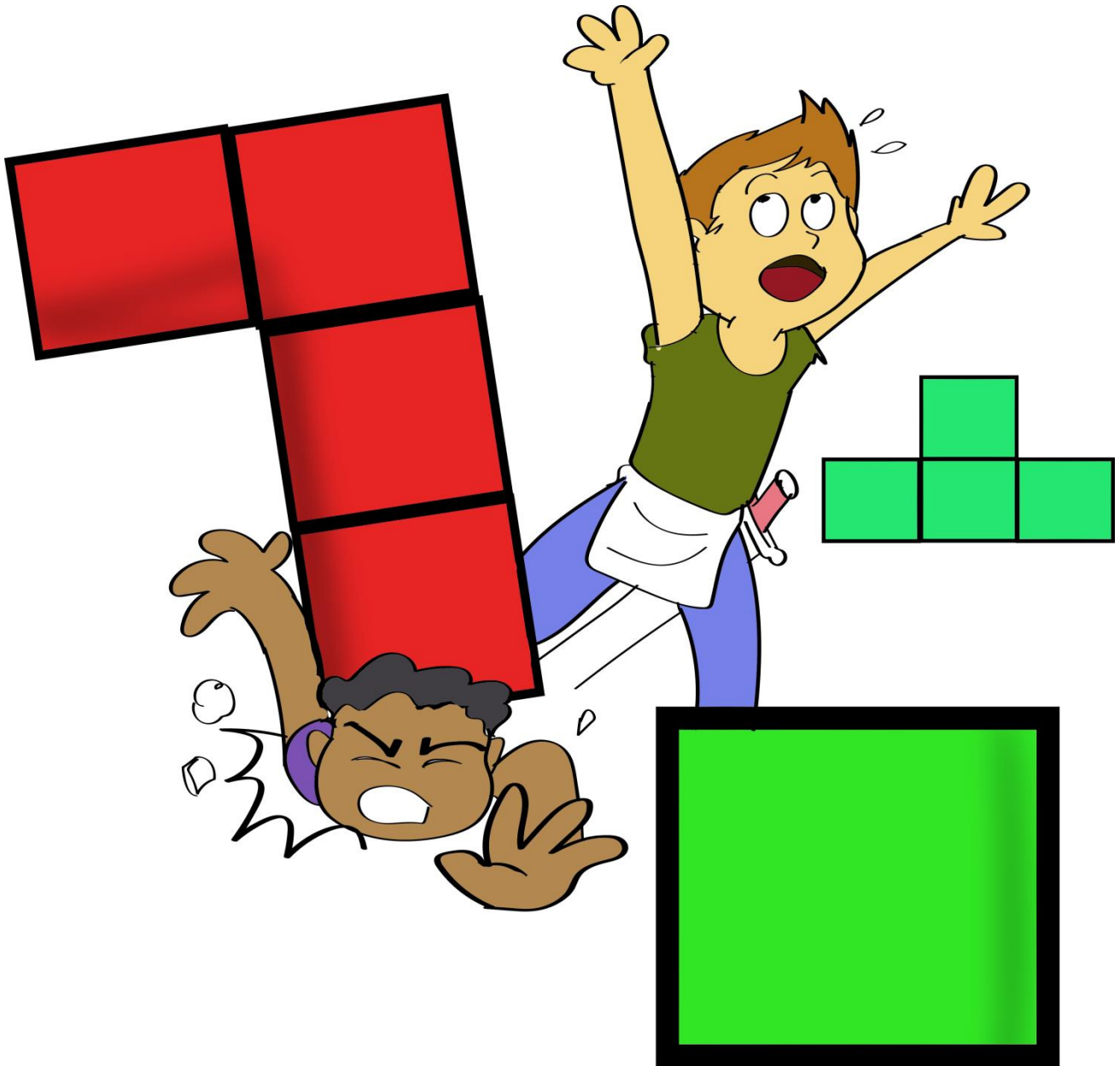


MASMORRA DE TETRAIS



Criação e ilustrações : Tiago Alves

Jogo solo

Objetivo: chegar ao final da fortaleza no topo folha, utilizando a aleatoriedade de salas que têm formato de pecinhas de Tetris.

