

MANUAL OFICIAL • EDIÇÃO ATUALIZADA

Crônicas

RPG Manager

Guia completo de utilização

Da primeira campanha ao histórico de combate — um percurso visual pelas ferramentas de Mestres e jogadores.

SISTEMA PRÓPRIO

Atributos, perícias, testes, progressão, HP, MP e combate seguem as regras integradas do Crônicas.

ANTES DE COMEÇAR

Como navegar por este guia

As páginas seguem a ordem natural de uma mesa: preparar, jogar, registrar e continuar.

01	Acesso e primeiros passos	p. 03
02	Painel e campanhas	p. 04–05
03	Personagens e fichas	p. 06–09
04	Sessões, mundo e mapas	p. 10–12
05	Dados, testes e combate	p. 13–14
06	Jogadores e solicitações	p. 15
07	Comunicados, assinatura e conta	p. 16
08	Referência rápida	p. 17

Quem pode fazer o quê?

- O Mestre organiza campanhas, concede perícias, administra o mundo e revisa solicitações.
- O jogador acessa sua ficha pelo convite, consulta dados e executa ações permitidas.

ACESSO SEGURO

Entre, confirme e comece

1

Criar conta

Informe nome, e-mail e uma senha com ao menos seis caracteres.

2

Confirmar e-mail

Abra a mensagem de confirmação antes do primeiro acesso.

3

Entrar

Use o e-mail confirmado. "Esqueci minha senha" envia um link de recuperação.

4

Criar campanha

A primeira campanha se torna o centro de personagens, sessões e mundo.

Fluxo recomendado

Campanha → Personagem → Sessão → Mundo → Convite do jogador

Se o acesso de escrita terminar, os dados permanecem preservados para consulta. Nunca compartilhe sua senha; compartilhe apenas o convite privado da ficha.

PAINEL

Retome a campanha sem procurar

CRÔNICAS

SAUDAÇÕES, MESTRE

Guia de uso

O VÉU DAS CINZAS

ATIVA

Regras próprias do Crônicas - Valun, nível 1

ÚLTIMA SESSÃO

#1 Sessão 1 — A Primeira Cinza

01/10/2026 · Em andamento

MISSÕES ATIVAS

1

MAPAS

0

Continuar campanha

Abrir ficha



MISSÕES ATIVAS

A Rota que Não Existe

seguir a Rota Postal 17 e descobrir o que aconteceu com Névia, onde a cidade está e qual é sua relação com as cinzas e com o Véu.

ANOTAÇÕES RECENTES

Nenhuma anotação de sessão ainda.

MAPAS DA CAMPANHA

Nenhum mapa vinculado.

PERSONAGENS

Novo personagem

O painel prioriza a campanha atual, personagens, sessão recente, missões e mapas.

- Use Continuar campanha para abrir o centro da aventura.
- Use Abrir ficha para chegar ao personagem principal.
- Atalhos e estados vazios orientam o próximo cadastro necessário.
- O menu lateral leva às áreas de Campanhas, Personagens, Sessões, Mundo, Dados e Mapas.

CAMPANHAS

A estrutura principal da aventura

CAMPANHAS

Cada saga com suas sessões, personagens, missões e mapas.

+ Nova campanha



O VÉU DAS CINZAS

ATIVA

Há séculos, o Véu separa o mundo dos vivos de algo que jamais deveria...

1

Nome e capa

Identifique a campanha visualmente.

2

Pontos por nível

Defina quantos pontos de atributo cada nível concede.

3

Descrição e status

Registre proposta e momento atual da campanha.

4

Personagem principal

Escolha quem aparece em destaque no painel.

O Crônicas não depende de um campo de sistema externo: suas regras são próprias e integradas.

PERSONAGENS

Crie, encontre e compartilhe fichas

PERSONAGENS

Todas as fichas sob sua tutela.

 Criar personagem de exemplo

 Novo personagem

 Buscar por nome, classe ou raça...



