



MANUAL DE REGRAS  
**MASMORRA**  
**D20**

*“Bem vindo à Masmorra...”*

# MASMORRA D20

A Masmorra D20 é uma iniciativa voltada para o público RPGista brasileiro, tendo como principal objetivo criar experiências incríveis de entretenimento online através do RPG (role-playing game). Em termos de diversão, o RPG proporciona aos jogadores a oportunidade de se envolverem em narrativas ricas e envolventes, assumindo papéis fictícios e explorando mundos imaginários. Através da criação de personagens, os jogadores podem experimentar diferentes identidades e vivenciar situações e desafios únicos, estimulando a criatividade e a imaginação. Além disso, o RPG promove o trabalho em equipe e a interação social, já que muitos jogos são jogados em grupo, encorajando a comunicação, a colaboração e a resolução de problemas em conjunto.

A Masmorra D20 busca utilizar recursos de alta qualidade, aliados a dedicação e organização para criar um ambiente seguro e divertido, com experiências únicas para seus jogadores de RPG.

## REGRAS PRINCIPAIS

### 1 – Criação das mesas

**a)** Cada mesa da Masmorra D20 é criada para agrupar até 5 (cinco) Jogadores. A duração de cada mesa depende da campanha escolhida pra ser jogada, e pode durar de 6 meses (para campanhas curtas) até 1 ano ou mais (para campanhas longas).

**b)** Cada jogador participante deve atender os seguintes pré-requisitos:

- Ter 18 anos de idade ou mais.
- Possuir um computador capaz de executar a plataforma virtual “Foundry VTT” e o programa de vídeo/áudioconferência “Discord” (requisitos do [Foundry VTT](#) e [Discord](#)).
- Possuir microfone e fones de ouvido.
- Possuir internet estável e rápida o suficiente para manter a conexão com o Foundry VTT e com a chamada em grupo no Discord.

### 2 – Sessões e tempo de jogo

As sessões são semanais, com duração aproximada de 3h, em dias e horários pré-determinados. Em casos excepcionais, a sessão pode ser encerrada um pouco mais cedo, ou durar alguns minutos além das 3h (Para finalizar um combate, por exemplo).

### 3 – Valores e pagamento

**a)** O pagamento mensal da participação nas mesas é individual, sendo assim pago por cada jogador. O Valor padrão de cada vaga na mesa é R\$ 100,00, mas pode variar dependendo da campanha. Esse valor pode ser reajustado anualmente, ou caso o Narrador e os jogadores decidam em comum acordo.

**b)** O valor da 1ª mensalidade deve ser pago até 48h após a primeira sessão, caso o jogador decida continuar participando da campanha. As mensalidades seguintes deverão ser pagas em uma data a ser definida em comum acordo entre jogador e narrador, sendo indicado um dia de preferência do jogador.

**c)** O valor das mensalidades deve ser pago para a Masmorra D20 na data pré-determinada, via pix ou transferência bancária. Os dados para a transferência serão providenciados ao jogador.

### 4 – Aventuras e Campanhas da Masmorra D20

**a)** A Masmorra D20 tem preferência por oferecer mesas com aventuras publicadas, sejam elas oficiais ou não, buscando aprimorar ainda mais a experiência delas, realizando adaptações para os jogadores e personagens que participam da mesa. A Masmorra D20 oferece:

- Acompanhamento e suporte ao jogador durante a criação do personagem.
- Mapas e cenas (estáticos e animados) em alta resolução, com iluminação dinâmica e efeitos especiais de clima.
- Ambientação sonora, com sons ambiente e faixas temáticas.
- Criação de tokens personalizados, baseados na arte dos personagens, NPC's e inimigos.
- Tradução do conteúdo da aventura para o português (para campanhas em inglês ou outros idiomas).
- Desenvolvimento da história do personagem dentro da campanha, com base no background criado pelo jogador.

### 5 – Faltas, atrasos, reagendamentos e cancelamentos

**a)** O jogador que faltar a sessão terá seu personagem controlado pelo Narrador. Durante a sessão, o Narrador pode decidir interpretar e controlar o personagem normalmente, ou tira-lo temporariamente da história de uma maneira que faça sentido para a narrativa.

**b)** Toda sessão terá um tempo de tolerância de 15 minutos para atrasos. Após esse período a sessão

iniciará normalmente, e o mestre irá controlar o personagem do jogador atrasado da mesma forma que na situação de falta.

**c)** Jogadores que faltarem e/ou se atrasarem constantemente para as sessões (Duas vezes ou mais no mesmo mês) poderão perder sua vaga na mesa à critério do Narrador, sem devolução de valores de mensalidade descritos no Item 3.

**d)** O quórum mínimo para a realização de uma sessão é de 3 jogadores. Menos que isso a sessão será cancelada. Sessões canceladas podem ser reagendadas para outro dia e horário, caso todos os participantes da mesa e o Narrador tenham disponibilidade em comum.

