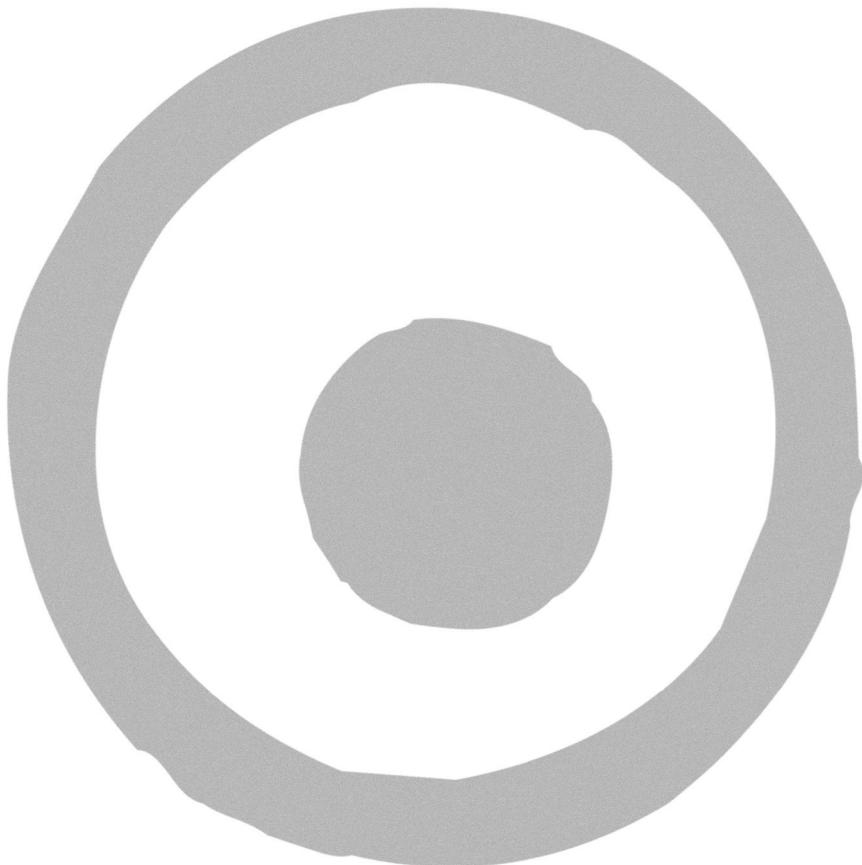


#1

Cabeça D' Ouro



Arcana
Primária



Sobreviva
se puder

Editorial

Às vésperas dos cinco anos de Arcana Primária, contemplamos as curvas que compõem nossa trilha, sem perder os olhos do que vem adiante. O caminho foi marcado por trabalho e dedicação, mirando sempre entregar o melhor para a mesa, os jogadores e a narrativa.

Priorizamos o encontro criativo, a individualidade, e recusamos os conceitos excludentes da coletivização e pasteurização da experiência do RPG em “movimentos” ou pregações que se afirmam as “formas corretas de se jogar”.

Essa independência refletiu diretamente nas publicações que oferecemos, nos diferenciando dos que impõem regras, porque aqui existem poucas sugestões e muita fantasia, queremos enriquecer experiências, não tomá-las de assalto.

Nossos livros foram e continuarão, nas versões atuais, oferecidos sem custo, a fim de facilitar acesso não só às regras, mas ao nosso estilo de escrita e a excelentes artistas brasileiros, que revelamos, popularizamos e vimos crescer, aproveitados por muitos outros autores, inspirados por nosso trabalho, dentro e fora do Brasil.

Às publicações iniciais:

- **Guia do Aventureiro** (livro de regras)
- **Tomo Metafísico** (repositório de magias)

Uniram-se, no ritmo da centelha da criação:

- **Feitiçaria Indomável e Deuses Furiosos**
(novo sistema de magias e consequências de seu uso)
- **Devorador de Destinos**
(como começar o jogo do zero, com ofícios e aventura)

Falávamos, porém, de um ponto alto. Fomos acolhidos com respeito e alegria, mas isso, por si só, nunca nos bastou. Não é a nossa cara permanecermos distantes. Precisamos caminhar entre os nossos e é ali, na comunidade, na mesa, que o RPG acontece.