Material:

- Você vai precisar de um lápis, borracha e folhas de papel;
- Se preferir, poderá utilizar a ultima folha de papel xerocada desta apostila
- No mínimo 3 dados de 6 lados (3d6). Caso não tenha 6, pode ser apenas um dado comum que será jogado mais vezes.

MASMORRA DE TETRIS

Masmorra de Tetris é um jogo solo de RPG, cujo jogador precisa percorrer as salas em forma de pecinhas de Tetris chegando ao final da masmorra. No topo do mapa. Durante o trajeto aleatório, o personagem irá se deparar com inúmeros perigos mortais possivelmente capazes de eliminá-lo instantaneamente. Mas porque seu personagem faria isso? Pelas motivações mais genéricas e inúteis possíveis. O jogo se encerra de três formas: O jogador se fecha em salas sem saídas, morre tentando ou chega ao topo e alcança a glória!

ERA UMA VEZ...

Um valoroso aventureiro que conseguiu feitos épicos, venceu temíveis perigos, obteve os mais preciosos tesouros e os poderes mais temíveis de todo o mundo.

Sua fama se espalhou por todo o mundo!

O que impedia este aventureiro de ser um herói... Ele era um grande BABACA!

O poder lhe subiu a cabeça, chutava bunda de velhas, dizia que era clérigo só pra pegar as meninhas e “desvirgina-las”.

O que reforçava sua arrogância era que ninguém no mundo foi capaz de derrota-lo.

Mas o tempo é cruel até mesmo para o até então “invencível” aventureiro babaca.

Os anos vão passando e ele decidiu se aposentar.

Então, como ultimo feito, mandou construir a maior masmorra, encheu o interior dela com seus tesouros conquistados, os mais poderosos e místicos pergaminhos e muita, muita fortuna que ele conseguiu durante todas as suas aventuras!

A construção chamou a atenção do reino inteiro por se tratar de algo tão bizarro. Seu poder incomensurável fez surgir criaturinhas em formas exóticas e rochosas em seu interior.

Um belo dia, enquanto estava bêbado contemplava sua masmorra do



lado de fora, o aventureiro foi pego por valentes soldados do reino que finalmente o aprisionaram por badernar, pegar as meninas da vila e construção sem autorização.

Por ser muito odiado pelo reino inteiro, todo mundo foi assistir sua execução em praça pública (e dar boas risadas).

E antes do carrasco cortar sua cabeça, o aventureiro babaca soltou as seguintes palavras:

“Meu belo tesouro, eu os deixo pegar.

Podem ir... deixei tudo naquele lugar.”

Depois deste dia iniciou-se a “era dos aventureiros”. Pessoas loucas da cabeça resolveram enfrentar a masmorra do falecido herói babaca e usurpar seu tesouro, fama e poder.

O Problema é que esta masmorra tem o nível de dificuldade tão grande quanto seu criador e magicamente cultivou criaturas místicas e mágicas, conhecidas como pecinhas.

Esta mortal masmorra foi batizada popularmente com o nome de seu criador, o aventureiro TETRIS.

É a masmorra de Tetris!

Muitos entram, poucos retornam, MAS NENHUM VOLTA COM O TESOURO!

E os poucos que voltam dizem não ter encontrado um caminho de avançar, pararam em becos sem saída.

Até hoje valentes ou burros aventureiros resolvem se infiltrar na masmorra pelos mais débeis motivos. Será que um deles conseguirá enfim chegar ao final da masmorra de Tetris e ficar com toda sua riqueza e poder mágico?

É aí que você, jogador entra...

CRIE SEU PERSONAGEM



Seu personagem é um aventureiro com a meta de merda de conseguir o tesouro. Isso é o objetivo principal, mas sua motivação inicial é a mais idiota possível.

Vamos conhecer seu personagem.

Você pode optar por anotar em uma folha a parte ou utilizar a ficha ao final da apostila com o mapa e campos já preenchidos. Mas não escreva nela, tire xerox.

