

Pocket Dragon

MANUAL DE BOLSO



Apenas as 4 classes básicas estão disponíveis aos jogadores. São elas: Homens de Armas, Ladres, Clerigos e Magos.

:: **Homens de Armas:** são ótimos combatentes, usam bem as armas mas são péssimos em se defenderem de efeitos mágicos. Recebem +1 nos danos quando acertam seus golpes e 1d10 pontos de vida por nível. Pode usar qualquer arma e qualquer tipo de armadura.

:: **Ladres:** são ótimos na arte de se esconderem e de furtarem coisas sem que sejam percebidos. Não recebem nenhum bônus de dano e recebem 1d6 pontos de vida por nível. Ladres podem realizar um teste de personagem para se esconderem. Quando escudidos podem realizar 1 ataque comandado seu nível ao seu dano, em contra partida só podem usar armaduras de couro e armas que causam até 1d6 pontos de dano

:: **Clerigos:** são homens santos que percorrem o mundo divulgando sua religião. Não recebem nenhum bônus de dano e recebem 1d8 pontos de vida por nível. Podem realizar dois testes de personagem por dia por nível possuído para curarem 1d8+2 pontos de vida ou expuzerem a mesma quantidade de dados de vida de mortos vivos ao seu redor. Só podem usar magas e bordes, 1d4 pontos de vida por nível, e não podem usar nenhum tipo de armadura. Em contra partida, podem lançar diartamente o seu nível multiplicado por dois em círculo de magias.

Magia	Efeito
1 Abrir / Trancar	Abre ou tranca portas e recipientes por 1d6 turnos por nível
1 Detectar magia	Detecta efeitos, itens e magos a nível x10 metros por 1d4 Rod.
1 Enfeitiçar pessoas	Alvo fica simpatizado pelo mago pelo nível x 2 horas
1 Escudo arcano	Adiciona escudo de força ao mago melhorando a CA em 2.
1 Ler magias	Permite ler pergaminhos, livros e runas mágicas
1 Luz	Cria luz mágica de 10 m de raio por 1 hora por nível
1 Misseis mágicos	Cria 1 míssil a cada 3 níveis que causam 1d4+1 de dano cada
1 Proteção caos/ordem	+1 no CA e nos TdP por nível c/ o caos/ordem
1 Sono	Desacorda 1d4+1 DVs por 1d4 horas 5 níveis do mago
2 Detectar caos/ordem	Detecta o caos ou a ordem a nível x10 m por 1d4 rodadas
2 Escuridão 4,5m	Cria escuridão mágica por 1d4 rodadas por nível
2 Força Arcana	Bônus de +1 nos testes a cada 3 níveis do mago por 1d6 Rod.
2 Invisibilidade	alvo invisível por 1d6 rodadas ou até atacar alguém.
2 Levitação	Plano seguramente até 2 metros por rodada em direção chão
2 Névoa fétida	Todos em raio de 3 m ficam nauseados por 1d4 Rod. por nível
2 PES	Lê pensamentos de pessoas com menos níveis a até 10m/nível
2 Reflexos	1d4+1 imagens perfeitas do mago são criadas
3 Bola de Fogo	Explosão de fogo até 6m causando 1d6 de dano por nível
3 Dissipar Magia	5% de chance de anular/cancelar efeitos mágicos por nível
3 Imobilizar Pessoas	Imobiliza totalmente um ser bipede e humanóide.
3 Invisibilidade 3m	Como invisibilidade mas para uma área de 3 metros
3 Lentidão	Alvo recebe penalidade de 2 nos testes por 1 rodada/nível
3 Relâmpago	Cria 1 raio/3níveis que causam 1d8+1 de dano/ 2níveis
4 Vôo	Voa até 36 metros por 1d6 rodadas (jogadas secretamente)
4 Metamorfose	Muda raça, sexo e aparência em até 10% a cada 3 níveis.
4 Muralha de Energia	Muro repele ataques físicos e mágicos por 1d4 rod/3níveis
5 Palavra da Morte	Mata alvo com pelo menos a metade dos níveis do mago

Conheça a versão completa deste jogo:
www.olddragon.com.br

Quatro são as raças básicas disponíveis aos jogadores humanos, elfos, anões e halflings.

