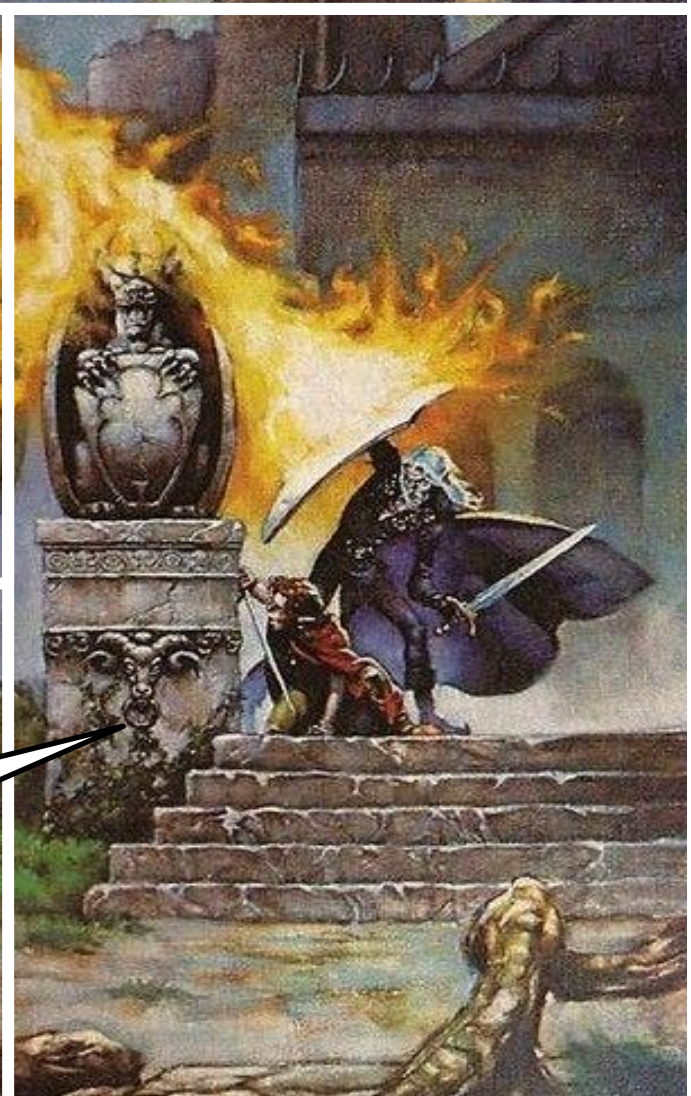
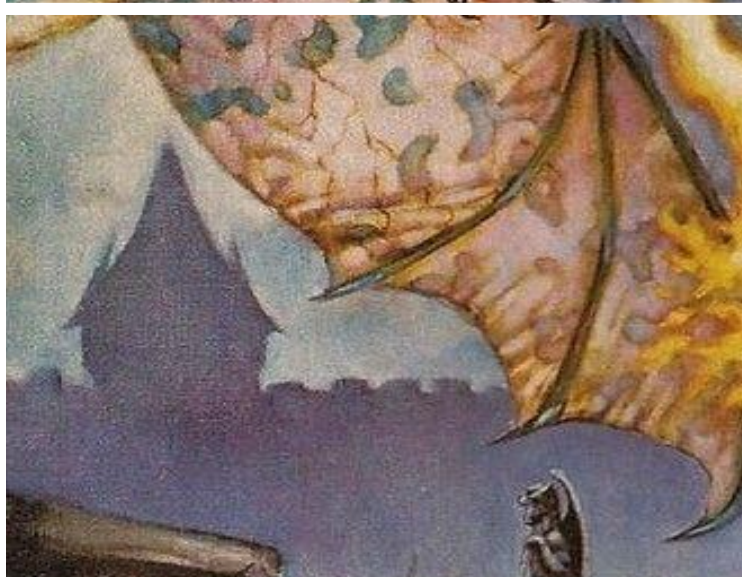


# DUNGEON

EM

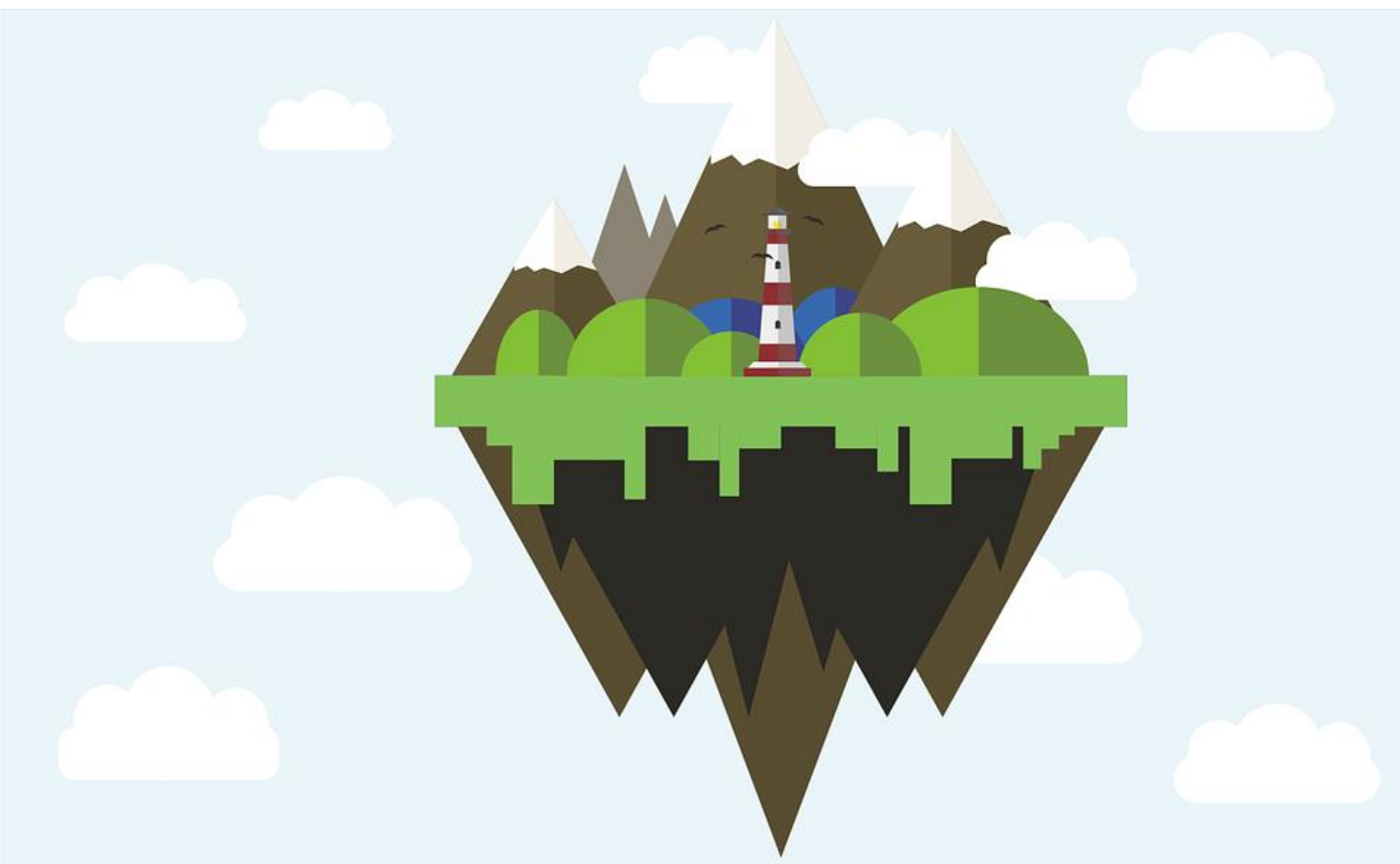
QUADRINHOS



POR  
TIAGO ALVES

# DUNGEON EM QUADRINHOS

2021



LINKS:

[🌐 SITE JOGADOR SOLO](#)

[📷 @TIAGOALVES\\_TDETUDO](#)



INTRODUÇÃO!