VAL...
Espad...

Nv. 1



XP 0 / 1.000

NV. 2 AOS 1.000

HP 42 / 42 MP 26 / 26

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 +0	11 +0	11 +0	8 +0	4 +0	2 +0
	10 +1	10 +1			
	equip.	equip.			



LYRA
Maga ...

Nv. 1



XP 0 / 1.000

NV. 2 AOS 1.000

HP 4008 / 4008 MP 4014 / 4014

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1998 +9	1998 +9	1998 +9	1998 +9	1998 +9	1998 +9
999 +999	999 +999	999 +999	999 +999	999 +999	999 +999
equip.	equip.	equip.	equip.	equip.	equip.

- Novo personagem abre a criação completa.
- Criar personagem de exemplo gera uma ficha coerente, identificada como exemplo e totalmente editável.
- Busca, favoritos e vínculo de campanha facilitam localizar fichas.
- O convite privado abre a ficha compartilhada do jogador; revogue ou substitua o link quando necessário.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Todos os campos, em ordem

NOVO PERSONAGEM

Preencha os detalhes da lenda que será escrita.

Campanha

Selecione depois

Você pode vincular ou mudar a campanha depois sem perder os dados da ficha.

Nome *

Classe *

Raça *

Origem

Alinhamento (opcional)

Nível

XP acumulado

Pontos disponíveis

Distribua 30 pontos entre HP e MP. Restantes: 0

HP base

MP base

HP por ponto de Constituição

MP por ponto de Inteligência

ATRIBUTOS INICIAIS

Obrigatório: role 8 dados de 10 faces e escolha qual valor vai para cada atributo. São 4 tentativas no total.

Rolar 8d10 (4 tentativas)

Avatar (opcional)