Vamos cria-lo seguindo estes simples passos:

- Nome: invente um

- Tipo físico: Seria como é seu personagem representado fisicamente, um homem, mulher, criança, idoso, etc. Escolha ou sorteie com 1d6 seu tipo físico.

- 1 homem,
- 2 mulher,
- 3 idoso,
- 4 criança,
- 5 adolescente,
- 6 uma peça viva de Tetris;

- Motivação: É o que levou o seu personagem a explorar a masmorra. Pense em algo esdruxulo e sem noção ou algo clássico e clichê. Até porque não importa o motivo. Todos no fim querem o tesouro da masmorra de Tetris.

- Escolha ou sorteie a motivação do personagem rolando 2d6.

- 2 Elevar a autoestima
- 3 Provar algo para alguém
- 4 Tendências suicidas
- 5 Desilusão amorosa
- 6 Salvar uma pessoa
- 7 Perdeu uma aposta
- 8 Tédio
- 9 Pagar uma dívida
- 10 Impressionar alguém
- 11 Necessidades de autoafirmação
- 12 Quer garantir a aposentadoria

- Escolha ou sorteie com 2d6 sua arma inicial. Cada arma causa 1d6 de dano.

1. Espada e escudo
2. Espada longa
3. Martelo pequeno
4. Arco e flecha
5. Cajado magico
6. facas de arremesso
7. Espada e escudo
8. Lança
9. Besta
10. Martelo de combate
11. Chicote
12. Bumerangue

- Role 2d6 e defina seus pontos de vida (PVs).
- Sacola: Você não irá despreparado! Além de suas armas você começa com 1 dinamite para explodir paredes e 1 “kit medico 1d6”

Feito isso, seu personagem já está pronto para o desafio massacrante!

SACOLA E EQUIPAMENTOS

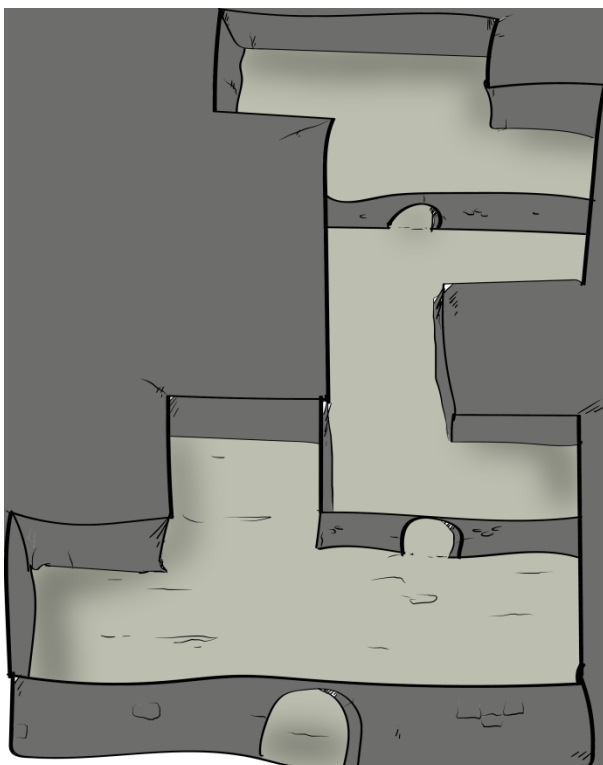
Além dos itens iniciais, você carrega uma sacola de equipamentos, mas só poderá ter apenas 1 de cada, com exceção dos fragmentos que poderão ser até 3. Ao utilizar um dos itens ele deixa de existir e some da sua sacola.

Ao juntar 3 fragmentos, seja de arma ou de armadura seu equipamento pode ser melhorado e ganhar +1pt.

Equipamentos melhorados com fragmentos podem ficar com até +3 pontos de Bônus.

- Armas com +1 causam $1d6+1$ de dano;
- Armas com +2 causam $2d6$ de dano;
- Armas com +3 causam $2d6+3$ de dano;
- Armaduras com +1 reduzem -1 para todo dano sofrido. Seja em combates ou armadilhas.
- Armaduras com +2 reduzem -3 para todo dano sofrido. Seja em combates ou armadilhas.
- Armaduras com +3 reduzem $-2d6$ para todo dano sofrido. Seja em combates ou armadilhas.