# INTRODUÇÃO

Este jogo utiliza o sistema do “Super Heróis – RPG Em quadrinhos” com um sistema de resoluções de cenas que utiliza apenas dados de seis lados (d6).

**DUNGEON EM QUADRINHOS** é um jogo em que você desenha um personagem **DO ESTILO DOS QUE VOCÊ CONHECE DAS FANTASIAS MEDIEVAIS E** vai **EXPLORAR OS MAIS DIVERSOS DUNGEONS**. Aqui você controla um personagem ou grupo de personagens no qual vamos chamar de grupo de aventureiros.

A sua missão é deter o “desafio da semana”. Tem este nome porque quadrinhos são semanais ou quinzenais. E durante uma ou duas edições grandes desafios precisam ser superados pelos **SEUS PERSONAGENS**.

Os vilões que ameaçam a paz podem ser derrotados, **MORTOS** ou simplesmente fugirem. Depende muito de como cada jogador age **ATRAVÉS DA SORTE NOS DADOS**.

## Como jogar

Pelo fato de você poder desenha a interpretação das cenas quadro-a-quadro pode-se considerar um rpg em quadrinhos, Mas não se prenda a isso.

Talvez você não seja um daqueles que curte desenha ou não queira desenha ou simplesmente não goste de desenha.

você pode usar cada quadrinho como se fosse apenas um storeboard onde você só anota os eventos em forma de textos;

para aqueles mais lúdicos que curtem apenas imaginar, utilize as páginas e quadrinhos somente como critério de marcação de tempo, não desenha nada e vá apenas imaginando a cena. Por possuir tabelas de locais, cenas e eventos não é necessário um mestres de rpg de para jogar este jogo.

Objetivo: superar o desafio da semana em uma quantidade limitada de quadrinhos e páginas em uma edição.

### VOCÊ IRÁ PRECISAR DE:

Lápis, régua, borracha e papel para anotar ou desenha (se preferir use as paginas em branco com marcações e tire Xerox);

3 dados de 6 lados, caso não tenha 3 dados você pode rolar 1d6 mais vezes se necessário.

1 a 6 amigos para jogar e cada um deles joga como um personagem, cada um, na sua vez tem a chance de desenha 1 quadrinho na sua vez de jogar;

Você também pode optar jogar de forma **SOLO** e usar o 1d6 para determinar quantos personagens poderá controlar/desenha.





CONHECENDO  
ELEMENTOS  
DO JOGO!







## ORIGENS

Seu personagem precisa vir de algum lugar, possuir um passado, de forma que o leitor e até mesmo você mesmo se interesse por jogar com ele. Caso não esteja inspirado para criar, escolha ou sorteie a origem do seu personagem, suas raízes entre as opções. Role 2d6

2 - Veio de outro continente	3 - Foi largado nos ermos	4 - Sobrevivente
5 - Magia poderosa	6 - Quase-morte	7 - dom divino
8 - Tem uma maldição/fardo.	9 - Armadura ou traje mágico	10 - Foi ensinado
11- Precisa provar seu valor para...	12 - Fugitivo	

A seguir, Listamos algumas classes genéricas que mais vemos em RPGs de fantasia medieval ou fique livre para inventar o seus.

## CLASSES

Você joga o jogo com personagem e o mais legal ser um personagem é possui uma classe que o destaca dos demais aventureiros do seu grupo!

Não existem classes melhores que as outras, tudo depende de como se usa, afinal, a sabedoria sempre será o seu grande trunfo.

Sucessos derrotam automaticamente os capangas de um vilão e ao mesmo tempo reduzem -IPA (ponto de ameaça) do "desafio da semana".

Apesar da listagem, as classes podem vir das mais variadas formas. E você é livre para inventar,

Você pode sorteá-los ou escolher:

Bárbaro - o herói possui força sobre-humana, prefere resolver os desafios com força bruta e músculos. Vai agir muita das vezes pela emoção e sempre procura chances de se colocar no calor de uma batalha. Apesar de muita gente pensa, eles não precisam ser burros, apenas optam por usar a violência antes de um bom diálogo.

LADINO - seu personagem é um estrategista, consegue correr mais rápido, arma estratégias. "Pagando bem que mal tem?" Ladinos são exímios armadores/desarmadores de armadilhas, conseguem pular e se esgueirar onde qualquer outro personagem teria dificuldade em fazê-lo.

MAGO - "O mago é implacável!" - Um grande estudioso das mais variadas magias arcanas. Consegue invocar poderes de energias em direção aos alvos ou até mesmo proteções para seus aliados.

GUERREIRO - O simples aventureiro que vive pelo calor das batalhas, mestre das armas, consegue usar qualquer tipo de arma seja ela pesada, de arremesso, tiro, duas mãos ou o que tiver em suas mãos.

XAMÃ - Uma espécie de curandeiro e guia espiritual. Diferente do mago que solta magias arcanas e elementais, o xamã retira seus poderes dos elementos de seus antepassados e os espíritos. Mestres em produzir remédios de cura e ervas para o grupo.

CLÉRIGO - Um santo, guerreiro escolhido dos deuses para uma missão. Ele é eleito pela a igreja de sua divindade e junto a uma causa parte as mais variadas aventuras para provar seu valor e espalhar a palavra de seu deus... Mesmo que a força!

Você pode escolher ou criar outras classes se assim achar que faltam aqui.

## LOCAIS

Os locais são onde se **PASSAM A SUA HISTORIA EM QUADRINHOS DEDURANTE O JOGO**. os **JOGADORES** sorteiam um local, **O NÚMERO DE PÁGINAS E O NUMERO DE CADA QUADRINHO EM CADA PÁGINA**. (Não é o mesmo valor de quadrinhos por página e sim um novo sorteio por página, assim como nos quadrinhos, vai haver páginas com 4, 6 ou apenas 1 quadrinho. Mas é normal). O conjunto de cada uma destas

páginas é chamado de edição. Sugiro que depois da origem dos personagens, a contabilidade das páginas comece por aí, então fique livre para aproveitar e descrever o local e o motivo dos aventureiros estarem lá. Para se definir o local, role 1d6 e em seguida outro 1d6 para a subcategoria dentro deste local.

