



Bem-vindos à Ilha dos Dragões, onde pequenos heróis vivem grandes aventuras!

GUIA DOS AVENTUREIROS

Como jogar as Miniaventuras de RPG da Print & Play Family

Você não precisa conhecer um monte de regras. Basta um pouquinho de imaginação, alguns dados e coragem para tentar!

O QUE VOCÊ VAI PRECISAR?



Um dado de 20 lados (D20)
Ou 20 papéis numerados de 1 a 20 para sortear.



2 dados de 6 lados (2D6)



Um lápis



Uma aventura da Print & Play



Sua melhor imaginação!

SEU AMIGO DRAGÃO

Cada aventura tem seus próprios dragões para escolher. Escolha aquele com quem você mais gostaria de se aventurar!

Seu dragão tem habilidades especiais que podem facilitar alguns desafios e tornar outros um pouquinho mais difíceis.

Depois de escolher seu dragão, vocês serão companheiros até o fim da aventura! Não vale trocar de dragão no meio do caminho. Ganhando ou perdendo, você pode escolher outro dragão na próxima partida. Quem sabe ele não enfrenta os desafios de um jeito completamente diferente?

COMO FUNCIONA UMA RODADA

1

ROLE O D20



O dado decide qual evento você vai encontrar. Procure o número correspondente na aventura e descubra o que acontece!

2

VEJA O DESAFIO



Alguns acontecimentos colocam as habilidades do seu dragão à prova. Confira a dificuldade do desafio e qual habilidade você vai precisar usar.

3

ROLE OS 2D6



Some os números dos dois dados. Depois, adicione o bônus do seu dragão ou subtraia sua penalidade.

4

VOCÊ CONSEGUIU?



Se o resultado final for igual ou maior que a dificuldade do desafio, você conseguiu! Se for menor, alguma coisa deu errado. Mas não se preocupe, a aventura continua!

5

ATUALIZE OS MARCADORES DA AVENTURA



Confira seu resultado e marque o marcador correspondente. Agora é hora da próxima rodada!

MAGIA, CORAGEM E SORTE NOS DADOS

As regras para sua aventura

MARCADORES DA AVENTURA

Cada aventura tem dois marcadores: o Marcador Positivo mostra o progresso da equipe rumo à vitória, enquanto o Marcador Negativo mostra o perigo aumentando. Depois de cada desafio, marque 1 ou 2 quadradinhos no marcador correspondente, dependendo do seu resultado. Fique de olho nos dois marcadores! Cada aventura explica quando vocês vencem ou perdem.

Marcador Positivo



Marcador Negativo



COMO FOI SUA JOGADA?

Você tirou 11 no D20 e encontrou o acontecimento abaixo.

Agora seu dragão tem um desafio pela frente! 🐉

Confira a habilidade FORÇA do seu dragão. Ele tem um bônus (+) ou uma penalidade (-)? Role seus 2D6 e some os números. Depois, adicione o bônus do seu dragão ou subtraia a penalidade.



Wisp

🐉 -2

Vamos usar Wisp como exemplo!

Você rola os 2D6 e tira:



$$2 + 5 = 7.$$

Mas Wisp tem FORÇA -2, então precisamos subtrair 2.

$$7 - 2 = 5!$$

A dificuldade é 7, então Wisp não conseguiu superar o desafio dessa vez. Marque 1 quadradinho no Marcador Negativo!



11 Cristais soltos rolam pela encosta e bloqueiam o caminho mais movimentado. Tire os cristais pesados do caminho e abra uma passagem segura. 7

Compare seu resultado final (2D6 + modificador) com a dificuldade do desafio.

SUCESSO!

O resultado é igual ou maior que a dificuldade.

De 7 a 9 no nosso exemplo

↑ +1 no Marcador Positivo

ARRASOU!

O resultado é pelo menos 3 pontos acima da dificuldade.

10 ou mais no nosso exemplo

↑ +2 no Marcador Positivo

OPS!

O resultado é menor que a dificuldade.

De 5 a 6 no nosso exemplo

↓ +1 no Marcador Negativo

OPS, DEU RUIM!

O resultado é pelo menos 3 pontos abaixo da dificuldade.

4 ou menos no nosso exemplo

↓ +2 no Marcador Negativo

EVENTOS DE SORTE

Alguns eventos trazem surpresas especiais! Você não precisa rolar os 2D6 para resolvê-los. Seu dragão ganha +1 na habilidade indicada no acontecimento até o final da aventura.

Não esqueça desse bônus! Ele pode salvar o dia mais tarde!



+1



+1



+1



JOGANDO EM DUPLA?

Vocês são uma equipe!

- Cada jogador escolhe seu próprio amigo dragão. Vocês podem escolher o mesmo dragão ou dragões diferentes.
- Os jogadores se revezam para rolar o D20 e enfrentar os desafios. Na sua vez, você deve rolar seus próprios 2D6 e usar as habilidades do seu dragão.
- O outro jogador não pode ajudar usando seus dados ou as habilidades do dragão dele.
- Mas vocês compartilham os mesmos marcadores da aventura! Cada sucesso ajuda os dois, e cada imprevisto afeta toda a equipe.

Vocês vencem juntos e perdem juntos!

PRONTOS PARA A AVENTURA?

Este guia pode ser usado com todas as Miniaventuras de RPG da Print & Play Family.

Encontrem sua próxima missão, escolham seus amigos dragões e deixem os dados decidirem o que vai acontecer!

UMA MENSAGEM ESPECIAL DA GUILDA DOS DRAGÕES

Lembre-se, pequeno aventureiro... Nem toda jogada vai trazer sorte, e nem toda missão vai terminar em vitória. Mas cada desafio é uma nova história, cada erro é uma oportunidade de aprender e cada aventura merece ser compartilhada! Pronto para testar sua sorte? Sua próxima aventura está esperando! 🐉
www.printandplayfamily.dk
WE PRINT. YOU PLAY.