Enviar imagem

ou cole uma URL de imagem

Biografia

Cancelar

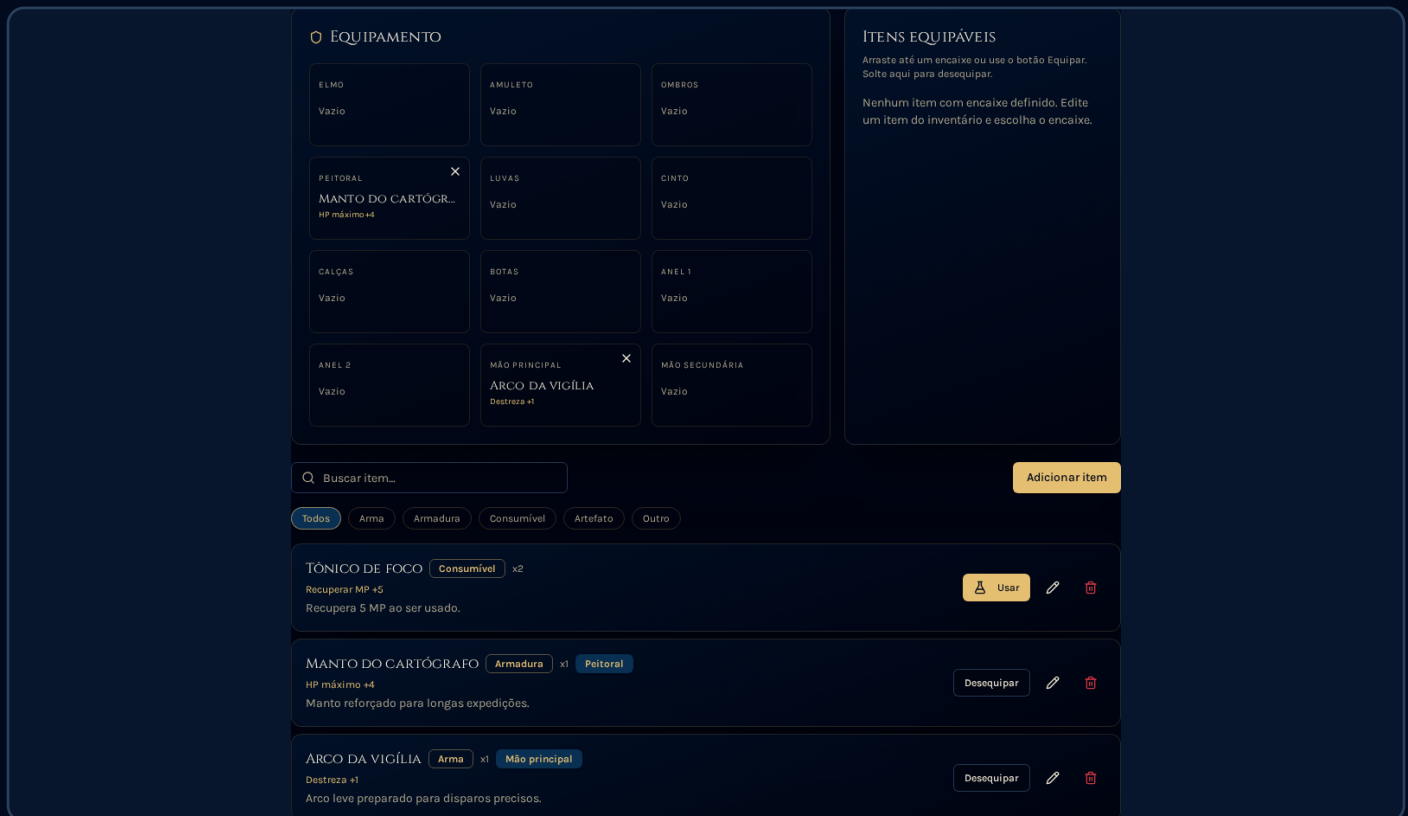
Criar personagem

- Identidade**
Nome, classe, raça, origem, alinhamento, nível e XP.
- Campanha**
Vincule a ficha agora ou faça isso depois.
- HP e MP base**
Distribua exatamente 30 pontos entre os dois recursos.
- Atributos**
Role os valores iniciais e atribua um a cada atributo.
- Multiplicadores**
HP por Constituição e MP por Inteligência entram no máximo.
- Apresentação**
Inclua avatar e biografia para contextualizar a ficha.
- Concluir**
Revise os totais e selecione "Criar personagem".

Os valores máximos são calculados centralmente para impedir que um mesmo bônus seja contado duas vezes.

RECURSOS E INVENTÁRIO

De onde vêm HP, MP e bônus



Composição do máximo

- Base: parcela definida na criação.
- Atributo: Constituição para HP e Inteligência para MP, conforme multiplicadores.
- Equip.: somente bônus vindos de itens equipados.
- Efeitos: parcelas temporárias, com origem e duração consultáveis.

Equipar um item

- Cadastre tipo, quantidade, peso, descrição e modificadores.
- Selecione o encaixe e use Equipar ou arraste para um espaço.
- Ao remover o item, valores efetivos e perícias são recalculados.

HABILIDADES E PERÍCIAS

Ações coerentes com os atributos efetivos

CAMPANHA

Sem campanha

Salvar

HABILIDADES

+ Nova habilidade

FLECHA RÚNICA

ATIVA

3 MP - Recarga 1 turno(s)

Um disparo preciso marcado por energia arcana.

Usar

OLHAR DE EXPLORADORA

PASSIVA

Sem custo

Treinamento para notar rotas, pistas e perigos.

BRUMA RESTAURADORA

SUORTE

4 MP - Recarga 2 turno(s)

Uma névoa suave recupera um aliado.

Recuperar HP +6

Usar

PERÍCIAS

Valores calculados pelos atributos efetivos.

+ Adicionar perícia

ACROBACIA

DES

Equilibrar-se em superfícies estreitas, fazer piruetas e amortecer quedas.

14

Mod. +2

INVESTIGAÇÃO

INT

Buscar pistas, deduzir charadas e encontrar passagens secretas.