JOGANDO na masmorra de TETRIS



- Crie seu personagem. Utilize uma folha de papel para anotações ou utilize as folhas no final da apostila como xerox;
- Inicie o jogo no local indicado na folha.
- Cada jogada, vamos chamar de “turno”.
- A cada turno role $3d6$, representando: $2d6$ o modelo de peças do formato da sala e $1d6$ para o conteúdo da mesma;
- Utilize a folha quadriculada para desenhar (ou colorir) o mapa de acordo com a forma sorteada.
- As salas devem ser interligadas, você pode optar por ir onde quiser. Respeite o tamanho de cada forma da sala, têm de 1 a 5 quadrados no seu formato (vide os modelos na tabela “Formato das salas $2d6$ ”). As salas serão encaixadas umas nas outras, como no jogo de tetris.
- Você pode utilizar cada modelo de salas e encontrar encaixes para novas salas. O modelo está definido, mas ao desenhar, você

pode optar por rotacioná-la para que você encontre um encaixe perfeito.

- Se por ventura, como no jogo de tetris as salas fiquem interligadas e você completou uma linha completa, você ganha um tesouro em dobro. Sorteie 2x na tabela “tesouro”.
- Saindo uma sala sem saída **VOCÊ NÃO PODE MAIS** avançar para outra sala. Seria como se a sala não tivesse portas de saída. Para continuar avançando o personagem precisa criar um caminho explodindo um dos quadrados da peça com uma dinamite. Caso não haja dinamite o personagem desiste de explorar a masmorra e se junta ao Hall dos Inúteis que foram e não acharam o caminho para continuar.
- Quando estiver em uma sala e seu conteúdo for sorteado um tesouro, utilize a tabela “tesouros” para sortear e anote na ficha da sacola do personagem.
- Saindo o conteúdo de uma sala sendo “armadilha”, sorteie na tabela “armadilha”. Sofra o dano. Este efeito pode ser evitado se o personagem tiver 1 kit de desarme.
- Saindo inimigo ou” inimigos $1d6$ “teremos um combate. A diferença de um e outro é que inimigo é apenas 1 monstro e inimigos $1d6$, poderão ser 1 a 6 inimigos. Fique atento ao nível em que se encontra na dungeon, pois ele também irá definir os inimigos.
- A partir disso você vai avançando sempre tentando chegar ao final da masmorra. Que seria qualquer campo da última linha da masmorra de Tetris.

Todas as tabelas para consultas, sorteios de rolagens se encontram a seguir.

Boa sorte!

TABELAS

Peças/salas 2d6

Sorteie sempre que seu personagem for se movimentar.

Utilize as formas sorteadas para desenhar na folha quadriculada e se movimentar no dungeon. Note que como as peças do jogo de Tetris elas devem se encaixar entre elas.