Não está nas regras, nos livros ou nas palavras difíceis. A experiência do jogo é inevitavelmente visceral.

Foi nessa toada que convocamos o Torneio de Aventuras: um chamado aberto, familiar, vivo. E é no mesmo tom que agora trazemos à mesa o que nos foi pedido por anos.

Arcana ganhará, enfim, sua presença física. Iniciaremos esse passo por meio de um financiamento coletivo, comemorando nossos 5 anos com olhos firmes nos que virão.

Agora com presença renovada, com a qualidade que sempre nos cobramos em entregar e o carinho que responde ao que colhemos na nossa comunidade. Convidamos você para acompanhar as novidades e espalhar a palavra. Assim, seremos parte de mais mesas, traremos mais aventuras, e faremos mais amigos.

Amigos importantíssimos para nós, assim como você.

Obrigado!

Victor Troiani

Em nome da Arcana Primária

Bem-vindo! Você se encontra entre os Arcanos, os que buscam nas camadas profundas do símbolo a centelha da narrativa viva, a trazem à mesa sem temor, para partilhá-la em jornadas inesquecíveis.

Este é o volume inaugural da expressão nossa, autores da Arcana, guardiões do espírito que guia as Edições Arcanas, e membros da comunidade que construímos com afeição, respeito e trabalho. Dela brotam as ideias que colhemos e editamos para seu deleite.

É um presente, pois acessibilidade é uma prioridade. É também grito de guerra, em meio a um campo caótico e perigoso, onde as frentes carregam em si a faísca criadora, que em contato com o material certo, no momento exato, é capaz de incendiar horizontes.

A revista celebra esse ímpeto, apresentando uma seleção de desafios vindos do Torneio de Aventuras que aconteceu no fim de 2025. Absorver as aventuras enviadas pela comunidade foi um prazer: a materialização de algo que nasce do conjunto, mas se expressa na individualidade e capacidade de cada um, e pode fazer você descobrir algo novo, verdadeiro e apenas seu. Essencial.

Mestre jornadas, divirta-se e compartilhe as memórias.

A Arcana Primária tornou-se real no momento em que o primeiro de vocês colocou os olhos sobre nossas páginas, e não pretendemos parar tão cedo.

Victor Troiani e Alexandre Katz
fundadores da Arcana Primária

Conceitos, palavras, ou abreviações podem ser novidades para quem ainda não conhece nosso trabalho.

Por fato as magias citadas nas aventuras aqui reunidas também exigirão informações externas a esta Zine.

*Baixe gratuitamente o **Guia do Aventureiro** e o **Tomo Metafísico** através do site ou QR Code abaixo.*

Ali estão todas as respostas, e mais alguns segredos.

arcanaprimaria.com

@arcanaprimaria

Baixe nossos livros:





A glória cobra seu preço.

Sumário

Editorial	4
Introdução	6
Aos Arcanos	8
O Barreiro Velho	12
A Lanterna do Velho Décimus	14
O Jardim Secreto	16
Bastião das Nuvens	18
A Torre de Houdini	20
Sua próxima masmorra	22
Créditos	23



Arcana Primária

Cabeça D'Gro

Alexandre Katz Victor Troiani

Devorador de Destinos para 12 a 24 personagens de nível 0



Os personagens foram obrigados a migrar para iniciar a nova vida em Contago, cidade distante. Ao chegar, as dificuldades são enormes, outras populações dos arredores inundam a periferia de Contago, fugindo de alguma ameaça regional. Não há trabalho, a fome assola os imigrantes.

O grupo tem o primeiro serviço que consegue em semanas: limpar os esgotos, **O Barreiro Velho**.

Besouro Mutante Menor

Do tamanho de um cão e babam muito.