8

Mod. +0

PERCEPÇÃO

SAB

Perceber detalhes, perigos e mudanças no ambiente.

12

Mod. +1

INTUIÇÃO

SAB

Interpretar intenções, pressentimentos e sinais sutis.

11

Mod. +0

SOBREVIVÊNCIA

SAB

Rastrear, caçar, orientar o grupo e acampar em segurança.

12

Mod. +1

CONDIÇÕES

+ Adicionar

Nada registrado.

ANOTAÇÕES

Exemplo: ajuste livremente qualquer campo desta ficha.

Habilidades

- Ativas podem consumir HP/MP e rolar dano.
- Passivas aparecem compactas e destacadas.
- Suortes curam, restauram MP ou aplicam efeitos a um alvo.
- Somente o Mestre pode inserir habilidades novas nas fichas.

Perícias

- Percepção e Intuição existem em toda ficha.
- Somente o Mestre concede ou remove perícias adicionais.
- Valores acompanham atributos, equipamentos e efeitos ativos.

GUIA DE UTILIZAÇÃO

09

SESSÕES

Registre a memória da mesa

SESSÕES

O diário de bordo das suas aventuras.

Todas as campanhas



#1 · SESSÃO 1 — A PRIMEIRA CINZA

EM ANDAMENTO

Abrir campanha

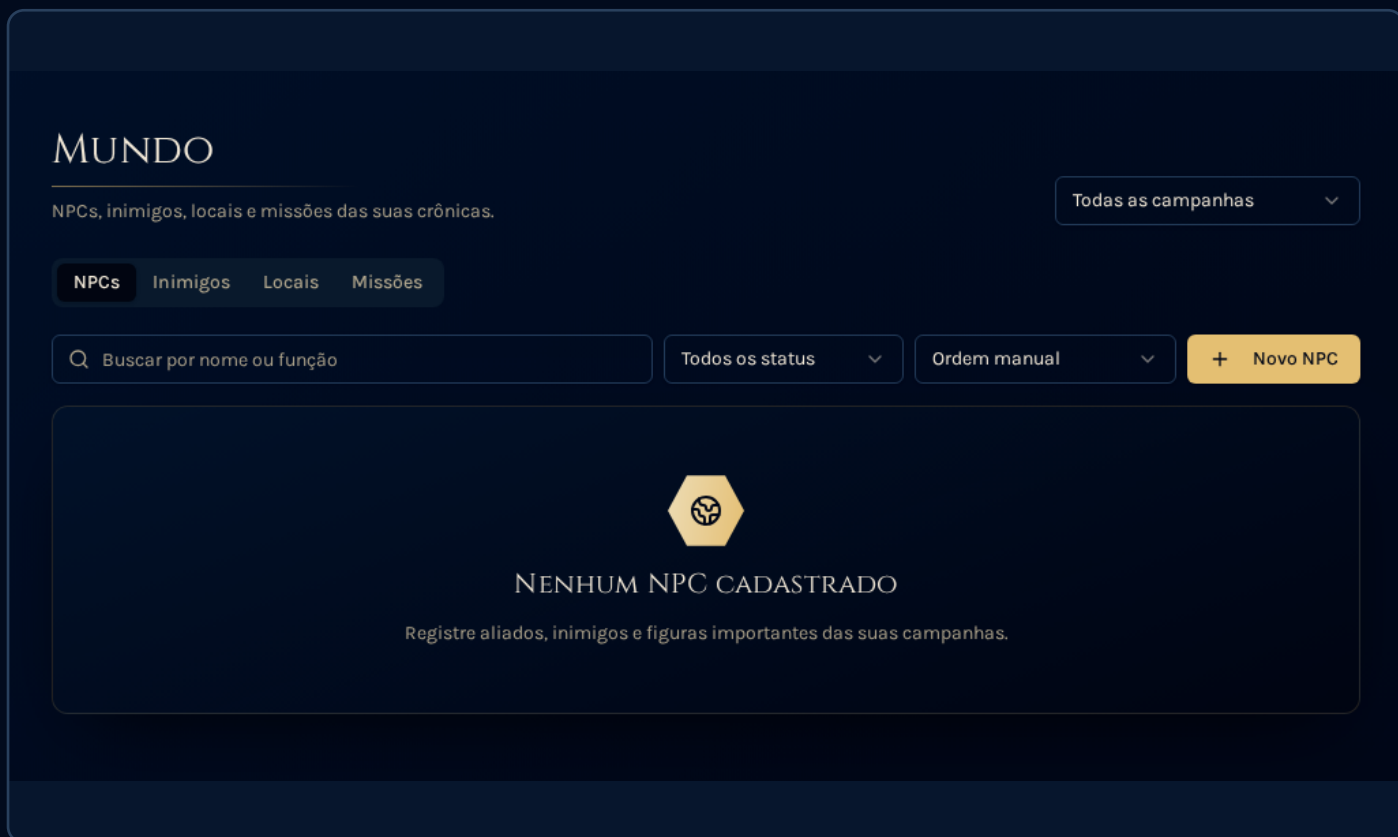
O VÉU DAS CINZAS · 01/10/2026

A primeira manifestação das cinzas e o início da investigação sobre o que está acontecendo com o Véu.

- Crie sessões a partir da campanha e consulte-as na área Sessões.
- Registre número, data, status, resumo, acontecimentos, XP e recompensas.
- Use o filtro de campanha para manter aventuras paralelas separadas.
- Depois da mesa, atualize o resumo e distribua a progressão combinada.

MUNDO

NPCs, inimigos, locais e missões



Quatro áreas separadas

- NPCs: aliados e figuras importantes com ficha completa.
- Inimigos: adversários separados, disponíveis em alvos, testes e combate.
- Locais: cenários com imagem, descrição, mapa e áreas expansíveis ilimitadas.
