

Sistema baseado no original 8-bit dungeon adaptado e traduzido por

Tiago Alves

8-bit

Dungeon

TORMENTA 20



Tormenta RPG ou no caso, Tormenta 20 é um sistema de RPG de fantasia medieval em na mecânica d20. Um universo novo todo imaginado por brasileiros e sua comunidade ativa, se passa no imenso continente de Arthon.

Aqui possuem um panteão próprio, reinos, geografia e as temíveis áreas invadidas pela "Tormenta", locais onde se passa uma tempestade de sangue onde as coisas mias bizarras podem acontecer e heróis podem ser facilmente sucumbidos por ela.

Tormenta foi desenvolvida por: *Álvaro Freitas, Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi, JM. Trevisan, Leonel Caldeia, Marcelo Cassaro, Rafael Dei Svaldi e Rogerio Saladino.*

As imagens e adaptações de regras foram trazidas do sistema original Tormenta20 no qual tive o prazer de ser um apoiado. Humildemente quis prestar esta homenagem neste documento adaptado para jogadores do sistema solo 8 Bit Dungeon.

REGRAS ESPECIAIS

Você ainda precisará usar a apostila das regras básicas do 8 Bit Dungeons junto a este documento. Caso não o tenha, ele pode ser baixado de graça no site: <https://tdetudo3785.wixsite.com/jogadorSolo> no MENU do site no link de DOWNLOADS.

Regras especiais são as regras que só se aplicam nesta versão de 8 Bit Dungeons - Tormenta 20.

- **Benção Dos Deuses** - Rogue ajuda por algum deus do Panteão de Arton para auxiliá-lo na próxima dungeon. Na igreja haverá uma outra opção na qual se o jogador pagar uma certa quantia de Tibares (T\$ - moeda de Arthon) pode pagar para obter poderes exclusivos de cada deus de forma aleatória. Caso tenham paladinos ou clérigos no grupo o preço cai para a

metade. O efeito começa ao adentrar em um dungeon e termina ao sair dele, seja por missão cumprida ou escapar.

- Área da Tormenta - Esta regra é específica para o 8 Bit Dungeon Tormenta 20. Mortal para seus personagens a baixo do nível 3. Se os personagens não estiverem ao menos no nível 3 sofrerão com os tormentos destas áreas. Os monstros destas áreas também serão substituídos pelos monstros de tormenta (Conforme a tabela no final do documento). As masmorras recheadas destes monstros, mesmo cidades podem sofrer com este mal, se tornando automaticamente um dungeon caso a área e tormenta esteja neste ponto do mapa geral. O grupo pode optar por fugir da área de tormenta, mas custa -3 pontos de FUGA tanto para combates e/ou lugares (pontos no mapa geral, cidades).
- Aprimoramento - melhore o dado do seu personagem por um preço. Uma opção de evolução de personagem

quanto a seu dado de ATQ padrão. Personagens com 1d4 podem evoluir para causar 1d6 de dano, personagens com 1d6 de dano podem evoluir para causa 1d8 de dano e assim por diante.

- Acesso à sala especial se... Criamos uma regra especial de acesso a sala especial. Que segundo as regras do 8 Bit Dungeon - Regras Básicas são salas geralmente que estão o objetivo da missão, possuem um chefe ou algo que vá desenvolver a aventura. Com essa regra de uma simples tabela de condições, torna o mais desafiador, pois teremos uma condição de acesso para tal sala. Em nível de "roleplay" ela pode servir para inventar várias situações que os heróis precisam fazer para ter acesso a ela. Por exemplo: Digamos que você só terá acesso a salas secreta se resolver 1d4 enigmas. Você pode imaginar que são 1d4 pistas que precisam ser encontradas para enfim chegar a sala ou abrir a porta da sala.

Classes de personagens

Tormenta20 contém quatorze classes.

- Arcanista. Um conjurador de magias arcanas, por meio de estudo, um foco ou dom natural.

- Bárbaro. Um combatente primitivo, que usa fúria e instintos para destruir seus inimigos.
- Bardo. Um artista errante e faz-tudo versátil, sempre com a solução certa para cada ocasião.

- **Bucaneiro.** Um navegador inconsequente e galante, sempre em busca de ouro ou emoção.
- **Caçador.** Um exterminador de monstros e mestre da sobrevivência em áreas selvagens.
- **Cavaleiro.** Um combatente honrado, especializado em suportar dano e proteger os outros.
- **Clérigo.** Servo de um dos deuses de Arton, usa poderes divinos para defender seus ideais.
- **Druida.** Guardião do mundo natural e devoto das forças selvagens, naturais ou monstruosas.
- **Guerreiro.** O especialista supremo em técnicas de combate com armas.
- **Inventor.** Um ferreiro, alquimista ou engenheiro, especializado em fabricar e usar itens.
- **Ladino.** Aventureiro cheio de truques, confiando mais em agilidade e esperteza que em força bruta.
- **Lutador.** Um especialista em combate desarmado rústico e durão.
- **Nobre.** Um membro da alta sociedade cujas principais armas são as palavras e o orgulho.
- **Paladino.** Um campeão do bem e da ordem, o perfeito soldado dos deuses.

