

↑ B M F P N Y P N P P A T M P R

P A B I T X F M F N P F F R P A

Y A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

P A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



SAVING



THROW

MANUAL BÁSICO DE RPG

Sistema Simplificado Para Iniciantes

Mai 2026

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

P A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

↑ B M F P N Y P N P P A T M P R

H R R K ↑ J M X Q W L T J R M T

P N R R F K I . L X I N Y R Y C A F R

CAPÍTULO 1 ~ INTRODUÇÃO AO SISTEMA

Nem todo grupo de RPG precisa conhecer um sistema complexo ou passar semanas em uma campanha para se divertir. Às vezes, uma tarde livre e curiosidade já bastam.

Este sistema foi criado para quem quer começar: mestres iniciantes que ainda não possuem um conjunto de regras definido e jogadores novatos que nunca tiveram contato com o RPG.

O objetivo deste manual é ser simples e direto, explicando de forma prática como conduzir uma história e resolver ações com o auxílio dos dados. Aqui, o mestre tem liberdade para decidir o que faz sentido para a aventura, enquanto os jogadores aprendem o básico de como agir e interpretar dentro do jogo.

Mais do que ensinar regras, este guia ajuda a construir confiança na mesa. Ele apresenta ideias e exemplos para que o grupo possa criar histórias curtas e divertidas sem se preocupar com cálculos ou complexidade excessiva.

Pensado especialmente para aventuras curtas, conhecidas como one-shots, o sistema permite que a ação comece rapidamente e que todos compreendam facilmente como jogar.



A C R R K E T . L X I Y N Y R Y M J F R

L M R N M X Q W L I N I . I . I . P . P . T J P A B Y

CAPÍTULO 2 ~ AS MECÂNICAS BÁSICAS

ATRIBUTOS E MODIFICADORES:

Todo personagem é definido por seis atributos principais:

ATRIBUTOS	REPRESENTA	EXEMPLOS DE USO
Força (FOR)	Capacidade física, vigor e potência corporal.	Levantar uma grade, derrubar uma porta, golpear com uma espada.
Constituição (CON)	Resistência física e fôlego.	Suportar veneno, aguentar frio intenso, resistir à fadiga.
Destreza (DES)	Agilidade, precisão e reflexos.	Desviar de flechas, escalar, equilibrar-se em uma corda.
Inteligência (INT)	Raciocínio, lógica e conhecimento técnico.	Lembrar informações, decifrar runas, planejar estratégias.
Sabedoria (SAB)	Percepção e instinto.	Notar armadilhas, pressentir perigos, interpretar intenções.
Carisma (CAR)	Presença, persuasão e liderança.	Convencer um guarda, inspirar aliados, negociar com inimigos.

Cada atributo recebe um valor entre 8 e 18, definido na criação do personagem. Esse número gera um modificador, que é usado em testes de rolagem.

Fórmula: $(\text{ATRIBUTO} - 10) \div 2$
(arredondado para baixo).



ATRIBUTOS	MODIFICADOR
8-9	-1
10-11	0
12-13	1
14-15	2
16-17	3
18-19	4

CAPÍTULO 3 - CRIAÇÃO DO PERSONAGEM

A criação é o primeiro passo para a aventura. O foco é que o personagem seja funcional e equilibrado para uma one-shot.

Dica: Para um exemplo completo de personagem e um prompt para criar o seu com Inteligência Artificial, consulte o Apêndice B.

ESCOLHA DA CLASSE

CLASSE	DESCRIÇÃO RESUMIDA	PV
Guerreiro	Especialista em combate físico (Usa FOR).	55
Mago	Usuário de magia (Usa INT).	30
Ladino	Ágil e furtivo (Usa DES).	40
Clérigo	Cura e proteção divina (Usa SAB).	40
Patrulheiro	Rastreamento e combate à distância (DES/SAB).	40
Bárbaro	Alta resistência e fúria (Usa FOR/CON).	65
Paladino	Guerreiro sagrado (Usa FOR/CAR).	50
Bardo	Músico e suporte (Usa CAR).	35
Bruxo	Pactos com entidades (Usa CAR).	35
Feiticeiro	Magia inata (Usa CAR).	30
Druida	Guardião da natureza (Usa SAB).	35
Monge	Artes marciais (Usa DES/SAB).	45

*PV = PONTOS DE VIDA



↑ B M F P N Y P D T P A C M P R

P K F I T X I F M F N P F F R P 1

↑ B M F P N Y P D T P A C M P R

P K F I T X I F M F N P F F R P 1

↑ B M F P N Y P D T P A C M P R

P N R R F F E I . I X I Y . M R Y C A F E R

MAGO: Advinhação → Antes de começar a sessão, o jogador rola um d20 e anota o valor. A qualquer momento do jogo, ele pode substituir uma rolagem do Mestre por esse valor anotado.