- Missões: objetivos, recompensas e status, com busca, filtros e ordem manual.

Duplicar

Escolha a quantidade para criar cópias independentes numeradas. Elas mantêm a ficha permanente e começam sem efeitos, recargas ou histórico anterior.

MAPAS

Construa e compartilhe o território

MAPAS

Desenhe suas terras em pergaminho antigo — traços, rótulos e tudo salvo na sua conta.

[+ Novo mapa](#)

NENHUM MAPA DESENHADO

Crie um pergaminho em branco e comece a traçar montanhas, estradas e masmorras.

[Criar primeiro mapa](#)

- Crie um mapa e vincule-o à campanha.
- Use mover, traço, rótulos, carimbos, marcadores, borracha e zoom.
- Adicione uma imagem de fundo quando quiser desenhar sobre uma referência.
- Salve durante a edição, exporte como PNG e libere a visualização aos jogadores.

DADOS E TESTES

O modificador certo, no momento da rolagem

M E S A

GIRO DE DADOS

Role livremente, faça testes de atributo com dificuldade e calcule o dano usando os modificadores do personagem — tudo pode ser registrado no histórico.

Rolagem livre Teste de ação Dano Iniciativa Combate

DADOS RÁPIDOS

d4

d6

d8

d10

d12

d20

d100

Combinação

1D20

Modo (1 dado)

Normal

Registrar em

Não registrar

Campanha

Nenhuma

Sessão

Nenhuma

Motivo (opcional)

Teste de Furtividade



Rolar

Nenhuma rolagem ainda. Escolha um dado ou faça um teste.

ÚLTIMAS JOGADAS

As jogadas desta sessão aparecerão aqui.

Teste de ação

Escolha participante, atributo ou perícia possuída, CD, dado, modo, bônus e motivo. O modificador efetivo é mostrado antes da rolagem e registrado no histórico.

Dano

Mantém escolha explícita de atributo, equipamentos e efeitos. Um resultado 1 no d20 é erro e causa dano zero. Perícias nunca concedem dano automático.