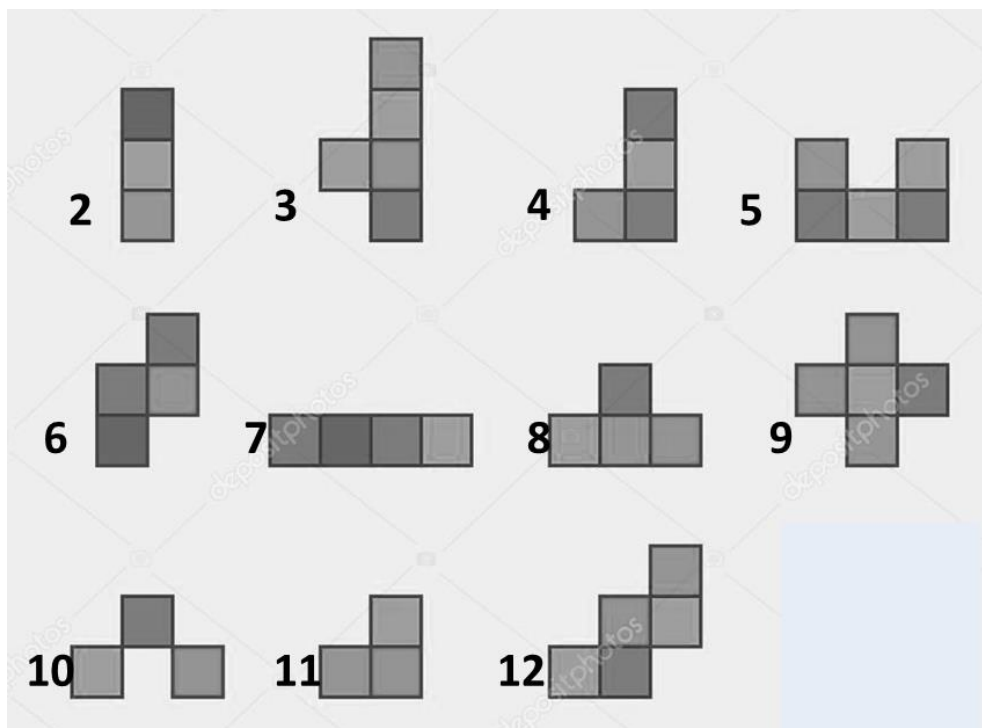
Cada um do conjunto de quadrados que compõe uma sala (ou peça de tetris) pode ser utilizado como uma porta que se abre externamente revelando a outra sala (ou peça).

Contudo, no total, cada sala deverão ter APENAS 2 portas, a porta por onde seu personagem entrou e a porta de saída desta sala.

A porta de saída você pode escolher por onde deve ser, onde você escolheu a saída que será conectada a próxima sala.

Primeiro você escolhe por onde quer sair da sala DEPOIS role a nova peça que representa a próxima sala conectada a essa.

Formato das salas 2d6



Conteúdo das salas 1d6

Cada uma destas salas possui algo dentro delas. Este algo pode ser uma coisa que vai ajudar o seu personagem ou vai atrapalha-lo.

Sempre que sortear a sala, logo em seguida sorteie seu conteúdo.

Se preferir, para agilizar, caso tenha 3 dados de 6 lados você poderá jogar os 3 de uma vez (3d6), sendo: 2d6 o tipo de sala e 1d6 sendo o conteúdo desta sala.

Cada conteúdo tem sua consequência e regras distintas.

1. VAZIA	Nesta sala não há nada de útil. Esta vazia.
2. INIMIGO	Nesta sala contem um inimigo. Sorteie o tipo de inimigo, pois um combate irá se iniciar!
3. 1D6 INIMIGOS	Nesta sala contem um ou mais inimigos. Sorteie os tipos de inimigos, pois um combate irá se iniciar!
4. ARMADILHA	Aqui existe um tipo de armadilha mortal para seu personagem. Sorteie na tabela o tipo de armadilha e sua consequência.
5. TESOURO	Que sorte! Nesta sala existe um tipo de tesouro. Sorteie na tabela "tesouros".
6. SEM SAÍDA	Aqui não há mais saída. Você pode desistir ou se tiver uma dinamite, destruir uma parede para revelar uma sala secreta e continuar a aventura.

1d6 Armadilhas

A masmorra de Tetris é recheada de armadilhas e provavelmente você encontrará alguma delas.

Algumas causam dano, outras são mortais!

Contudo, se seu personagem tiver um kit de desarmar armadilhas ele poderá desarma-la sem sofrer penalidades nem danos. Cada kit desarma uma armadilha.

1. Ácido - Uma espécie de ácido é esguichada pelas paredes e para na sua cara. -3PVs
2. Lava - Do chão se abre um alçapão que do acesso ao andar de baixo. O andar de baixo é LAVA! Morte instantânea do seu personagem.
3. Abismo - Um alçapão se abre para o andar de baixo. Perca -1d6 PVs
4. Dardos envenenados - Paredes com orifícios que disparam dardos envenenados por todos os lados - 3PVs
5. Tetris Mortais - Peças aleatórias de Tetris esculpidas em rochas despencam do teto esmagando tudo na sala. Morte instantânea.
6. Abismo, fundo de espinhos e ácidos sendo jogados - Seu personagem cai em um abismo onde serão jogadas inúmeras peças rochosas de tetris na sua cabeça. O lugar é instantaneamente preenchido com lava fervente e espinhos são disparados pelas paredes. Seu personagem morre, re-morre e morre de novo!