IN +1 CA 12 DV 1d4 (3)
AT #1 Mordida (1d4)
BN 0 JdP V17/R17/M17
MV 30' (40' voando) ML 6

Caminhante das Fezes

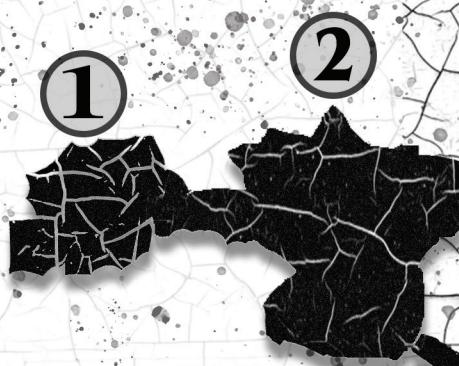
Golens fecais, estúpidos e fétidos.

IN +0 CA 12 DV 1d4 (4)
AT #1 Vômito Fecal 10' (1d4)
BN +1 JdP V13/R14/M17
MV 30' ML 6

Besouro Mutante Maior

Verde, grotesco e territorialista.

IN +2 CA 15 DV 1d8 (7)
AT #1 Garras (1d4)
ou Chifre (1d6)
BN +1 JdP V10/R12/M14
MV 40' (60' voando) ML 7
TT Duas carapaças servem de escudos grandes e a pinça de espada curta +1.



1 - Corredor Abaulado, com paredes sustentadas por pedras e madeira antigas. No chão há o cadáver de um mendigo, ele possui um facão precário ($1d4+1$) lacerações e mordidas feitas por pinças.



2 - Câmara Inundada, o xurume chega às canelas dos personagens. Em cada canto há um monte de lama fétida. Correntes pendem do teto, pingando um caldo asqueroso, enroscada em uma dessas correntes há uma marreta ($1d8$) acessível se alguém escalar um dos montes. Se um monte for tocado, **5 Caminhante das Fezes despertam**.

3 - Há um **Poderoso Vórtice** no centro da sala, seguir junto à parede é seguro, mas deixá-la exige uma JdP de Reflexos bem-sucedida ou morte. O **corpo de um elfo arqueiro** está enroscado próximo ao buraco central, ele tem Arco Longo ($1d6$), Cota de Malha e um Elmo.

4 - A Escadaria. Os primeiros a subí-la devem ser bem-sucedidos em uma JdP de Reflexos ou serão esmagados por uma enorme bola fecal rolada por 4 Besouros M. Menores.



5 - O Ovário Maldito é forrado por esferas foscas, que ao serem iluminadas revelam larvas no interior. Aqui há uma escada vertical que leva à superfície.

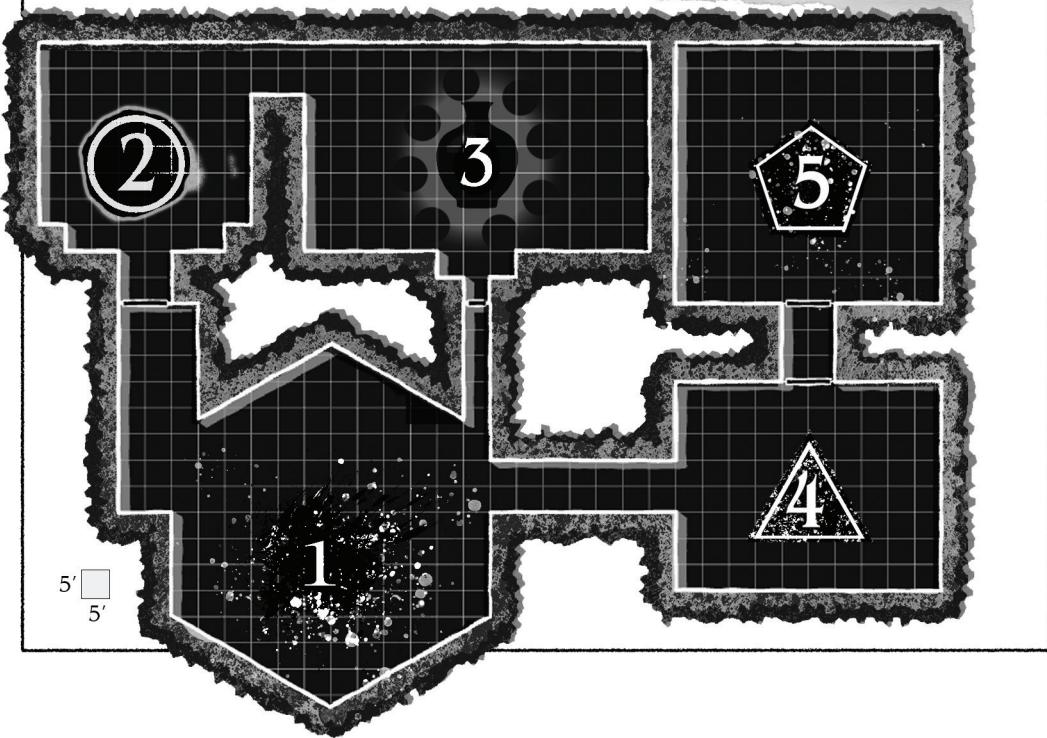
O Besouro Mutante Maior cuida de sua prole. A cada rodada de combate $1d3$ Besouros M. Menores eclodem dos ovos.