:: **Humanos:** são seres espertos, adaptáveis e extremamente ambiciosos. Possuem movimento 6, e realizam um teste de personagem por dia, como se tivessem um nível a mais.

:: **Elfos:** são 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. Em contra partida um elfo jamais possui como dado de vida, um dado superior ao d8.

:: **Anões:** são seres resistentes, honrados e turrões, ligados a testes de personagem para resistir a qualquer efeito como se tivessem dois nível a mais.

:: **Halflings:** são criaturas espertas e ágeis, ligadas ao campo e o conforto. Possuem movimento 6, e realizam os testes de personagem para se esconderem no para furtarem (se ladres) como se tivessem um nível a mais. Halflings não podem usar armas que causem dano superior a 1d6.

Raças

que evolui. No primeiro nível possui em seu grimório apenas 3 magias de círculo 1. Recebe no nível 3, acesso ao círculo 2. No nível 5, acesso ao círculo 3, no nível 8, acesso ao círculo 4 e no 10 ao círculo 5.

Resistência à Magia: Toda magia concede resistência aos seus alvos, que devem realizar um teste de personagem para evitar os efeitos ou reduzir à metade os danos recebidos. Este tdp tem como número alvo, 15 + nível do mago.

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.

Lista de Magias: A lista da próxima página mostra as magias e seus círculo, efeitos e durações:

EXPERIÊNCIA

Ao terminar a seção de jogo, o mestre deve recompensar os sobreviventes com pontos de experiência. Estes pontos representam o aperfeiçoamento e o acúmulo de poder do personagem.

O grupo de personagem deve receber 100 XPs por cada dado de vida de monstro derrotado e este valor deve ser dividido igualmente entre todos os membros do grupo.

Estes XPs vão se acumulando até que o personagem passe de nível. Para passar de nível ele deve acumular 2000 XPs vezes o seu nível atual. Assim para passar pro segundo deve acumular 2.000 XPs, pro terceiro 4.000 XPs, pro terceiro 6. 000 XPs, e assim sucessivamente até o limite de 20.000 XPs no décimo nível quando o personagem atinge a evolução máxima permitida por estas regras.

:: **Ataque:** Lance 1d20, some o seu nível e tire um resultado maior que o 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.

:: **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, e etc. Normalmente o mestre deve determinar os danos de 4 formas: pequeno (dano de 1d4), médio (dano de 2d6), grande (dano de 5d6) e imenso (dano de 10d6).

:: **Cura e Morte:** Personagens feridos podem ser curados ou morrem se chegarem a acumular −10 pontos de vida. Essa cura pode ser natural (1 ponto de vida por nível a cada dia de repouso) ou mágica através de um clérigo. Personagens que cheguem 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

MAGIA

Magias são forças místicas domadas por estudiosos arcanos que conseguem canalizar suas energias em busca de efeitos diversos.

Magias por dia: Um mago pode lançar uma quantidade de círculos de magia igual ao seu nível de personagem multiplicado por 2. Ou seja, um mago de nível 3 pode lançar diariamente até 6 círculos de magia que ele previamente deve memorizar.

Acesso à magias: Um mago consegue acesso à magias a medida

Tipo de Arma	Dano	Iniciativa
Adaga	1d4	+8
Bordão/Cajado	1d4	+7
Arco curto	1d6	+3
Espada Curta	1d6	+7
Espada Longa	1d8	+5
Machado	1d8	+3
Magia	1d8	+3
Montante	1d10	+1

:: **Armas:** são as ferramentas usadas para desferrir golpes e causar danos aos seus oponentes. As armas são descritas abaixo:

:: **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 o bônus de defesa de

em conjunto com outra armadura. Um Escudo melhor a CA em +1. Uma armadura de couro em +2, a armadura de cotas em +4 e uma armadura de placas em+6 além de reduzir em 1 o movimento.

:: **Pontos de Vida (PVs):** É a quantidade de energia vital que um personagem possui. Heróis com zero pontos de vida ficam desacordados enquanto que monstros estão mortos. Um herói ganha 1 dado de vida por nível de acordo com sua classe ou raça (como os elfos).

:: **Movimento (Mov.):** 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.

:: **Arbitros** OD Pocket Dragon não possui atributos. Todos os testes necessários a um personagem devem ser realizados com um teste de personagem.

COMBATE

SUBATRIBUTOS