Tesouro 1d6

Nem tudo são morte na masmorra de Tetris.

Talvez seu personagem tenha sorte de encontrar itens de auxílio ou fragmentos de matérias do que restaram das armaduras aventureiros anteriores derrotados.

TESOURO	EFEITO
1 Cura	Recupera até 5 PVs
2 Fragmento de arma	Uma peça de arma. Junte 3 e ganhe +1 ponto de bônus na sua arma.
3 Kit desarme de armadilha	Conjunto de ferramentas para ladinos, cada kit desarma uma armadilha. 1 unidade.
4 Dinamite	Explode uma outra saída, caso a porta para a próxima sala esteja trancada.
5 Fragmento de armadura	Uma peça de armadura. Junte 3 e ganhe +1 ponto de bônus na sua armadura.
6 Kit médico	Recupera 1d6 PVs

INIMIGOS

Os inimigos serão os monstros e adversários que você irá encontrar na masmorra de Tetris.

Eles são sorteados pelo 1d6, ao lado seus pontos de vida totais e um breve descrição.

Os inimigos são classificados em: comuns, difíceis e casca-grossa. São classificados de acordo com a localização em que seu personagem se encontra no mapa da masmorra.

Monstros Comuns Lv1. Causam 1d6 de dano

1. Gambá	6PVs – vivem entrem os escombros do dungeon , podem sair em qualquer buraco e atacar. Porém são fracos e mal cheirosos.
2. Aranha Gigante	10 PVs – Perigosas aranhas do tamanho de um cão são Bernardo. Extremamente perigosas e venenosas.
3. Aventureiro Rival	12 PVs – Assim com você, outros aventureiros se metem na masmorra de Tetris. Eles vão ataca-lo pois, não querem concorrência.
4. Bandido	10 PVs – Covardes ladrões que espreitam aventureiros desavisados.
5. Morto-Vivo	8 PVs – Estes são os corpos dos aventureiros que morreram e deixam de cair. Se você já jogou este jogo antes e morreu com um personagem, ele provavelmente será um morto-vivo.
6. Tetris Vivo	13 PVs – Assim como guerreiros bravos que enfrentam os desafios da masmorra, os tetris estão na masmorra para impedir o avanço dos aventureiros.

Monstros difíceis Lv2. Causam 2d6 de dano

1. Cavaleiro assassino	15PVs- Existem aventureiros que além de não voltarem para casa, vivem vagando, sobrevivendo na masmorra só do que resta dos heróis caídos. Eles não são mortos-vivos. São guerreiros que desistiram de voltar para casa para viver na masmorra. Alguns declaram com todas as forças que NÃO IRÃO DEIXAR a masmorra enquanto não achar o tesouro.
2. Homem galinha	20 PVs – Homens galinhas são seres mitológicos. Eles fisicamente são seres humanos comuns. É impossível identifica-los a olho nu. A diferença é que eles poe ovos.
3. Homem lagarto	25PVs – Homens lagartos são seres reptilianos híbridos. Eles vivem na masmorra desde sua criação. Extremamente perigosos.
4. Amazona	18PVs – São mulheres guerreiras que andam em bandos. Dizem que as fundadoras das primeiras amazonas da masmorra eram as mulheres antes desvirginadas pelo Tetris. Agora elas andam juntas na masmorra, não para ficar com o tesouro. Mas para provarem para si mesmas que são independentes e tão poderosas quanto.
5. Ciclope de 3 cabeças	30PVs- são humanoides com uma média de 3m de altura, 3 cabeças e com apenas um olho em cada uma. São loucos e extremamente perigosos e ignorantes.
6. Homem porco-urso	30Pvs – Homens porco-ursos são lendários. Ninguém no reino nunca viu um, mas dizem que existem. A maioria deles não são homens-porcursos de verdade e sim pessoas fazendo cosplay deles para enganar mais pessoas. Enfim... Nem sei o que são.