Uma aventura para 3-5 personagens de níveis 5-7

Décimus, o velho, de olhar amargo e alma severa, contrata o grupo para escoltá-lo ao museu antigo. Promete aos aventureiros acesso aos artefatos lendários que lá existem e uma quantia de 800 P.O.

O único tesouro que o idoso deseja é...

A Lanterna do Velho Décimus.



1 - A porta de acesso está trancada. **A Recepção** foi palco de desespero e carnificina. Corpos de três aventureiros enfeitam o chão, lacrados. Uma **Lança de Prata +1, 300 P.O.** e uma **lata de óleo** estão entre os pertences dos mortos. Marcas de garras estão espalhadas pelo local, há pegadas monstruosas nos corredores de 3-1 e de 1-4.

2 - Uma barreira de azul espectral cobre as entradas da **Sala dos Ídolos**, que abriga artefatos antigos de aparência babilônica. Os véus, ao serem atravessados, removem 1 ponto de um atributo aleatório. Demônios não conseguem atravessá-los.

3 - Na **Exposição Egípcia** uma ânfora vermelha está em cacos. No chão está a **Lanterna de Décimus**. O cadáver de um ladrão jaz sobre o assoalho escuro, ele foi morto por **2d4 Chacais de Ônix** que aguardam nas sombras. Se unidos, os cacos contam que Gurato, o demônio, é vulnerável apenas se iluminado pela lanterna.

4 - A **Galeria de Animais Empalhados** lança sombras grotescas. 3d6 destes animais atacarão o grupo se um deles for tocado. Ao morrerem liberam serragem no ar e continuam se movendo e emitindo sons, em pedaços.

5 - O **Salão de Arenito** abriga um altar em seu centro, e um **sarcófago negro** na parede norte. **Gurato está no altar**, conduzindo um ritual para trazer ao mundo seu mestre. Décimus é cúmplice, também servo da **Múmia Vampírica**, apesar de não lutar, tentará fugir da sala com a lanterna quando, inevitavelmente, Shanktopec despertar.

Chacal de Ônix IN +2 CA 15 DV 5d8 (20) AT #2 Mordida (1d8) BN +2
JdP V10/R10/M15 MV 40' ML 10 XP 120 TT 1d4 Joias (150 P.O.)

Animais Em. IN +1 CA 14 DV 3d8 (12) AT #1 Mordida (1d6+2) BN +4
JdP V14/R14/M14 MV 30' ML - XP 350 TT 1.200 P.O.

Gurato IN +3 CA 16 DV 6d8 (25) AT #1 Laço de Brasa (1d10) BN +3
JdP V9/R13/M9 MV 40' ML - XP 125 TT Coração Maldito +1 INT

Múmia Vamp. IN +4 CA 15 DV 10d8(45) AT #2 Garras(2d6) BN +5
JdP V9/R9/M9 MV 30' ML 10 XP 650 TT Ataduras +1 CA, 2.000 P.O.
Garras: acertos drenam 1 pt. de FOR e curam a múmia em 1d6
Magias: Bola de Fogo e Piscar.