LOCAL ID6		
SUBCATEGORIAS ID6		
1 CIDADE	2 MASMORRAS	3 PERIFERIA DA CIDADE
1 Guilda suspeita	1 Subterrâneo de um local	1 Taverna
2 Torre de vigília	2 Torre afastada	2 área comercial
3 Rede de esgotos	3 Cemitério	3 guilda de heróis
4 Comércio local	4 Prisões	4 Academia de magos
5 Mansão de um mago	5 Covil de uma fera	5 Biblioteca da cidade
6 Velas perigosas	6 Castelo	6 Fabricas
4 ERMOS	5 LUGARES SELVAGENS	6 LUGARES INUSITADOS
1 Campos	1 Pântanos	1 Castelo nos céus
2 Fazenda	2 Montanhas afastadas	2 Castelo de um rei
3 Estradas principais	3 Ilha inexplorada	3 Taverna famosa
4 Mina abandonada	4 Ruínas desconhecidas	4 No mundo espiritual
5 Rios	5 Geleiras	5 No inferno
6 Montanhas	6 Fundo de um oceano	6 A beira de um vulcão

## DESAFIO DA SEMANA

Vamos chamar de “desafio da semana”, mas aqui é todo tipo de ameaça, ser ou criatura que quer destruir a cidade ou perturbar a paz. Eles não irão desistir até que sejam completamente contidos.

Desafios da semana possuem pontos de ameaça (PA) que vão sendo reduzidos a cada “perigo” e “desafio da semana” contido pelos aventureiros. Chegando a 0 (zero) pontos de ameaça (PA) o desafio é superado e a edição acaba naquele quadrinho com a vitória do grupo.

A seguir tipos de “desafios da semana” que podem surgir em um jogo:

### UM ÚNICO vilão

Por ser apenas um. Ele é páreo para abater facilmente um grupo de

aventureiros. Extremamente forte, possui um poder incomum ou é alto suficiente por criar um mecanismo capaz de bater de frente com os personagens. Ex: um mago, um bruxo, um cavaleiro poderoso, um eximo herói da vila, um exilado, campeão de uma antiga arena de combates, etc.

### UMA CRIATURA

Geralmente um ser monstruoso ou mágico. Vivem mais afastados da civilização humana. Ex: orcs, goblins, dragão, etc.

### UM GRUPO DE INDIVÍDUOS

Geralmente uma guilda de ladrões, assaltantes de caravanas de viajantes, bandidos, ladrões ou gangues de mau encarados cumprem bem o papel.



## HORDA DE CRIATURAS

Seres ou criaturas selvagens que estão tendo comportamento incomum, podem ser uma horda de zumbis, de pessoas sendo controladas telepaticamente por um mago poderoso, kobolds, tudo em grandes quantidades, etc.

## UM FENÔMENO

Pode ser um desastre na natureza, acidentes em grande escala Ex: deslizamento, soterramento, avalanche, vulcão em erupção, etc.

## ENTIDADE

Uma criatura espiritual ou ser superior por trás de tudo. Divindades, espíritos da natureza, demônios que querem vingança. Ex: deuses, avatares dos deuses, espíritos, etc

# QUADRINHOS E CENAS

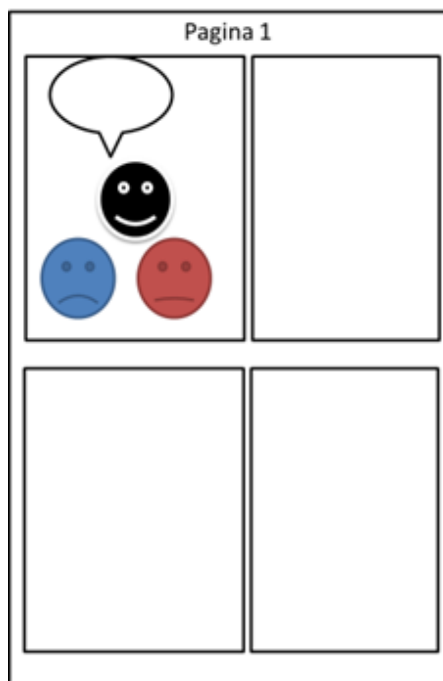
A cada página possuem certa quantidade de quadrinhos (1d6 quadrinhos) para serem desenhados. todo quadrinho possui uma cena que precisa ser sorteada e comparada na tabela "1d6 cenas", esta cena pode variar entre uma tranquila onde nada acontece, perigo ou uma ameaça do "desafio da semana". Todos os aventureiros que estiverem juntos no mesmo quadrinho estão suscetíveis à cena sorteada. Porém somente o personagem da vez pode realizar

ações. Ao terminar o quadrinho, passa-se a vez para o próximo personagem sortear a cena do próximo quadrinho. Acabando-se os quadrinhos da página pule para próxima, role 1d6 para saber quantos quadrinhos vão ter na página seguinte, continue a ordem dos turnos. Fazendo uma estimativa de tempo, é como se cada cena demorasse de 1 a 10 minutos dentro da trama do jogo. A seguir uma explicação de cada possibilidade de cena sorteada nos quadrinhos.

1 NADA ACONTECE	Não há nada de emocionante nesta cena. Aproveite para descrever o que seus personagens estão fazendo, ou contar os acontecimentos até aqui em pequenos balões de texto. Talvez os personagens estejam apenas interagindo com a cena.
2-3 COMBATE!	Saque suas armas! Vamos ter uma luta! Uma pequena ameaça proveniente do "desafio da semana" surgiu contra os aventureiros. Sempre que sair esta opção: Veja na regra: Combatendo inimigos.
4 AUXÍLIO	O personagem da vez é auxiliado por um item ou equipamento. Nesta opção role novamente 1d6 e compare na tabela de "item de auxílio".
5 EVENTO ALEATÓRIO	Um evento acontece na cena, tal evento pode ajudar ou atrapalhar os personagens.
6 DESAFIO!	Aqui o "desafio da semana" surge de uma vez. Você poder infringir algum dano e até mesmo quem sabe acabar de vez com ele antes que a edição termine. Veja na regra: Ameaça da semana

No exemplo ao lado, simulamos uma rolagem de páginas 1d6, em seguida uma rolagem de quadrinhos nessa página 1d6.

Digamos que saiu 1 página e quadrinhos 4, neste caso teremos 4 cenas para desenhar. Você pode desenhar em uma folha de ofício, dobrar no meio (dessa forma teremos 4 folhas menores (ou A5) para aproveitar) desenhe no quadrinho em que os personagens estão. Apesar da temática deste jogo é voltada ao desenho e quadrinhos, talvez você não curta ou não goste de desenhar. Não deixe isso ser um impedimento para aproveitar o jogo, você pode optar por apenas escrever em cada quadrinho. Isso em nada atrapalha a jogabilidade. Contanto que seja mantido o número de páginas e quadrinhos.



## COMBATE

Como os personagens são aventureiros, podem lidar muito bem com qualquer tipo de situação que tumultue a paz ao seu redor. Monstros virão e vão a todo custo tentar acabar com os aventureiros.

Aqui vamos chamar de “combate” e nada mais é do que uma luta contra qualquer ameaça que surgir.

### LIDANDO COM UM “COMBATE!”

Sempre que a cena for um “COMBATE” significa que uma ameaça do “desafio da semana” surgiu para atrapalhar o grupo. O personagem da rolagem “COMBATE” vai ser o primeiro a atacar. O jogador que controla o personagem da vez rola 1d6.

Resultados DE 1 e 2 = FRACASSO! o herói da vez foi ferido em combate. Desenhe neste quadrinho como ele foi ferido.

Resultados DE 3 ou mais = SUCESSO! Seja criativo, desenhem seu personagem atacando ou usando alguma de suas habilidades de classe de forma criativa. O “desafio da semana” perde -1PA

Auxílios = durante o “Combate” o auxílio pode ser usado de duas formas:

Em caso de falha (1 E 2): o auxílio serve como um tipo de “escudo”, no qual o dano será absorvido pelo auxílio, que por sua vez será destruído, mas não atinge o personagem da vez. Desenhe a cena.