Monstros Casca-grossa Lv3. Causam 3d6 de dano

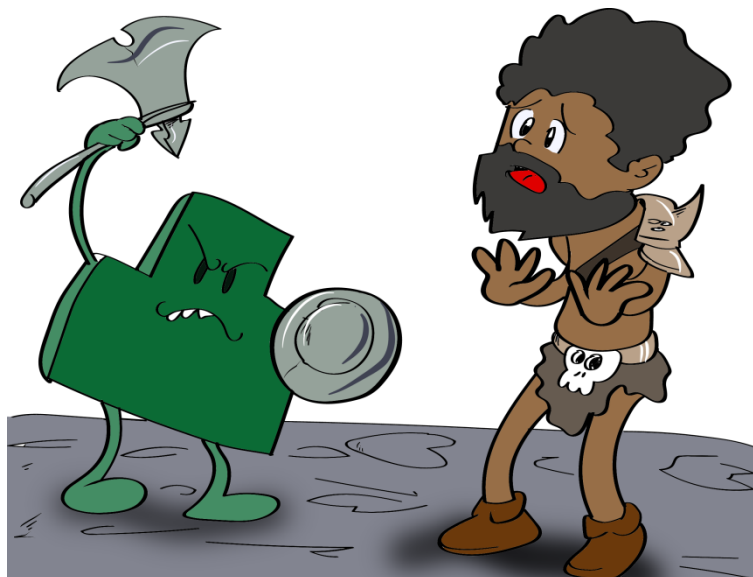
1. Cobra gigante	30Pvs- Semelhante uma cobra, porém no formato de uma pecinha de Tetris esticada. Seu veneno é mortal.
2. Dragão filhote	35PVs- Uma das manias de Tetris é treinar dragões. Grande parte de suas conquistas foi com ajuda dos dragões. E não é incomum encontrar com dragões nesta parte da masmorra.
3. demônio do fogo	40Pvs- Dizem que Tetris vendeu a alma pra demônios, isso explicaria grande parte de seu poder. Então não é de se estranhar encontrar demônios andando nesta área da masmorra.
4. Bruxa de Tetris	25Pvs- Mulheres sexys que andam semi-nuas. Têm um forte poder de atração tanto de homens quanto mulheres. O problema é que quando tiram um “6” em qualquer dado ela te transforma em

	uma peça de Tetris. E você agora é obrigado a viver para sempre assim.
5. Dragão ancião	45Pvs- Ah o que dizer.... um dragão imenso, vermelho, velho pra cacete!
6. Dragão lendário “parceirão” do Tetris	50PVs- Dizem que ele ronda as profundezas do labirinto como ultimo pedido do Tetris. Proteger a câmara principal, que seria a sala do tesouro. Extremamente perigos, cruel e contador de péssimas piadas.

COMBATES

“Combates acontecem quando o personagem entra em uma sala e lá sai na rolagem” inimigo” ou “1d6 inimigos”. Inimigos não desistem e não fogem! “Matam mais morto” ou morrem mais “morrido”!

1. Role 2d6, sendo: 1d6 para representar o ataque do seu personagem e 1d6 representando o ataque inimigo.
2. Compare os resultados.
3. Quem tiver resultado maior dá o dano da arma. Inimigos também causam dano. Fique atento ao nível do labirinto, pois quanto mais próximo do topo, mais fortes serão os inimigos e mais dano eles causarão (- 1d6, -2d6 ou -3d6 pvs)
4. Se ainda estiver alguém vivo repita o procedimento ate que todos os inimigos morram ou vc morra.



COMBATES CONTRA MAIS DE UM INIMIGO

Pode acontecer de dois ou mais monstros estejam na sala. Para prosseguir você precisa derrotar todos. A cada morte de um dos monstros, o jogador pode rolar 1d6, saindo 3 ou 6 os demais monstros se assustam de ver o companheiro morto e fogem.

Utilize a regra anterior para cada inimigo da sala.

Ao sobreviver e chegar no top, seu personagem cumpriu o objetivo e venceu o jogo.