Classe	HP	ATQ	FUGA	RAC	HAB ESP
ARCANISTA	6	1d4	1d8	1d12	Magia Comum
BÁRBARO	12	1d12	1d6	1d4	Fúria
BARDO	6	1d6	1d6	1d10	Encantar
BUCANEIRO	8	1d6	1d8	1d8	Bravata
CAÇADOR	6	1d6	1d12	1d10	Ataque Rápido
CAVALEIRO	8	1d10	1d4	1d8	Arma & Escudo
CLÉRIGO	10	1d10	1d4	1d6	Magia Divina
DRUIDA	6	1d4	1d8	1d10	Chamado da floresta
GUERREIRO	10	1d12	1d8	1d4	Heroísmo
INVENTOR	4	1d4	1d10	1d12	Construto
LADINO	6	1d6	1d12	1d8	Ladinagem
LUTADOR	12	1d8	1d4	1d10	Derrubar
NOBRE	6	1d4	1d8	1d12	Fortuna
PALADINO	8	1d8	1d4	1d10	Magia Divina

Habilidades Especiais

HABILIDADE	DADO	DESCRIÇÃO	CLASSE FAVORECIDA
Aliado Extra-planar	1d8	Invoca um ser extra-planar. Celestial se for Paladino e Clérigo ou das trevas se for Arcanista. Ele possui 6 PVs, ATQ 1d10 e fica durante todo o combate	ARCANISTA, PALADINO E CLERIGO
Aprimorar Arma	1d4	Aumenta em +3 o dano da arma de um aliado	INVENTOR
Aprimorar Escudo	1d4	Aumenta a defesa de um aliado, e durante o combate ele absorve até -3 de dano de qualquer monstro.	INVENTOR
Arma & Escudo	1d6	No seu turno. Adiciona +1 no seu dano e -2de dano quando for atingido da próxima vez	GUERREIRO, CAVALEIRO, CLERIGO E PALADINO NOBRE
Arma duas mãos	1d10	No seu turno. Adiciona +2 no seu dano.	GUERREIRO, CAVALEIRO, LUTADOR, BARBARO, BUCCANEIRO
Armadilha	1d6	Cria uma armadilha que é ativada sempre que for alvo de um ataque	LADINO, CAÇADOR
Arquearia	1d8	No seu turno. Cause 1d8 de dano no adversário.	LADINO, CAÇADOR, BARBARO, CAVALEIRO, GUERREIRO
Ataque Rápido	1d4	Ataca 2x	TODOS
Benção Divina	1d10	Cura 1d6 todos os aliados ou causa -1d6 PVs em mortos vivos	PALADINO
Bravata	1d6	Reduz metade do seu dano no combate para que os próximos ele dobre o dano	LADINO, BUCCANEIRO, CAÇADOR
Chamado da Floresta	1d4	Se transforma em um animal da floresta com ataque 1d8 por até 3 combates	DRUIDA
Construto	1	Pode criar um construto de 4 PVs, ATQ 1d8 para ajudar durante todos os combates da dungeon. Se ele morrer precisa ser reparado e só volta no próximo dungeon	INVENTOR
Derrubar	1d4	Derruba um oponente 1x. Só funciona 1x no mesmo monstro.	LUTADOR, BARBARO, GUERREIRO
Encantar	1d8	Paralisa o alvo por 1d4 turnos	BARDO, NOBRE
Espírito Familiar	1d4	Invoca um espírito familiar de 2 PVs, ataque 1d6 durante o combate	ARCANISTA, DRUIDA
Força Bruta	1d6	No seu turno. Role o dobro de dados para atacar.	BARBARO, LUTADOR
Fortuna	1d8	Dobra o valor obtido no combate.	NOBRE, CLÉRIGO & PALADINO
Fúria	1d6	Ataca o alvo e os demais monstros com metade do dano.	BARBARO, GUERREIRO, LUTADOR
Grito de Guerra	1d4	No seu turno. Adiciona +1 no ataque do seu grupo e reduz -1 no próximo dano de todos os monstros quando forem atacar.	GUERREIRO, CAVALEIRO, BARBARO
Heroísmo	1d6	No seu turno. Usa um dado a mais na no seu ataque básico.	CLERIGO, GUERREIRO, LUTADOR, NOBRE