Em caso de acerto (3 OU +): o adiciona o +1 de dano e o desafio da semana sofrerá -2PA. Desenhe a cena.



O combate é vencido pelos aventureiros após causarem -1PA. Caso contrário o combate continua e vai passar automaticamente para a próxima cena no quadrinho seguinte. Havendo mais personagens no jogo utilize o próximo

quadrinho e repita a regra "lidando com um combate.

Ter mais personagens em seu grupo é bom, mas a falha de um deles desperdiça um quadrinho, que pode significar que menos espaço na edição para os heróis vencerem o "desafio da semana".

## DESAFIO DA SEMANA

Saindo esta cena quer dizer que qual for o "desafio da semana" surgiu para os personagens.

Esta pode ser Uma ótima chance para seu grupo o vencerem!

Lidando com o "DESAFIO DA SEMANA"

Role 1d6:

Resultados de 1 a 3 = **FRACASSO! TODOS OS PERSONAGEN SE MACHUCAM.** Desenhe essa cena! Saindo outro valor,  
**RESULTADOS DE 4 A 6 = SUCESSO! OS HERÓIS CONSEGUEM CONTER A INVESTIDA**

DO "DESAFIO DA SEMANA" -1PA.

Acerto: o adiciona o +1 de dano e o desafio da semana sofrerá -2PA. Desenhe a cena.

O "desafio da semana" SENDO SUPERADOS PELOS AVENTUREIROS o faz perder pontos de ameaça (PA). Quando os PA do "desafio da semana" chegam a 0 (zero) quer dizer que ele foi vencido E OS AVENTUREIROS VENCEM O JOGO. Desenhe a cena do desafio sendo superado e todos os personagens juntos.

Auxílios:

durante o "DESAFIO DA SEMANA" o auxílio pode ser usado de duas formas:

Em caso de falha (1 A 3): o auxílio serve como um tipo de "escudo", no qual o dano será absorvido pelo ao auxílio, que por sua vez irá se quebrar. O RESTANTE DE PERSONAGENS QUE ESTAO NA CENA E NÃO POSSUÍ AUXILIO SOFRE O ATAQUE DO "DESAFIO DA SEMANA". Desenhe a cena.

Em caso de ACERTO (4 A 6): o adiciona o +1 DE DANO POR AUXILIO. EX: UM GRUPO DE HERÓIS COM 1 AUXILIO IRÁ CAUSA -2PA. EM UM GRUPO COM 2 OU MAIS PERSONAGENS COM AUXILIO IRÁ CAUSAR NO MÁXIMO-3PA.

# AUXÍLIO

São qualquer tipo de item ou equipamento que o grupo encontra durante a aventura, armas, armaduras, poções mágicas ou até mesmo ataques combinados com outros personagens do mesmo grupo podem ser usados para auxiliar.

Existem 3 tipos de auxílio que os personagens podem contar na aventura. Eles só podem ser usado 1x (uma vez) por personagem e estocados apenas 1 por personagem.

Uma vez usando o auxílio **O PERSONAGEM O PERDE**. Lembre-se de sempre desenhar a cena no quadrinho quando forem usa-lo. Você é livre para criar e inventar qualquer tipo de auxílio, contanto que estejam dentro dos 3 GRUPOS A SEGUIR:

**ATAQUE COMBINADO;**  
**ARMA, ARMADURA;**  
**POÇÕES MÁGICAS;**

**ATAQUE COMBINADO (SUCESSO):** seu personagem junto com outros da cena, personagens de jogadores ou inventados na hora, surgem para ajudar. **ELES ATACAM DE FORMA SIMULTANEA**. Desenhe a cena de como ele será.

**ATAQUE COMBINADO (FALHA):** Você está para ser atingido pelo ataque inimigo, porém seu parceiro (sendo ele personagem jogável ou não) surge na frente aparando o golpe do inimigo. Ele não irá perder pontos de vida, apenas o golpe inimigo será anulado.

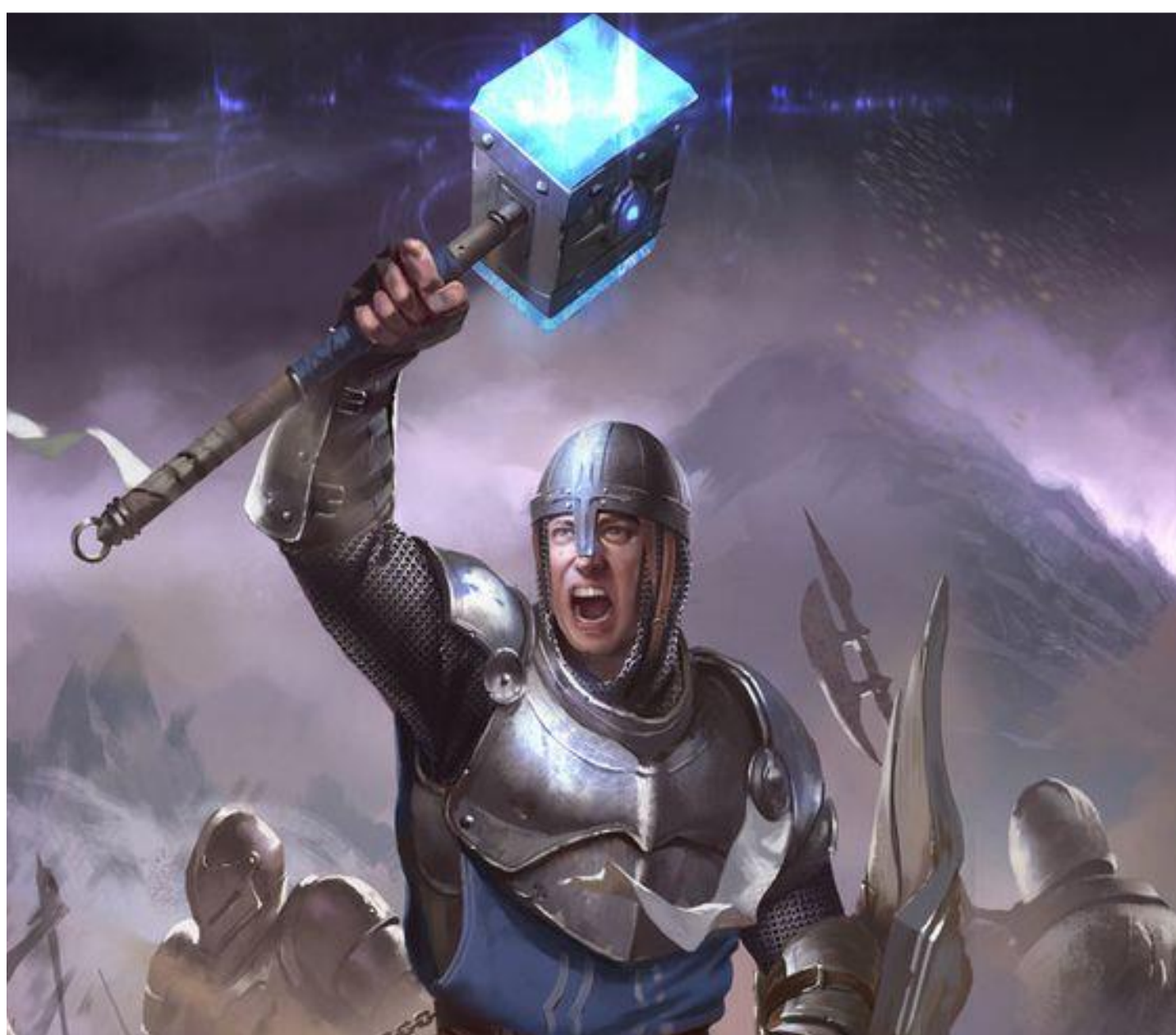
**ARMA, ARMADURA (SUCESSO):** seu personagem encontra ou forja uma arma/armadura mais poderosa que o normal. E nesta cena ele irá surgir e te ajudará. Soltando um ataque poderoso ou uma super proteção que ricocheteia causando dano aos inimigos.