**e)** No caso de cancelamento da sessão pelo Narrador, devido à algum problema técnico como falta de energia, problemas de internet, etc. A sessão cancelada pode ser reagendada para outro dia e horário, caso todos os participantes da mesa e o Narrador tenham disponibilidade em comum. Caso isso não seja possível, a Masmorra D20 concede um desconto de 25% na próxima mensalidade devido a sessão cancelada pelo Narrador.

## **6 – Comprometimento de comportamento dos jogadores e narradores da Masmorra D20**

A Masmorra D20 é um projeto que visa alcançar diversão e entretenimento para jogadores e mestres de RPG, e para tanto é necessário criar um ambiente onde o respeito seja um dos pilares centrais dessa relação em grupo. Para isso, os jogadores devem respeitar as seguintes diretrizes:

- Não será permitido preconceito por sexo, etnia, religião, orientação sexual ou preferência política.
- Não serão permitidas nas mesas discussões sobre política, religião, orientação sexual ou qualquer preferência pessoal dos jogadores/narrador.
- Todos os jogadores devem construir e interpretar seus personagens tendo em mente a “dinâmica de grupo”: O personagem deseja ou precisa da ajuda de outros para atingir seus objetivos. Portanto os jogadores devem evitar personagem extremamente egoístas, “lobos solitários” ou que se acham superpoderosos e não precisam de ninguém.
- Não serão permitidos personagens com comportamentos tóxicos constantes.
- “Comportamentos tóxicos” incluem: Impedir o direito de escolha dos outros, desdenhar/humilhar constantemente os outros, intencionalmente atrapalhar ou prejudicar o grupo, etc.
- No caso de campanhas oficiais/publicadas, os jogadores não devem ler o livro da campanha, e devem evitar adquirir informações sobre a

campanha que não sejam passadas pelo narrador.

## **7 – Disposições gerais, vigência e rescisão**

**a)** Fica definida a total inexistência de vínculo trabalhista entre as partes, não havendo entre a Masmorra D20 e o Jogador de RPG qualquer tipo de relação de subordinação.

**b)** O serviço de “Narração/Mestragem” vigorará pelo período em que o Jogador de RPG estiver disposto a participar e pagar a mensalidade das mesas de RPG da qual fizer parte, até o momento que o mesmo comunicar que não deseja mais receber o serviço de “Narração/Mestragem”, ou não efetuar o pagamento da mensalidade na data pré-definida.

**c)** A Masmorra D20 também pode encerrar a prestação do serviço, sem nenhum tipo de ônus, caso o Jogador de RPG viole as diretrizes descritas no Item 6.

## **8 – Foro e contrato**

**a)** O Foro da Comarca de Belém/PA será utilizado para dirimir eventuais controvérsias decorrentes de um contrato, abrindo mão de qualquer outro foro, por mais privilegiado que seja.

**b)** Conforme necessidade e para a consolidação da prestação desse serviço, um contrato entre a Masmorra D20 e o Jogador de RPG, contendo essas mesmas cláusulas e diretrizes, poderá ser assinado digitalmente em <https://www.clicksign.com>.

# **CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E REGRAS PRÓPRIAS**

## **CRIAÇÃO DE PERSONAGEM**

**a)** Use as regras de criação de personagem apresentadas no Player’s Handbook: Livro do Jogador (LdJ), com as seguintes alterações:

- Utilize o método de compra de pontos (point buy).
- Todas as raças (com exceção dos humanos) recebem um bônus de +2 e +1 em dois atributos diferentes, à escolha do jogador. Esses bônus substituem quaisquer bônus de atributo que a raça possua.
- A linhagem customizada (custom lineage) presente no Tasha’s Cauldron of Everything não está permitida.
- Os livros AAquisitions Incorporated, Mythic Odysseys of Theros, Strixhaven: A Curriculum of Chaos, Spelljammer: Adventures in Space, Planescape: Adventures in the Multiverse, The Deck of Many Things e Dragonlance: Shadow of

The Dragon Queen não tem seu conteúdo liberado para criação de personagem em geral, somente para as campanhas desses livros (ou campanhas baseadas neles). Todos os demais livros oficiais para a 5ª edição estão liberados.

- O equipamento inicial do seu personagem é definido pelos itens concedidos pela classe e pelo antecedente. Compra, venda e troca de itens antes da campanha iniciar é possível, consulte o narrador. Para personagens criados para campanhas já em andamento ou em níveis acima do primeiro, consulte o narrador para definir equipamento inicial e possíveis itens mágicos.
- Background: Crie a história do passado do seu personagem, explicando quem ele é e quais são seus objetivos no presente e no futuro. Durante a campanha é possível que várias partes do background do personagem sejam exploradas, por isso é importante definir suas motivações, objetivos, contatos e conexões, defeitos, etc.