Na cidade de Ereld, o grupo é abordado por Juve, chefe da guarda, e chamado a encontrar a cura para a doença da filha do prefeito, as Chagas da Penumbra. Juve informa que o oráculo, a Velha Nanci, divinou que a planta conhecida como Raiz de Nirlaf, pode restaurar a mulher.

O vegetal está no lendário,

Jardim Secreto

Ha-Xaxim

Ninjas vegetais, seus chapéus são pratos de xaxim. **Qtd.** 2d4

IN +3 **CA** 13 **DV** 5d6 (15)

AT #1 Lança (1d8)

BN +3 **JdP** V10/R10/M15

MV 40' **ML** - **XP** 300

TT 1d4 Sementes do Silêncio
(+3 furtividade/1 hora)

A

Sabujos de Pinhal

Leves como bambu, ásperos como as pinhas. **Qtd.** 2d4

IN +3 **CA** 13 **DV** 3d6 (10)

AT #1 Mordida (1d4+1)

BN +2 **JdP** V13/R12/M15

MV 40' **ML** 7 **XP** 75

TT Granada de Pinha
(1d4+1 área 5'x5')

B

Lírio Boteador

As flores mais belas
enfeitam a morte. **Qtd.** 1d4

IN +2 **CA** 10 **DV** 6d8+5 (30)

AT #3 Mordida (1d4+1) 15'

BN +3 **JdP** V12/R12/M15

MV 0' **ML** - **XP** 400

TT Pólen do Riso
(**JdP** de vigor ou ri por 20 min)

Raízes: Alcance 60', o alvo deve ser bem-sucedido em uma **JdP** de reflexos ou é surpreendido por raízes do chão que o puxam para a adjacência do Lírio Boteador, ficando preso. Para se livrar deve-se ser bem-sucedido em uma **JdP** de vigor.

(A) (B) Um santuário, com árvores frutíferas e arbustos florados. No Jardim Secreto, um domo mágico esconde as ameaças. O grupo deve testar inteligência CD15. Sucesso remove a ilusão que os impede de ver a verdade sobre o local. Uma falha torna todos os encontros em surpresa e os perigos do Jardim parecem inofensivos. Dissipar magia/ilusão anulam este efeito.

(C) O Viveiro do Druida é uma oca de vime, flores e vinhas emergem do interior. Aqui mora Elsébio, ele não é maléfico, mas nutre carinho por suas criações. Desafiará os aventureiros para que se redimam, combatendo ele e seu felino, Gatuno. Vencido, dá a Raiz de Nilaf.

De volta à cidade, o grupo deve entregar a Raiz ao Oráculo e receber sua recompensa do prefeito: 99 P.O. p/ aventureiro, o Manto de Phi (+1 de CA) e o anel de prata e rubi, a Orla do Gatuno, (+1 de Des.)



Elsébio, O Druida

O manto de samambaias o veste como a um rei.

IN +2 CA 14 DV 6d6 (25)

AT #1 Cajado Espinho (1d4+3)

BN +3 JdP V10/R11/M11

MV 30' ML 10 XP 700

TT Manto (+1 Sab. e Des.), R. de Nilaf

Magias: até 3º círc. de Druida

Gatuno, a Pantera

Presas rubras, pelagem negra e olhos selvagens.

IN +5 CA 16 DV 5d8 (26)

AT #2 Garra (1d8), mordida (2d6)

BN +3 JdP V9/R11/M18

MV 40' ML 7 XP 400 TT -

Derrubada: Se a vítima falhar em uma JdP de reflexos é presa ao chão. Falha na próxima rodada significa dano crítico de mordida.



Afortaleza, erguida em blocos de mármore, com paredes repletas de runas, é selada por portões de madeira em verniz, conservadas por séculos, com altura de 7 metros. Construído por Gigantes do Ar, este local foi abandonado por seus mestres há séculos.

O interior do **Bastião das Nuvens** é claro e silencioso, o aroma de chuva está sempre presente e o mínimo som se propaga em ecos minguantes.

No Hall de Entrada um mago afogado boia no espelho d'água. Uma brisa vem de dois corredores ao fundo. No teto, o afresco de um gigante soprando uma flor.