**ARMA, ARMADURA (FALHA):** Seu equipamento apara o ataque inimigo e será inutilizado logo em seguida.

**POÇÕES MÁGICAS (SUCESSO):** é todo tipo de poção de cura, de poder ou sendo ingerida dão uma força descomunal ao usuário ou ele fica alterado devido ao efeito magico imediato.

**POÇÕES MÁGICAS (FALHA):** Um golpe que acerta o personagem, a poção pode muito bem servir de cura para ele, mas entenda: poções mágicas não são para serem usadas a qualquer momento, apenas produzem este efeito visual no caso de falha em teste.





**CONTINUA  
NA PRÓXIMA  
EDIÇÃO...**



**COMANDO**

# CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

Assim como nos quadrinhos, os personagens **PODEM PERDER PARA O DESAFIO DA SEMANA.**

**ISSO PODE ACONTECER QUANDO SE ACABAM AS PÁGINAS E OS QUADRINHOS E O "DESAFIO DA SEMANA" NÃO PERDEU TODOS OS PONTOS DE AMEAÇA (PA).**

**OU CASO OS HERÓIS SEJAM DERROTADOS NAS CENAS DE "COMBATES" E "DESAFIOS DA SEMANA".**

**NESTE JOGO** Seus personagens não possuem pontos de **VIDA**, porém, o personagem **ATINGIDO** cai sem auxílio para segurar o ataque, cai nocauteado. **ISSO FAZ COM QUE ELE ESTEJA FORA** do restante desta edição.

Os personagens que restaram terão que **CONTINUAR A REVISTA. NÃO HAVENDO MAIS PERSONAGENS NO GRUPO**, significa que o "desafio da semana" **VENCEU!** o final **DESTA EDIÇÃO** vai ser triste.

Mas nem tudo esta perdido!

Se houverem mais páginas para finalizar você pode optar por ter o famoso **"CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO..."**

**FRASE ESTA USADA SEMPRE QUANDO O HSITÓRIA ATINGE SEU CLÍMAX E O DESENHISTA QUERIA SEGURAR O LEITOR PARA POSSIVEIS PRÓXIMAS EDIÇÕES.**

**ISSO TORNA AS EDIÇÕES MAIS EMOCIONANTES E UMA EXCELENTE FORMA DE FAZEREM OS HERÓIS SUPERAREM UM OBSTÁCULO E DAREM A VOLTA POR CIMA.**

Mesmo perdendo, os quadrinhos e páginas que restaram **NÃO SÃO ACUMULATIVOS** e tudo se perde, fazendo um novo sorteio de páginas e quadrinhos por página do próximo jogo.

## PONTOS DE FAÇANHA

**SEUS HERÓIS VENCERAM O DESAFIO DA SEMANA?**

Com a vitória em um jogo, cada **PERSONAGEM SOBREVIVENTE** ganha +1 Ponto de façanha.

**PONTOS DE FAÇANHA SERVEM PARA: EVITAR UM NOCAUTE NA PRÓXIMA AVENTURA;**

**ANULAR FRACASSOS EM "COMBATE" OU "DESAFIO DA SEMANA";**

**RE-ROLAR eventos que você não goste; OS PONTOS DE FAÇANHA NÃO SÃO ACUMULATIVOS E SÓ PODEM SER GASTOR EM BENEFÍCIO DO PRÓPRIO PERSONAGEM. VOCÊ NÃO O USA PARA OUTRO PERSONAGEM (REVIVER-LO OU DEFENDE-LO). DOIS OU MAIS PERSONAGEM PODEM USAR SEUS PONTOS DE FAÇANHA NA MESMA EDIÇÃO. DESDE QUE SEJAM OS SEUS PRÓPRIOS.**



# PREPARANDO O JOGO

## PREPARANDO O JOGO:

Se estiver jogando com 2 ou mais amigos: Cada jogador será um personagem ou poderá jogar com 2 ou mais personagens, contudo, só poderão ser no máximo 6 personagens aventureiros no jogo.

Se estiver jogando este jogo de forma SOLO (1 jogador): Role 1d6 para saber quantos personagens teremos no seu grupo de aventureiros;

Escolha ou role 1d6 para sortear qual será a classe de cada personagem aventureiro;

Sortear o local e subcategoria aonde vai se passar o jogo;

Role 1d6 para descobrirmos quantas paginas teremos na sua edição de quadrinho.

Rolar 1d6 em cada página sorteada, para descobrirmos quantos quadrinhos em cada um delas. *Ex: se sair 3 páginas, quer dizer que você vai rolar 1d6 em cada uma das 3 páginas.*

Role 1d6 para sortear o tipo de "desafio da semana".

Defina o valor em Pontos de Ameaça (PA) o "desafio da semana" possui. Role 1d6 e some com o valor dos números de personagens do jogo.

*Por exemplo, se tivermos jogando com 3 personagens, o valor dos pontos de ameaça do "desafio da semana" serão 1d6+3.*

Se esta for a primeira aventura dos seus aventureiros você ganha +1 pagina para contar a origem de seu personagem de forma simples e em poucas palavras.

Seria com se explicasse ao leitor a origem. Isso só acontece na primeira aventura na primeira página. Nesta primeira aventura e a primeira página não precisam sortear os 1d6 quadrinhos, ao invés disso, cada personagem já tem o seu quadrinho garantido pra contar da sua origem.

Desenhe todos os quadrinhos que irão representar as cenas em uma folha de papel. Recomenda-se usar uma folha de ofício comum em branco e dobrar no meio que irá lhe garantir 4 folhas menores (a5);

Utilize uma régua para fazer os quadrinhos separados ou utilize o xerox no final da apostila com os modelos já separados em 1 a 6 quadrinhos.

Não é o obrigatório, mas você pode aproveitar o 1º quadrinho para explicar em poucas palavras onde o grupo esta e por que. Não irá mudar em nada a jogabilidade, ficaria mais a critério imaginativo.

## Jogando

1. Role 1d6 para saber que tipo de cena há no 1ª quadrinho e compare o resultado na tabela "1d6 cenas"; Note que cada opção desta tabela tem uma consequência que vimos no capítulo "cenas".

2. O jogador da vez é livre para desenhar a cena da melhor forma dentro do contexto sorteado.

3. Cada personagem tem sua vez, que chamamos de turno e neste turno ele irá desenhar no próximo quadrinho o resultado do seu sorteio de "1d6 cenas".

o resultado do seu sorteio de “1d6 cenas”.

4. Apesar de cada jogador ter sua vez na ação, assim como nos quadrinhos a trama avança junto e fica mais legal quando os quadrinhos fazem ligação um com o outro.