COMBATE E EFEITOS

Acompanhe cada participante



- Monte aliados e inimigos e organize a iniciativa.
- Habilidades e consumíveis exigem seleção explícita de alvo.
- Custos, cura, restauração de MP, dano, efeitos e recargas são aplicados aos envolvidos.
- Use o controle individual de cada participante para reduzir um turno de recargas e durações.
- HP/MP não passam do máximo; NPCs e inimigos com HP zero não aparecem como alvo ou opção de rolagem.
- O histórico registra a ação tanto para quem usa quanto para quem recebe.

JOGADORES E SOLICITAÇÕES

Permissões claras para a ficha compartilhada

JOGADORES

SOLICITAÇÕES

NENHUMA PROPOSTA PENDENTE

As alterações enviadas pelos jogadores aparecerão aqui para sua revisão.

1

Enviar convite

Compartilhe o link privado criado para o personagem.

2

Jogar pela ficha

O jogador consulta ficha, mapas liberados, perícias e histórico, e executa ações permitidas.

3

Propor alterações

Mudanças controladas e novas rolagens são encaminhadas ao Mestre.

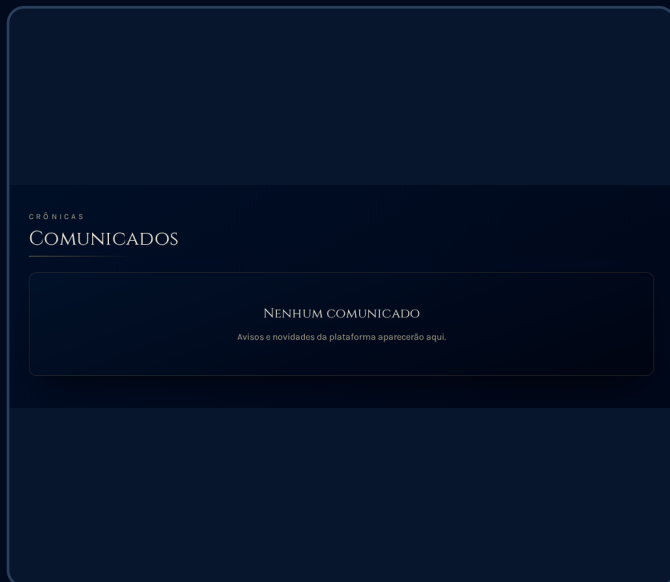
4

Revisar

Em Solicitações, o Mestre aprova ou recusa cada proposta e acompanha o registro.

COMUNICADOS, ACESSO E EXPORTAÇÃO

Mantenha tudo sob seu controle



Conta e privacidade

- Altere nome, comunicações e senha.
- Exporte todos os dados em JSON.
- Monte um dossiê por campanha e salve em PDF.
- A exclusão é permanente; exporte antes se quiser conservar uma cópia.

Comunicados reúnem avisos. A assinatura mostra situação e período; cancelar a renovação mantém o acesso até o fim contratado.

REFERÊNCIA RÁPIDA

Uma página para consultar durante a mesa

PRIMEIRA CONFIGURAÇÃO

- 1 Criar campanha
- 2 Criar personagem
- 3 Definir personagem principal
- 4 Registrar mundo e sessão
- 5 Gerar convite privado

ANTES DE JOGAR

- 1 Conferir HP e MP
- 2 Equipar inventário
- 3 Revisar efeitos e recargas
- 4 Verificar habilidades e perícias
- 5 Preparar mapa e missão

DURANTE O COMBATE

- 1 Montar iniciativa
- 2 Escolher alvo
- 3 Usar habilidade ou consumível
- 4 Reduzir turno individual
- 5 Conferir histórico

DEPOIS DA SESSÃO

- 1 Registrar resumo
- 2 Anotar acontecimentos
- 3 Distribuir XP e recompensas
- 4 Revisar solicitações
- 5 Exportar quando necessário