No corpo: Varinha c/ 3 cargas de Identificar, kit cartógrafo, 50 P.O.

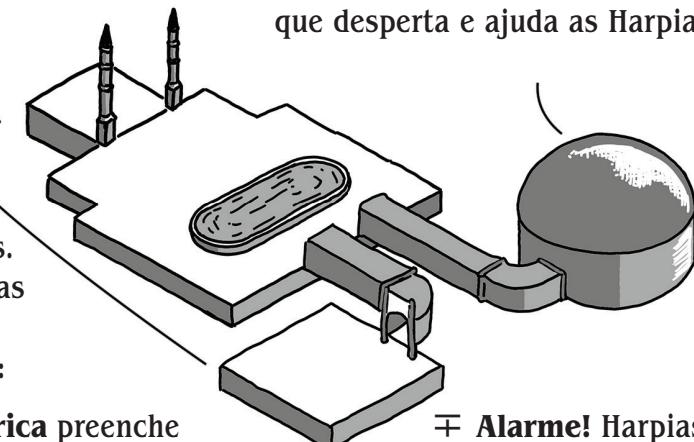
No Domo os ventos são fortes, uivando no teto abaulado que retrata o céu de outras eras.

5 Harpias atacam, ao centro há uma pilha de artefatos de ouro no valor de 500 P.O. Um baú na pilha é, na verdade, um Mímico que desperta e ajuda as Harpias.

Na Sala das Tabuletas
há runas arcanas nas paredes.
Soprar uma delas ativa os efeitos
abaixo uma vez:

~ **Nuvem elétrica** preenche a sala, JdP de Magia ou 1d8 dano.

⊣ **Uma corrente de ar** leva todos da sala para o Átrio.



⊟ **Alarme!** Harpias do Domo são alertadas.

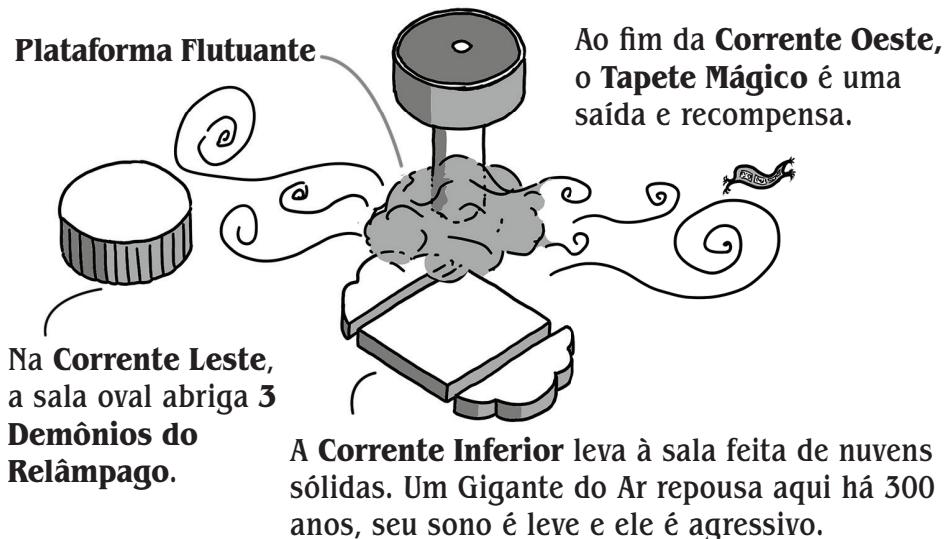
** O Personagem sofre a magia **Forma Ectoplasmica** por 1 hora.

O Átrio exibe um mural que encena a batalha sangrenta entre os Gigantes das Nuvens e Dragões de Prata comandados por demônios.

Seu centro abriga a **estátua de um cisne**. Aproximar-se ativa o alçapão e revela a queda de 30 metros até a **Plataforma Flutuante**.

Ao cair, a estátua ganha vida, **soprando para baixo** antes de tocar o chão, atenuando sua queda e pousando novamente inanimada. Se o Ganso for soprado, levanta vôo e volta ao Átrio.

Três correntes de vento podem ser percorridas da plataforma.