DRUIDA: Forma Selvagem → Pode usar sua ação para se transformar em animais (terrestres, aquáticos ou pequenos voadores), adquirindo suas capacidades físicas e sentidos aguçados conforme a situação narrativa.

CLÉRIGO: Intercessão Divina → Se um aliado a até 6 metros cair (0 PV), o Clérigo tem até 2 turnos para revivê-lo com 1d8 de vida (consome o uso único da habilidade).

BRUXO: Vigor Sombrio → Ao utilizar uma magia de 2º círculo, recebe 5 PV temporários (não acumulativos).

PALADINO: Aura de Defesa → Ele e todos os aliados em um raio de 6 metros recebem +1 de bônus em todas as rolagens de defesa.



↑ B M F P N Y P D T P A C M P R

P N R R F F E I . I X I Y . M R Y C A F E R

ATRIBUTOS INICIAIS

- Todos começam com 8 pontos em cada atributo.
- Você tem 28 pontos adicionais para distribuir.
- Nenhum atributo pode ultrapassar 18 pontos.

Após distribuir, insira na tabela do excel para obter os modificadores.

Dica: Priorize atributos da sua classe (ex: FOR para Guerreiro, INT para Mago).



HABILIDADES E MAGIAS

Cada jogador define até 4 habilidades principais.

Regras Gerais:

- Classes Mágicas: Usam magias do D&D 5e até o 3º círculo (Ver CÁP 5).
- Classes Não Mágicas: Criam habilidades com dano equivalente a magias de 1º a 3º círculo + modificador.
- Uso em One-shots: Uso abusivo pode exigir teste de Constituição ou recarga.

Exemplos:

- Investida Brutal (Guerreiro): Avança e causa 4d6 + FOR.
- Tiro Certeiro (Patrulheiro): Teste de DES; causa 3d6 + DES e desvantagem no alvo.
- Ataque Sorrateiro (Ladino): Se esconde durante um turno, da um sneak attack e dobra o dano.

EQUIPAMENTOS E ITENS INICIAIS



Neste sistema, não nos preocupamos com tabelas de preços. A lista de equipamentos serve como um acordo de confiança entre o Mestre e o Jogador.

O objetivo é definir claramente o que o personagem está carregando antes da aventura começar. Isso evita dúvidas e impede que itens "surjam magicamente" no meio de uma cena apenas porque seria conveniente.

Como funciona: O jogador declara o que gostaria de levar (ex: "Uma corda, tochas e minha espada"). O mestre avalia se faz sentido. Se aprovado, o item vai para a ficha. Se não está na lista, o personagem não tem.

Visual e Vestimenta: É fundamental descrever a roupa e a aparência do personagem. Ele usa trapos de viagem, uma armadura brilhante ou vestes discretas? Se possível, tente gerar uma imagem (via IA ou desenho) ou buscar uma referência visual para mostrar ao grupo exatamente como o personagem está equipado.

Sugestões (Ponto de Partida):

- Guerreiro: Espada, cota de malha, pedra de amolar, cantil de couro, tocha.
- Ladino: Par de adagas, corda com gancho, kit arrombamento, faca de caça.
- Mago: Cajado, grimório, bolsa de suprimentos, tinta e pena.
- Clérigo: Maça de guerra, símbolo sagrado, kit de primeiros socorros e água benta.

Registro: Mantenha essa lista anotada. Ela é o respaldo do que você pode usar.

CAPÍTULO 4 ~ COMBATE E AÇÕES

TEMPO E REAÇÃO

O combate é o momento mais tenso do jogo. Para manter o realismo e a agilidade, cada turno representa apenas 5 a 6 segundos dentro da história.

Isso significa que as ações devem ser rápidas: um único golpe de espada, um disparo de arco ou uma magia instantânea. Não há tempo para diálogos longos ou ações complexas. Você deve pensar rápido!

INICIATIVA: Ao início de cada combate, o mestre deve pedir uma rolagem de iniciativa para definir a ordem dos turnos. O mestre pode conceder Vantagem (adicionar um valor ao dado) para os jogadores ou para os monstros, caso um dos lados tenha um plano de ação ou pegue o outro de surpresa.