5. À medida que o grupo vai desenhando em todos os quadrinhos vai avançando para as próximas páginas e preenchendo os quadrinhos de lá;

6. Ao chegar à última página é a resolução da aventura e temos que comparar se eles conseguirão “vencer o desafio”.

7. Quando chegar ao último quadrinho... Acabou?! Pode ser que sim ou pode ser que não. Se você ainda não eliminou a ameaça do “desafio da semana” significa que ele escapou ou o perigo

ainda não foi evitado. Os aventureiros falharam;

8. Os aventureiros vencem o jogo quando conseguem enfim conter a ameaça do “desafio da semana” por completo antes que a edição acabe!

PA = 0 (zero)

9. Cada personagem que concluir uma edição ganha +1 ponto de façanha;

10. Pontos de façanha podem ser utilizados caso você queria continuar com o mesmo personagem em um novo jogo em uma outra edição.



# MODELO DE JOGO

Aqui teremos um jogo já montado, rolei os resultados, preenchi na tabela. Você verá que cada aventura será como se fosse uma edição de uma história em quadrinhos **COMUM, PORÉM O SEU DIFERENCIAL FICA POR CONTA DE SEU enredo QUE** nem mesmo os jogadores/desenhistas vão saber o final.

Preparação:

**SORTEEI 1D6** e sai com um grupo com **(3) personagens EM SEGUIDA 3D6 PARA AS CLASSES DE CADA UM** dos heróis e

Inventei a partir daí. Temos Tonk o bárbaro, Dalilah a guerreira e Dinorah a Xamã do grupo.

Role 1d6 para saber quantas páginas a edição terá (4). Lembrando que se tratar de uma edição com personagens estreantes, eu tenho direito a uma página extra inicial contanto um pouco sobre cada um deles, um em cada quadrinho. A partir daí começamos com a primeira página:

## DUNGEON EM QUADRINHOS

# FICHA DE JOGO

## PERSONAGENS

NOME: Tonk CLASSE: bárbaro TIPO DE AUXILIO: Equipamento PONTOS DE DESTINO:	NOME: Dalilah CLASSE: guerreiro TIPO DE AUXILIO:  PONTOS DE DESTINO:	NOME: Dinorah CLASSE: xamã TIPO DE AUXILIO: Ataque combinado PONTOS DE DESTINO:
--	--	---

NOME: CLASSE: TIPO DE AUXILIO:  PONTOS DE DESTINO:	NOME: CLASSE: TIPO DE AUXILIO:  PONTOS DE DESTINO:	NOME: CLASSE: TIPO DE AUXILIO:  PONTOS DE DESTINO:
--	--	--

LOCAL/SUB CATEGORIA: Cidade – torre do mago	TOTAL DE PÁGINAS: 4 QUADRINHOS POR PÁGINA <table border="1"><tr><td>1ª -5</td><td>2ª 4</td><td>3ª</td></tr><tr><td>4ª</td><td>5ª</td><td>6ª</td></tr></table>	1ª -5	2ª 4	3ª	4ª	5ª	6ª	DESAFIO DA SEMANA: Guilda de ladrões 5 PA
1ª -5	2ª 4	3ª						
4ª	5ª	6ª						

CENAS 1D6		
1 NADA ACONTECE	2 – 3 COMBATE	
4 AUXÍLIO	5 EVENTO ALEATÓRIO	6 DESAFIO DA SEMANA


ITENS AUXILIO 1D6
1-2 ATAQUE COMBINADO
3-4 ARMA, EQUIPAMENTO
5-6 POÇÃO MÁGICA




Vamos descobrir qual o local usando 2d6 (1,5) – Mansão de um Mago. E em seguida o tipo de desafio da semana com 1d6 (3)- grupo de indivíduos. Inventei que era uma guilda de ladrões em busca do grimório de magias de um mango importante que me contratou.

Rolo 1d6 para os pontos de ameaça do desafio (PA) e como controlo 3 personagens nesta edição como +3 ao resultado (3). Deu 6 PA.


Com toda a estrutura da aventura montada vamos começar com a primeira página. Rolo o numero de quadrinhos com 1d6 (5). Temos 5 quadrinhos na primeira página. Em seguida vamos descobrir o que tem em cada um destes quadrinhos e sempre que possível fazendo ligação em cada um deles.



**TOKI – O BÁRBARO**  
Depois de peregrinar por áreas desoladas e se perder de sua antiga tribo, Toki se torna aventureiro em uma forma de unir o útil ao agradável de se manter no campo de batalha e garantir uns trocados.



**DALILAH – O GUERREIRA**  
Diferente do que seguiu sua família, Dalilah seguiu carreira de aventureira pela emoção do perigo.  
Algo fora do berço de ouro onde nasceu.



**DINORAH – O XAMÃ**  
Dinorah viveu no mato desde quando se entende por gente, tem facilidade em lidar com a natureza e os elementos.  
Entrou para o grupo meio que sem querer quando seu urso de estimação atacou Dalilah e Toki. Ela o amansou e ganhou a confiança do grupo.



**Tonk**  
(4) Auxílio  
(2) equipamento



**Dalilah**  
(1) Nada acontece  
O grupo se reúne na sala do mago que os contratou



**Dinorah**  
(4) Auxílio (2) ataque combinado.  
A xamã combina uma estratégia com Dalilah.



**Toki**  
(2) Combate  
SUCESSO -2 PA. O bárbaro ataca um membro da guilda dos ladrões que tentou ir pela janela.



**Dalilah**  
(2) Combate  
SUCESSO -1 PA. Dalilah ataca um membro da guilda dos ladroes que entraram no salão.

Inerente à quantidade de quadrinhos na página, cada personagem tem sua vez de realizar sua ação, rolar 1d6 comparar na tabela cenas e desenha-la.

Tonk rola 1d6 (4) - auxílio e em seguida o tipo de auxílio 1d6 (2) - equipamento.

Aqui ele pode ter ganho uma espada mágica do mago que esta tentando proteger.

No quadro seguinte, na vez de Dalilah rola 1d6 (1) - nada acontece. Aproveitei para desenhar uma cena em um plano onde todos aparecem. No quadro ao lado, na vez de Dinorah sai (4,2) - Auxílio Ataque combinado. Aqui desenhei ela combinando uma tática de ataque com Dalilah, caso os ladrões invadam o salão onde se encontram.

Em seguida, Tonk (2) - combate, precisa atacar os capangas provenientes do desafio da semana, rolo 1d6 e sai (5) causo dano nos PA, porém devido a arma do auxílio vão ser -2PA..