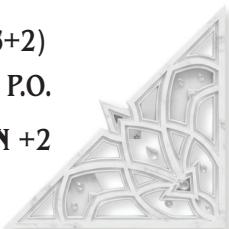
D. do Relâmpago IN +3 CA 14 DV 4d8 (18) AT #1 Raio (1d6+1) 15' BN +3 JdP V9/R11/M9 MV 40' ML - XP 125 TT 500 P.O.

Gigante do Ar IN +1 CA 15 DV 8d8 (38) AT #2 Espada (1d6+1d4) BN +4 JdP V9/R10/M14 MV 45' ML 10 XP 650 TM Gigante TT Espada Elétrica 1m (1d6+1d4)

Resistência: Gelo Magias: Relâmpago e Tempestade Glacial

Mímico IN +4 CA 15 DV 8d6 (24) AT #1 Mordida (1d6+2) BN +4 JdP V10/R10/M15 MV 30' ML 8 XP 350 TT 900 P.O.

Harpia IN +2 CA 13 DV 4d6 (12) AT #1 Grito (1d6) BN +2 JdP V12/R10/M14 MV 40' (60' voando) ML 9 XP 120 TT Jóias (50 P.O.)



Uma aventura para 3-6
personagens de nível 2-4

Da Colina Raiada vê-se a... **Torre de Houdini.**

Dizem que após a morte de sua esposa a amargura o enlouqueceu.

Desaparecimentos são frequentes nas proximidades da torre, e a própria filha do Barão Olivetti, líder local, sumiu. Vista por último perto do riacho que cerca a torre.

Os aventureiros são contratados para salvá-la e trazê-la ao Barão pela recompensa de 1500 P.O.



Dionéia Gigante

Tem 2d4 "cabeças", cada uma provê um ataque extra.

IN O CA 13 DV 4d8 (18)

AT# 1 Mordida (1d6) ou

Tentáculo (1d4) 20' BN +2

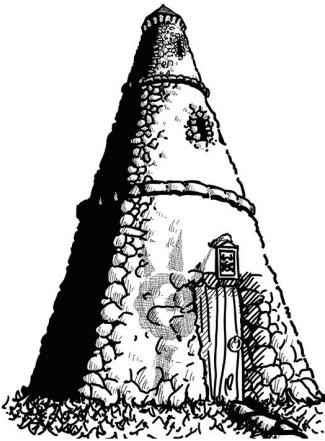
JdP VII / RI2 / MI5

Atrair: Quem adentrar o cômodo da Dionéia deve ser bem-sucedido em uma JdP de Magia ou, em transe, é atraído à Dionéia, até a próxima rodada.

Engolir: Atq. vs. CA a vítima recebe 2d8 de dano enquanto é digerida. Uma JdP de Vigor por turno para se libertar.

Após a morte da esposa, Sr. Houdini manteve-se recluso, cuidando da estufa de sua esposa e de seus tomos mágicos. Até que a obsessão pela magia o tornou uma Aberração Arcana. (F. Indomável pág. 25)

Mesmo transfigurado retém parte da consciência e tenta reverter sua miséria, para viver seu amor e manter seu poder. Crê que Eleanor Olivetti é sua esposa e não mede esforços para mantê-la.



Cão de Kothral

Cães fantasmagóricos.

IN +2 CA 13 DV 3d8 (15)
AT #1 Mordida (1d6)
BN +3 JdP VII / RI2 / MI5

Boca Pestilenta: Mordido, o alvo deve ser bem-sucedido em uma JdP de vigor, ou sofre mais 1d6 pts. de dano.

Ao matar, o Cão ganha uma nova cabeça que confere ataque extra.

Aberração (Sr. Houdini)

Corpo e mente definharam.

IN +1 CA 15 DV 8d4(35)
AT #1 Varinha (1d6)30'
BN +2 JdP VI3 / RI1 / MI0
Magia: Até 4º Círculo de Ilusionista
TT: Varinha +1 int e Sab, 800 P.O.

1 - Eleanor está no **Ático**, com um Servo Invisível (T. Metafísico, p. 44). Ela não quer sair, se afeiçou à Aberração Arcana. Se invadirem o local, Houdini vem defendê-la.