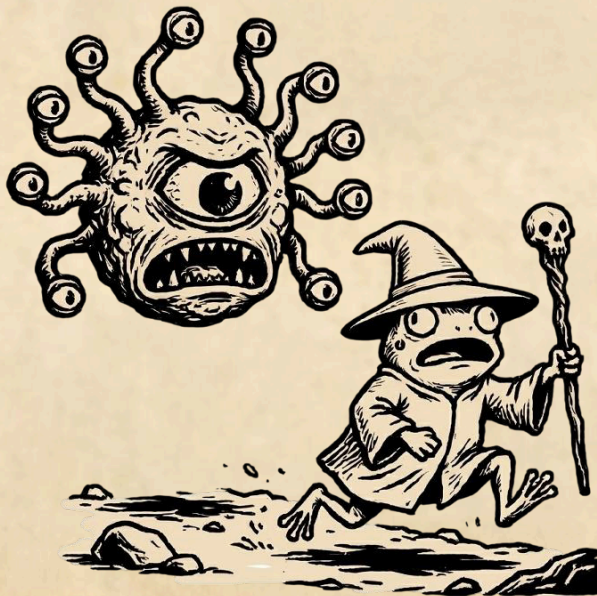
Exemplo: Os jogadores caem em uma armadilha preparada por um monstro. Por estarem desprevenidos, o monstro ganha Vantagem na rolagem de iniciativa.

Todos rolam 1d20 + mod. DES.

- Maior valor: Age primeiro.
- Menor valor: Age por último.

Movimentação: Dentro desses 6 segundos, você pode:

- Usar o tempo todo para correr (fugir ou alcançar alguém).
- Avançar e realizar um ataque (ação padrão).



COMO FUNCIONA O ATAQUE

ATAQUE CORPO A CORPO: Quando você ataca alguém próximo, o defensor tenta bloquear ou esquivar. Ambos rolam 1d20 + Modificador. Compare os resultados:

- **Atacante Vence:** O golpe é perfeito. Aplica-se o Dano Completo. (Use 1d8 na tabela de potência).
- **Defensor Vence (Diferença pequena):** Se o defensor vencer, mas a diferença entre os dados for menor que 5, o golpe pega de raspão. Aplica-se Metade do Dano.
- **Defensor Vence (Diferença de 6 ou mais):** Se o defensor tirar um valor muito superior (6 pontos ou mais de diferença), ele bloqueia totalmente. Nenhum Dano é causado.

ATAQUE À DISTÂNCIA: Ataques com arco, besta ou arremessos exigem precisão. O jogador rola 1d20 + mod (DES) e o resultado define se acerta e qual dado de potência será usado na tabela de dano, caso o defensor esteja vendo o atirador pode ter a possibilidade de esquivar (DES).

- **Resultado menor que 7: ERRO.** O disparo passa longe ou bate em uma proteção.
- **Resultado entre 7 e 14: ACERTO PADRÃO.** Um tiro firme. Use 1d6 na tabela de dano.
- **Resultado 15 ou mais: ACERTO LETAL.** Use 1d8 na tabela de dano.



OUTROS TIPOS DE ATAQUE: Para ataques fora do padrão, como socos, pancadas na cabeça com objetos ou arremesso de facas, o Mestre tem autonomia total para decidir qual dado de dano será jogado. Essa decisão depende inteiramente da situação e da descrição da ação no momento.

TABELA DE DANO

Após confirmar o acerto, jogue o dado de potência indicado pelo tipo de ataque (d6 ou d8) para saber quanto dano você causou. (Ataques corpo a corpo usam d8 por padrão em acertos cheios).

Regra de Crítico: Caso o ataque tenha sido um 20 natural, o dano final é dobrado.

DADO POTÊNCIA (D8)	DANO (QTD D6)
1-2	2d6 + mod
3-4	3d6 + mod
5-6	4d6 + mod
7	5d6 + mod
8	6d6 + mod

Primeiro o jogador joga um d20 para determinar se o ataque acerta, depois um d8 para definir a potência do seu ataque e por fim a quantidade de d6 relacionadas a potência desse ataque.



DANO COM MAGIA

(Magos, Clérigos, Druidas, Bardos, Feiticeiros, Paladinos, Bruxos)

1. Devem escolher duas escolas de magia (Ver Apêndice A).
2. Magias disponíveis até o 3º círculo.
3. Limite: Máximo de duas magias de 3º círculo por combate (recupera em descanso curto).
4. Magias de 1º e 2º círculo: Uso livre (com bom senso).