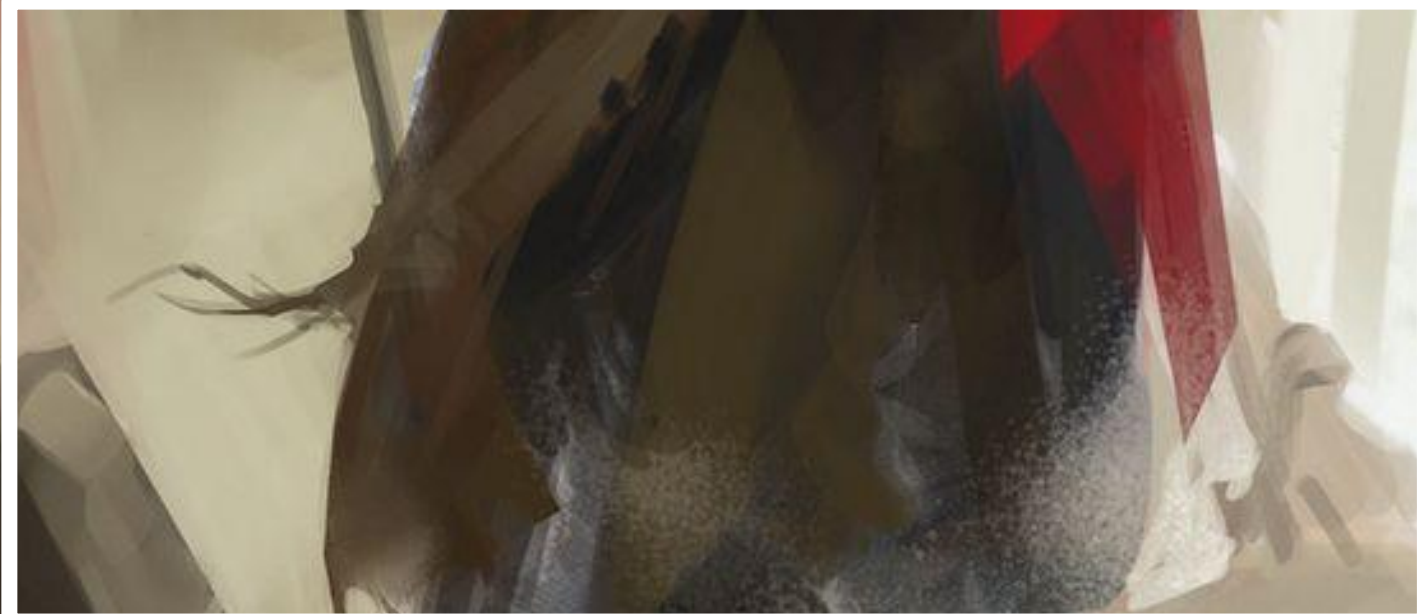
Dinorah  
(6) Desafio da semana  
SUCESSO -3 PA. Junto com Dalilah,  
Dinorah a xamã ataca com o restante  
dos membros da guilda.



O mesmo acontece com Dalilah q tira (2)  
- combate e tem sucesso tirando (6).  
Causa também -1 PA.

Próxima pagina, seguindo a vez dos turno  
Dinorah rola a cena 1d6 (6) Desafio da  
semana. Por sorte ela rola o ataque  
saindo (6) e causa não somente o dano  
comum da ameaça mas também somando  
ao auxilio que teve do seu ultimo turno.  
Resultando em -3 PA.

Com isso meu grupo vence o desafio da  
semana antes de acabar a edição. Posso  
encerrar a edição e cada um destes ganha  
+1 ponto de façanha que podem usar na  
próxima edição.





# DUNGEON EM QUADRINHOS

# TABELAS

## FICHA DOS AVENTUREIROS

<b>106 CLASSES</b>
1 BARBARO
2 LADINO
3 MAGO
4 GUERREIRO
5 CLERIGO
6 XAMA

NOME:  
 CLASSE:  
 TIPO DE AUXILIO:  
  
 PONTOS DE DESTINO:

NOME:  
 CLASSE:  
 TIPO DE AUXILIO:  
  
 PONTOS DE DESTINO:

NOME:  
 CLASSE:  
 TIPO DE AUXILIO:  
  
 PONTOS DE DESTINO:

NOME:  
 CLASSE:  
 TIPO DE AUXILIO:  
  
 PONTOS DE DESTINO:

NOME:  
 CLASSE:  
 TIPO DE AUXILIO:  
  
 PONTOS DE DESTINO:

NOME:  
 CLASSE:  
 TIPO DE AUXILIO:  
  
 PONTOS DE DESTINO:

LOCAL 106		
SUBCATEGORIAS 106		
1 CIDADE	2 MASMORRAS	3 PERIFERIA DA CIDADE
1 GUILDA SUSPEITA 2 TORRE DE VIGÍLIA 3 REDE DE ESGOTOS 4 COMÉRCIO LOCAL 5 MANSÃO DE UM MAGO 6 VIELAS PERIGOSAS	1 SUBTERRÂNEO DE UM LOCAL 2 TORRE AFASTADA 3 CEMITÉRIO 4 PRISÕES 5 COVIL DE UMA FERA 6 CASTELO	1 TAVERNA 2 ÁREA COMERCIAL 3 GUILDA DE HERÓIS 4 ACADEMIA DE MAGOS 5 BIBLIOTECA DA CIDADE 6 FABRICAS
4 ERMOS	5 LUGARES SELVAGENS	6 LUGARES INUSITADOS
1 CAMPOS 2 FAZENDA 3 ESTRADAS PRINCIPAIS 4 MINA ABANDONADA 5 RIOS 6 MONTANHAS	1 Pântanos 2 MONTANHAS AFASTADAS 3 ILHA INEXPLORADA 4 RUÍNAS DESCONHECIDAS 5 GELEIRAS 6 FUNDO DE UM OCEANO	1 CASTELO NOS CÉUS 2 CASTELO DE UM REI 3 TAVERNA FAMOSA 4 NO MUNDO ESPIRITUAL 5 NO INFERNO 6 A BEIRA DE UM VULCÃO

## DESAFIO DA SEMANA 106

1 UM ÚNICO VILÃO	2 UMA CRIATURA	3 UM GRUPO DE INDIVÍDUOS
4 HORDA DE CRIATURAS	5 UM FENÔMENO	6 ENTIDADE

## **1D6 RESULTADO = 1**

- 1 É O "DESAFIO DA SEMANA" DISFARÇADO! USE A REGRA.
- 2 UM OUTRO AVENTUREIRO COMO O SEU GRUPO ESTÁ NA CENA E PODE AJUDAR 1X NA PRÓXIMA CENA DE "COMBATE" OU "DESAFIO DA SEMANA".
- 3 MAIS AÇÕES ACONTECEM NESTE QUADRINHO, ROLE NOVAMENTE A TABELA "1D6 CENAS" E ACRESCENTE NESTE QUADRINHO.
- 4 UMA NOVA TAREFA SURGE DURANTE ESTA MISSÃO ATUAL. PULE PARA O PRÓXIMO QUADRINHO E USE A REGRA DE "COMBATE" PARA JÁ RESOLVER ESTA TAREFA DE IMEDIATO. (RESOLVENDO NÃO RESULTARÁ EM PERDA DE PA DO DESAFIO DA SEMANA.
- 5 INIMIGOS CONSEGUIRAM UM AUXÍLIO. VENCER UM COMBATE OU CAUSAR DANO NO DESAFIO DA SEMANA NÃO SUBTRAEM PA NA PRÓXIMA RODADA.
- 6 MEMÓRIA VEM À TONA. USE O PRÓXIMO QUADRINHO E DESENHE UMA LEMBRANÇA DE UM PERSONAGEM.