2 - O Quarto tem retratos da esposa do mago e um medalhão que tocado mostra suas lembranças. Acessar ao local conjura Matilha de Kothral (T. Metafísico, p.49).

3 - A torre é cercada por um fosso com estacas, imperceptíveis por conta da Ilusão. **O Térreo** é a sala de jantar, o banquete está servido.

4 - A Adega no porão abriga vinhos e suprimentos. A magia Desinformar (T. Metafísico, p.39) esconde o alçapão e leva à Estufa.

5 - A Estufa possui um sistema complexo de irrigação e abriga plantas raras, como a Dionéia Gigante. O acesso ao Laboratório de Pesquisa é oculto por Armadilha de Espelhos (T. Metafísico, p. 51).

6 - Laboratório onde Sr. Houdini passa seus dias tentando recuperar a vida passada. Artefatos mágicos e pergaminhos de Ilusão estão aqui. Uma porta selada leva a um complexo de túneis misteriosos.

UMA MASMORRA PARA A PRÓXIMA... por Alexandre Katz

A comunidade criou masmorras para nos inspirar e divertir. Mas, se você não pôde participar, saiba que sentimos sua falta! Como treino para a próxima convocação, te convido a uma gincana: pegue lápis e papel agora! Role 1d12 em cada coluna abaixo e anote.

Guarde o papel por alguns dias, matutando sobre os resultados. Deixe este ovo bem aquecido. Em algum momento, irá eclodir. Não se preocupe em “errar”, escreva. Imbuído pelo espírito do caos, espalhe suas ideias como bolas de fogo. Em essência: faça. É uma página!

d12	Tipo	Motivação	Habitantes	Complicação
1	Templo	Conquista	Arcanos	Portal que muda de lugar
2	Calabouço	Tesouro	Gosmas	Um poço de sangue
3	Torre	Sacrifício	Gigantes	Sombras vivas
4	Ruína	Resgate	Bárbaros	Um ser congelado
5	Ilha Voadora	Matança	Goblinóides	Uma pira funerária
6	Mansão	Retaliação	Ladrões	Arma secreta e maldita
7	Esgoto	Cura	Insetóides	Sala revestida de jóias
8	Caverna	Destruição	Mortos-vivos	Paredes vazam sangue
9	Covil	Roubo	Demônios	Mutações contagiosas
10	Vila	Descoberta	Feras	Guerreiros sem face
11	Cidade	Magia	Aberrações	Cérebros pendurados
12	Biosfera	Honra	Vermes	Portão com crânio de ouro

Rolagem: Templo, Descoberta, Feras, Mutações.

Criação: Um clérigo formou um culto, alegando ter encontrado um deus antigo que os garantirá a vida eterna. Na verdade o deus era um demônio traiçoeiro, que os transformou em feras malditas.

Não parou: ordenou que corrompessem quantas almas pudesse. Os PdJ são contratados por um conselho local. Devem descobrir como derrotar o culto. O templo é a masmorra de uma página, guarda um artefato que, levado ao sacerdote mor, expulsará o demônio da terra.

Créditos

Criador: Victor Troiani

Editor: Victor Troiani

Projeto Gráfico: Victor Troiani

Capa: Victor Troiani

Ilustrações: Gustavo “Cotó” Freitas

Participação especial: Alexandre Katz

Autorias

O Barreiro Velho, por Messias Amorim @messias_photography

A Lanterna do Velho Décimus, por T. R. Pimentel @caravannerd

Jardim Secreto, por Eric Correia

Terceiro colocado no Torneio de Aventuras Arcana Primária 2025

Bastião das Nuvens, por Filipe Araújo @necrocruelrpg

Segundo colocado no Torneio de Aventuras Arcana Primária 2025

A Torre de Houdini, por Francisco “Chico” Rodrigues

Vencedor do Torneio de Aventuras Arcana Primária 2025

São Paulo, 2026.

Arcana Primária, Cabeça D’Ogro, 1^a edição.

*Todos os direitos reservados e protegidos
pela Lei n. 9.610, de 12.2.1998.*

Direitos reservados às