**b)** No caso de morte de um personagem, o jogador poderá criar um novo personagem para continuar na mesa. Esse novo personagem irá iniciar no mesmo nível que o personagem anterior, e (dependendo no momento da história) com aproximadamente a mesma quantidade de tesouros e itens. A entrada do novo personagem na campanha irá acontecer de uma forma definida pelo Narrador, que faça sentido para o momento da narrativa que o grupo se encontre.

## REGRAS PRÓPRIAS

A Masmorra D20 utiliza e segue as regras oficiais do sistema Dungeons & Dragons 5ª edição. Porém algumas regras foram alteradas para uma melhor experiência e balanceamento do jogo. A seguir estão as regras próprias (homebrew) utilizadas nas mesas da Masmorra D20:

### 1- Combate

**Movimentação entre aliados e inimigos:** Um espaço ocupado por um aliado pode ser atravessado, porém conta como se fosse terreno difícil. Um espaço ocupado por um inimigo não pode ser atravessado normalmente, porém o Mestre pode permitir um teste de acrobacia para que o personagem possa tentar contornar o inimigo e atravessar seu espaço.

**Levantar:** Levantar-se do chão custa 15 pés de deslocamento, e não mais a metade do seu deslocamento.

**Atacante e alvos ocultos:** Você só ganha vantagem ao atacar uma criatura que não pode te ver se você puder vê-la.

**Poções:** Ingerir uma poção passa a ser uma ação bônus. Forçar uma criatura inconsciente a ingerir uma poção ainda custa uma ação.

**Cobertura:** Aliados e inimigos não concedem meia-cobertura por estarem adjacentes.

**Asfixia:** Em combate, uma criatura pode segurar sua respiração por um número de rodadas igual a 1 + seu modificador de Constituição (mínimo de 1 rodada). No início do primeiro turno sem respirar, ela cai inconsciente (mas mantém seus pontos de vida atuais) e está morrendo, iniciando seus testes de salvaguarda contra a morte.

Neste caso, sucessos no teste de morte não estabilizam a criatura, apenas retardam a morte. A única forma de realmente salvar a criatura é permitindo que ela respire novamente. Caso a criatura volte a respirar, ela recobra a consciência. Ficar inconsciente por Asfixia impõe 1 ponto de exaustão sobre o corpo.

### 2- Magias

**Silvery Barbs:** A magia Silvery barbs não pode ser utilizada em jogadas com resultado crítico.

### 3- Itens

**Identificando itens:** A única forma de identificar as propriedades de um item mágico é através da magia Identificar. A magia Identificar passa a pertencer a todas as listas de magias de classe. Identificar para a descobrir se um item está “amaldiçoado/corrompido”, porém não revela as informações sobre a maldição.

**Sintonizando itens mágicos:** Sintonizar-se à um item mágico leva apenas 1 minuto, porém é preciso saber a forma correta de se sintonizar a cada item. Essa informação só pode ser adquirida através da magia identificar ou caso este conhecimento esteja descrito em algum tomo ou pergaminho sobre aquele item em específico.

### 4- Exaustão

Um personagem que sofra a condição Exausto (anteriormente exaustão) recebe pontos de exaustão e uma penalidade em todos os testes de d20 (testes de atributo, jogadas de ataque e salvaguardas) assim como uma penalidade em todas as suas Classe

de Dificuldade de habilidades e magias. Quanto mais exausto estiver um personagem, maior é a penalidade que sofre. Um personagem morre se chegar à 6 pontos de exaustão. Cada ponto de exaustão dá uma penalidade adicional de -1 nos testes de d20 até 6 pontos possíveis de exaustão. Juntamente à penalidade, pontos de exaustão também concedem certas desvantagens, descritas abaixo:

<i>Nível</i>	<i>Efeito</i>
1	<i>-1 Dado de Vida recuperado no Descanso Longo</i>
2	<i>Impossibilidade de causar críticos</i>
3	<i>Deslocamento reduzido à metade</i>
4	<i>Pontos de vida máximos reduzidos à metade</i>
5	<i>Deslocamento reduzido à 0</i>
6	<i>Morte</i>

Ficar inconsciente devido à perda de pontos de vida, asfixia ou doenças impõe 1 ponto de exaustão.

Cada vez que seu personagem faz um descanso longo, se remove um ponto de exaustão. Magias e efeitos mágicos também podem acabar ou reduzir a condição. A magia Restauração Maior removerá um ponto de exaustão e a Poção de Vitalidade também curará a exaustão.

### **Conclusão**

Eventualmente, novas regras poderão ser introduzidas durante a campanha, buscando refinar e melhorar a experiência da mesa. Porém no caso de introdução de regras próprias durante a campanha, o Narrador irá consultar previamente todos os jogadores e só implementará a nova mecânica se todos estiverem de acordo.

**Versão 1.0.1**