Y
P
A
R
T
I
C
I
P
A
N
T
I
O
N
A
R
I
O
S
I
N
T
E
R
N
A
C
I
O
N
A
L
E
S
D
E
L
I
T
E
R
A
T
U
R
A
S
D
E
L
I
T
E
R
A
R
I
A
S
D
E
L
I
T
E
R
A
R
I
A
S

P
N
R
R
F
E
I
L
I
N
I
N
I
A
N
T
E
S
D
E
L
I
T
E
R
A
R
I
A
S

ESQUIVAS E REAÇÕES

Qual atributo usar na defesa? Ao rolar o dado para se defender de um ataque corpo a corpo, utilize o atributo que faz mais sentido para a narração:

- Destreza (DES): Para esquivar, saltar para o lado ou desviar de golpes rápidos.
- Força (FOR): Para aparar um golpe pesado usando seu próprio escudo ou arma.
- Constituição (CON): Para resistir fisicamente a um impacto (menos comum em bloqueios, mais usado para venenos).

Lembre-se: Em ataques à distância, você não joga dados de defesa; a própria dificuldade de acerto (7, 12, 15) simula a defesa passiva e distância do alvo.

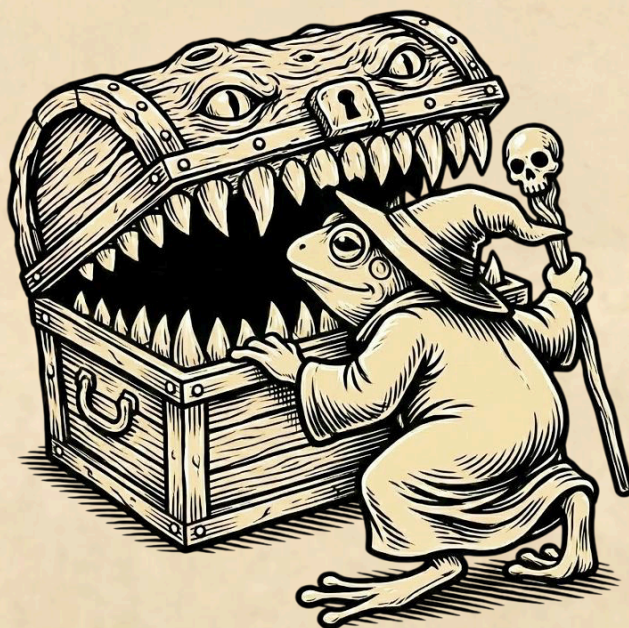
CRÍTICOS E VIDA

Críticos em Combate:

- Sucesso (20): Adiciona +3 no dado de potência (máx. 8) e dobra o dano final.
- Falha (1): Perde a arma, cai ou acerta aliado.

Pontos de Vida (PV):

- 0 PV: Inconsciente.
- Morte: Se receber qualquer dano estando a 0 PV, o personagem morre.
- Recuperação: Poções, magias ou descanso.



A
C
R
R
E
T
I
O
N
A
R
I
O
S
I
N
T
E
R
N
A
C
I
O
N
A
L
E
S
D
E
L
I
T
E
R
A
R
I
A
S

P
N
R
R
F
E
I
L
I
N
I
N
I
A
N
T
E
S
D
E
L
I
T
E
R
A
R
I
A
S

CAPÍTULO 5 ~ MAGIA

ESCOLAS DE MAGIA

ATENÇÃO: Antes de escolher, verifique se a sua classe possui acesso à escola de magia desejada. Nem todas as classes mágicas podem utilizar todas as escolas. Consulte as regras específicas da sua classe ou o mestre.

- Abjuração: Proteção e defesa.
- Conjuração: Invocação de criaturas e objetos.
- Adivinhação: Detecção e previsão.
- Encantamento: Controle mental.
- Evocação: Energia pura (fogo, raio).
- Ilusão: Manipulação dos sentidos.
- Necromancia: Vida e morte.
- Transmutação: Transformação de matéria.



Magias e Efeitos: Para consultar magias completas (até 3º círculo), recomenda-se sites de referência como SIMPLES KANS ou o livro do jogador D&D 5e.

- Mago/Feiticeiro: Foco em Evocação/Ilusão.
- Clérigo/Paladino: Foco em Abjuração/Encantamento.

<https://simpleskans.com.br/dnd/5e/magias>