## **1D6 RESULTADO = 2**

- 1 EDIÇÃO CANCELADA! REFAÇA O JOGO, MANTENHA OS PERSONAGENS SOBREVIVENTES E SORTEIE O RESTO.
- 2 UM PERSONAGEM ENCONTROU UMA PISTA DO DESAFIO DA SEMANA. USE O OUTRO QUADRINHO COMO A REGRA DE COMBATE.
- 3 AÇÃO EMOCIONANTE. GANHE +1 PÁGINA COM 1 QUADRINHO GRANDE.
- 4 UM AUXÍLIO DE ÚLTIMA HORA. ROLE NOVAMENTE UM ITEM DA TABELA DE AUXÍLIO.
- 5 UM DOS SEUS PERSONAGENS ESTÁ PRESSIONADO E QUER DESISTIR. USE ESSE QUADRINHO E O PRÓXIMO PARA CONVINCE-LO OU DEIXE ELE IR E PERCA APENAS ESTE QUADRINHO DESENHANDO A CENA.
- 6 VOCÊ DESCOBRE QUEM É O CULPADO! USE A REGRA DO "DESAFIO" 2X SEGUIDAS PARA UM CONFRONTO.

## **1D6 RESULTADO = 3**

- 1 ENCONTRAMOS UM PERSONAGEM QUE SE JUNTA A CAUSA, ACRESCENTE UM PERSONAGEM EXTRA NA EDIÇÃO (CRIE UM NOVO).
- 2 REVIRAVOLTA NA TRAMA! O "DESAFIO DA SEMANA" SE REVELA SER OUTRO TIPO DE "DESAFIO DA SEMANA". ROLE DE NOVO NA TABELA "DESAFIO" E OS NOVOS PVS DELE. (GANHE +1 PÁGINA)
- 3 O "DESAFIO DA SEMANA" SE FORTALECE. ADICIONE +2 PA AO "DESAFIO DA SEMANA"
- 4 O "DESAFIO DA SEMANA" É MAIS FRACO QUE IMAGINAM SUBTRAIA -1 PA DELE.
- 5 SEU PERSONAGEM QUER MOSTRAR PARA O MUNDO PENSA EM MUDAR DE LADO. USE ESSE QUADRINHO PARA FAZE-LO RETICENTE.
- 6 ALGUÉM INESPERADO LHE ENTREGA UM "ITEM DE AUXÍLIO". SORTEIE UM NA TABELA.

## 1D6 RESULTADO = 4

- 1 UMA "HORDA DE CRIATURAS" INVADEM O LOCAL. ADICIONE MAIS ESTE "DESAFIO DA SEMANA" E SEUS PVS. SAINDO PAR SERÁ O PRIMEIRO "DESAFIO SORTEADO" E SAINDO IMPAR SERÁ ESTE ATUAL.
- 2 EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO! ACRESCENTE + 1 PÁGINA E +1D6 QUADRINHOS
- 3 SUA CAUSA COMOVEU A POPULAÇÃO. CADA PERSONAGEM AGORA CONTA COM 1 AUXILIO. SORTEIE NA TABELA CADA UM. QUEM JÁ TIVER PODE TROCAR PELO NOVO OU OPTAR MANTER O ATUAL.
- 4 REFORÇOS NÃO CHEGAM QUANDO SE ESPERA. USE ESSE QUADRINHO PARA DESENHAR ISSO.
- 5 É UMA FRAUDE! TUDO MENTIRA! É UMA CILADA E SEU GRUPO FOI TRANSPORTADO PARA UM OUTRO LOCAL ; SORTEIE UM NOVO LOCAL E SUB CATEGORIA E CONTINUE O JOGO.
- 6 É UMA ARMADILHA! O "COMBATES" ACONTECEM.

## 1D6 RESULTADO = 5

- 1 UM MAGO PROJETOU CRIOU UMA POÇÃO ESPECIALMENTE PARA SEU PERSONAGEM.
- 2 UM NOVO PERSONAGEM QUER SE JUNTAR AO GRUPO, MAS ELE VAI GASTAR 3 QUADRINHOS. 1 PARA SUA ORIGEM, 1 PARA USAR O PODER E 1 PARA SE JUNTAR AO GRUPO. DESENHEM CADA QUADRINHO DESTES. OU VOCÊ PODE IGNORA-LO E FAZER SÓ UM QUADRINHO O DISPENSANDO.
- 3 DEVIDO À EMINENTE PERIGO SEU GRUPO É FORÇADO A DEIXAR ESTE LOCAL DE ONDE PAROU, DESENHE UMA CENA DELES INDO EM BORA E RE-ROLAR UM NOVO LOCAL.
- 4 EDIÇÃO ENXUFEÇÃO DE LINGUIÇA. REPITA AS 3 CENAS ANTERIORES NOS 3 QUADRINHOS SEGUIDOS.
- 5 ESTÃO CANCELANDO A SÉRIE. PERCA A ÚLTIMA PÁGINA.
- 6 FORJADA UMA NOVA ARMA (AUXILIO) PARA SEU PERSONAGEM.

## 1D6 RESULTADO = 6

- 1 O AUXILIO DE ALGUM PERSONAGEM ESTRAGA. SE TIVER MAIS DE UM ESCOLHA QUAL.
- 2 DESESPERO +3 PVS PARA O DESAFIO DA SEMANA.
- 3 ESSE LOCAL É MAIOR QUE O ESPERADO! HÁ MUITAS PASSAGENS SECRETAS, GANHE +2 PÁGINAS E ROLE 1D6 PARA CADA QUANTIDADE DE QUADRINHO NELAS.
- 4 HÁ UM TRÁIDOS NO GRUPO, AO SAIR "2-3 PERIGO" NAS PRÓXIMAS RODADAS ELE VAI SE REVELAR UM ALIADO DO "DESAFIO DA SEMANA" E SE JUNTARA A ELE. SE HOUVER APENAS UM PERSONAGEM A EDIÇÃO ACABA AQUI.
- 5 DESCOBRIRAM A FRAQUEZA DO SEU PERSONAGEM, ELE CAÍ NOCAUTEADO.
- 6 ALGUÉM DO GRUPO QUER SAIR. PERCA 1 PERSONAGEM. E SE FOR SEU ÚNICO HERÓIS ELE DESISTE E A EDIÇÃO TERMINA DE FORMA TRÁGICA.



# FICHA DE JOGO

## PERSONAGENS

NOME:  
 CLASSE:  
 TIPO DE AUXILIO:  
 PONTOS DE DESTINO:

NOME:  
 CLASSE:  
 TIPO DE AUXILIO:  
 PONTOS DE DESTINO:

NOME:  
 CLASSE:  
 TIPO DE AUXILIO:  
 PONTOS DE DESTINO:

NOME:  
 CLASSE:  
 TIPO DE AUXILIO:  
 PONTOS DE DESTINO:

NOME:  
 CLASSE:  
 TIPO DE AUXILIO:  
 PONTOS DE DESTINO:

NOME:  
 CLASSE:  
 TIPO DE AUXILIO:  
 PONTOS DE DESTINO:

LOCAL/SUB CATEGORIA:	TOTAL DE PÁGINAS: QUADRINHOS POR PÁGINA	DESAFIO DA SEMANA:						
	<table border="1"> <tr> <td>1ª</td> <td>2ª</td> <td>3ª</td> </tr> <tr> <td>4ª</td> <td>5ª</td> <td>6ª</td> </tr> </table>		1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª
	1ª		2ª	3ª				
4ª	5ª	6ª						

CENAS 1D6		
1 NADA ACONTECE	2 - 3 COMBATE	
4 AUXÍLIO	5 EVENTO ALEATÓRIO	6 DESAFIO DA SEMANA

ITENS AUXILIO 1D6
1-2 ATAQUE COMBINADO
3-4 ARMA, EQUIPAMENTO
5-6 POÇÃO MÁGICA



