:** Espertos, adaptáveis e ambiciosos. Possuem TP com 3d6 usando apenas os dois dados com maior valor.

**3. SUBATRIBUTOS** | As habilidades secundárias de um personagem de Pocket Dragon são:  
**TESTE DE PERSONAGEM (TP):** Representa a soma de todos os atributos do personagem e simula todo tipo de feito que um herói deseja realizar.  
O teste é feito lançando 2d6 e somando o resultado aos modificadores. O valor total deve atingir o número alvo 10.  
Um personagem começa com um valor base de 2 no TP no nível 1, recebendo um ponto adicional nos níveis 3, 6 e 9.

**CLASSE DE ARMADURA (CA):** Determina a proteção de um personagem aos golpes que receberá em combate. É calculado somando o Bônus de classe, o bônus de defesa de armaduras e escudos (se houver) e qualquer outro bônus eventual.

**PONTOS DE VIDA (PV):** É a quantidade de energia vital que um personagem possui e que representa sua vitalidade, saúde e resistência. Heróis com zero pontos de vida ficam desacordados, enquanto que monstros estão mortos.

Um herói ganha pontos de vida conforme ganha níveis de acordo com a sua classe ou raça (como os elfos).

**MOVIMENTO (MV):** A quantidade de espaço que um personagem pode percorrer em uma rodada usando o máximo de sua força de deslocamento.

O movimento é definido pela raça, mas pode ser modificado por Magias, armaduras e outros efeitos.