

GLOSSÁRIO

Este é um pequeno glossário de termos usados com frequência que vocês podem ouvir ou ler quando jogarem DUNGEONS & DRAGONS.

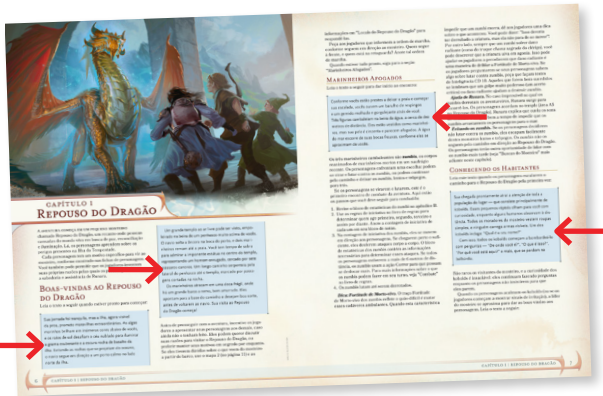


TERMOS GERAIS

Aventura. Uma aventura é uma série de encontros que ajudarão a contar a história e apresentará aos jogadores personagens com escolhas importantes.

Blocos de estatística. Qualquer monstro ou NPC que pode se envolver em combate requer as estatísticas do jogo, para que o Dungeon Master possa conduzir a jogada de forma eficaz. Essas estatísticas são apresentadas em um formato chamado de blocos de estatística.

Caixa de Texto. Em vários lugares, a aventura apresenta textos descritivos, exibidos em caixas, que devem ser lidos ou parafraseados em voz alta pelo Dungeon Master. Caixas de texto são usadas com mais frequência para descrever cômodos ou para apresentar trechos de diálogos roteirizados.



Criatura. Qualquer ser vivo no jogo, incluindo o personagem do jogador, é uma criatura, e cada uma pertence a um tipo: Aberração, Besta, Celestial, Constructo, Dragão, Elemental, Fada, Diabo, Gigante, Humanoide, Monstruosidade, Lodo, Planta ou Morto-vivo. Algumas regras do jogo afetam criaturas de certos tipos de jeitos diferentes. Por exemplo, as regras sobre a magia de curar ferimentos especificam que ela não funciona em criaturas que sejam do tipo Morto-vivo.

D&D. A abreviação mais comum para Dungeons & Dragons, que também aparece às vezes como DnD.



DM. O Dungeon Master, ou o indivíduo administrando o jogo para o resto dos jogadores, às vezes também é chamado de Mestre de Jogo ou MdJ.

Encontro. Um encontro é uma cena em uma aventura, incorporando um local fantasioso e frequentemente amigos ou inimigos.

Ficha de Personagem. Uma ficha de personagem é uma folha de papel ou registro digital que apresenta as estatísticas de jogo de um personagem.

Masmorra. Uma masmorra é qualquer local de aventura fechado, seja subterrâneo, em um castelo ou em uma cidade.

Monstro. Uma criatura controlada pelo Dungeon Master é um monstro, mesmo se a criatura for benevolente. Um monstro com um nome pessoal às vezes é chamado de NPC (personagem não jogável), especialmente se não for combativo.

Objeto. Um objeto é algo não vivo e específico. Itens feitos com diversos materiais, como edifícios, incluem mais de um objeto.

Personagem do Jogador. Este termo se refere aos aventureiros controlados pelos jogadores. Eles são os protagonistas em qualquer aventura de D&D. Uma equipe de personagens ou aventureiros se chama grupo.

Personagem Não Jogável (PNJ). Este termo se refere a personagens controlados pelo Dungeon Master. A forma como um NPC se comporta é ditada pela aventura e pelo DM.

INFORMAÇÕES BÁSICAS SOBRE OS PERSONAGENS

Classe. Uma classe representa a área de competência de um personagem e define suas habilidades e especialidades como parte de um grupo. Os personagens incluídos no Kit Introdutório são um clérigo, um guerreiro, um paladino, um ladino e um mago, mas há muito mais classes oficiais em D&D.

Pontos de atributo. As características físicas e mentais de um personagem são medidas por seis pontos de atributo: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. A função mais

importante de um ponto de atributo é fornecer um modificador de atributo.

Raça. Refere-se à linhagem do seu personagem. Os exemplos mais comuns são humano, elfo, anão e pequenino, mas há muitos outros, incluindo personagens de herança mista, como meio-elfos e meio-orcs, ou raças que são encontradas com mais frequência em mundos específicos, como os loxodotes ou os kendens.

MECÂNICA DO JOGO

As descrições abaixo, sobre a mecânica do jogo, são um guia rápido de referências e não são explicações completas. Por favor, vejam o Manual no Kit introdutório para mais informações.

Ação. Na sua vez em combate, o personagem pode se movimentar e executar uma ação (e talvez também executar uma ação bônus). Ações incluem atividades como executar um ataque ou conjurar uma magia.

Cobertura. A cobertura se refere a obstáculos no campo de batalha – como árvores, rochas ou paredes – que fazem com que uma criatura seja mais difícil de ver ou de atingir. Há três níveis de cobertura: meia cobertura, três quartos de cobertura e cobertura total.

Nível de desafio. O nível de desafio mede a dificuldade de derrotar um monstro. Frequentemente, é abreviada como ND.

Proficiência. Personagens ganham proficiências baseados em suas classes, antecedentes e perícias escolhidas. A proficiência normalmente permite que vocês adicionem bônus de proficiência a certas jogadas de dado, como testes de resistências, jogadas de dado para atacar e testes de atributos.



Teste de atributo. Um teste de atributo é uma tentativa de um personagem ou monstro de superar um desafio. O Dungeon Master pedirá um teste de atributo quando um personagem ou monstro tentar executar uma ação que tenha chance de ser malsucedida. Para realizar qualquer teste de atributo, joguem um d20 e adicionem o modificador de atributo correspondente.

Teste de Salvaguarda. Um teste de resistência – também chamado de salvaguarda – representa uma tentativa de resistir a certas ameaças, como uma magia ou uma armadilha. A regra ou o Dungeon Master os avisará quando for a hora de fazer um teste de Teste de Salvaguarda.

Vantagem/Desvantagem. Se vocês fizerem uma jogada (como uma jogada de dado para atacar, um teste de resistência ou um teste de atributo) com vantagem, isso significa que vocês jogarão dois d20s e usarão o melhor resultado. A desvantagem é o oposto: jogarão dois d20s e usarão o pior resultado.



CONJURAR MAGIAS

Espaço de Magia. Espaços de magia são a principal forma de representação do potencial mágico de um conjurador, e cada classe de conjuramento dá a seus membros um número limitado de espaços de magia de certos níveis. Por exemplo, um mago de 3º nível tem quatro espaços de magia de 1º nível e dois espaços de 2º nível.

Magia. Magias representam ações mágicas, normalmente conjuradas por classes com inclinações mágicas, como magos ou clérigos. Elas são categorizadas por nível, o que indica o poder relativo da magia, e elas podem chegar até o nível 9 em termos de poder.

Truque. Um truque é uma magia que pode ser conjurada arbitrariamente sem usar um espaço de magia e sem ser preparada com antecedência.