Insultar	1d4	Chama os ataques para você na rodada dos monstros	LUTADOR, BARBARO
Ladinagem	1d10	No combate: fica invisível por um turno e quando atacar no próximo o dano é dobrado ou pode fugir sem ser atingido. Fora de combate: Usa-se 1 ponto para achar uma armadilha . Usam-se 3 pontos para desarmar a armadilha. Serve para achar salas de tesouros mas fácil adicionando +1 no resultado do dado.	LADINO, CAÇADOR
Magia Comum	1d12	No seu turno. Causa +1d6 de dano em 1d4 monstros	MAGO, ELFO, BARDO
Magia de Gelo	1d12	Paralisa 1d6 monstros por 1d6 turnos	ARCANISTA, DRUIDA
Magia Divina	1d12	No seu turno cura 1d6 HP. E serve para expulsar mortos vivos, role 1d4 o resultado será o número de mortos vivos que você consegue expulsar. Ou cause +1d4 de dano em inimigos normais.	CLÉRIGO
Magia Elemental	1d12	Ataca com magias da natureza (fogo, ar, vento ou terra). Causa 1d6 de dano em 1d6 alvos	ARCANISTA, DRUIDA
Ocultar-se	1d4	Esconde se no meio da luta. Você pode realizar o próximo ataque valendo +2 dado de Ataque	LADINO, NOBRE, CAÇADOR
Torcida	1d8	Ataca novamente outro monstro, role em um dado e sorteie qual	LUTADOR, NOBRE
Tormenta	1d10	O personagem que o tiver, será um ser com a tormenta, logo tem uma deformidade qualquer e causa +1d4 de dano adicional.	TODOS

TIPOS DE MONSTROS

NV	TIPO DE MONSTROS	HP	ATQ
DIF			
1	Feras, inimigos básicos, monstros fracos, bandidos,	4	1d3
1	Inimigos comuns, inimigos elementais iniciais ou bandidos que ficam no derredor das cidades.	8	1d4
2	Inimigos já espertos e com conhecimento de batalhas ou cria das trevas fortes	16	1d6
3	Inimigos já experientes, feiticeiros poderosos, Dragões menores	24	1d8
4	Dragões Lendários gigantescos	32	1d10
5	Inimigos Lendários, colossais	40	1d12

PADRÃO DE ATAQUE

- CRESCENTE: O monstro é mais covarde e ataca quem está com menor HP na sua rodada;
- DECRESCENTE: O monstro gosta de desafios e ataca quem está com mais HP na sua rodada;
- GRUPO: Monstros com este padrão geralmente não estão sozinhos e atacam todos o mesmo alvo até que ele morra. Eles focam o que tem mais HP.

PONTOS DE MONSTROS (MP)

- **ABATER:** Monstros com essa habilidade vão usa-la sempre no seu primeiro turno e quantas vezes tiver. Esta habilidade causa +1 ponto de dano no alvo.
- **MORTO VIVO:** Monstros com esses pontos geralmente são cadáveres. Eles são imunes a ataques comuns por quantas rodadas que eles tiverem de MP ou só sofrem danos mágicos ou Magia Divina. Esse efeito só dura o seu MP, depois que acabam eles podem ser feridos normalmente.
- **VENENO:** Alvos atingidos por essa habilidade ficam envenenados sofrendo 1d4 de dano a mais durante o combate. O veneno é cessado caso seja curado por magia divina ou na taverna.
- **ENXAME:** Essa habilidade causa o mesmo valor de dano sofrido na sua próxima rodada. Geralmente monstros com esta habilidade não atacam a menos que sofram dano.
- **PARALISAR:** O monstro com este poder ao acertar o alvo o deixa paralisado pelo número de pontos "paralisar" que tiver.
- **SANGRAMENTO:** O monstro com esta habilidade após atacar o alvo, o deixa perdendo -1d4 por turno enquanto durar o combate.
- **DURO:** o monstro com este poder só sofrerá dano após perder todos os pontos de "duro". Subtraia-os com o dano sofrido.

MONSTROS



MONSTROS AO REDOR DA CIDADE

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
FERA	2	1	CRESC	ABATER 1
BANDIDO	3	104	CRESC	ABATER 1
GOBLIN INVENTOR	2	2	DECRESC	ABATER 1
RECRUTA PURISTA	3	104	GRUPO	ABATER 1
LADRÕES	4	106	GRUPO	ABATER 1
CAÇADORES CRUEIS	6	106	DECRESC	ENXAME 1
CULTISTAS FANÁTICOS	4	2	GRUPO	SANGRAME NTO 1
CENTAURO	6	106	DECRESC	ABATER 1

MONSTROS NÍVEL 2

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
ESQUELETO	16	106	DECRESC	MORTO VIVO 2
HOMEM LAGARTO	16	106	DECRESC	ABATER 2
TROGLODITA	16	106	DECRESC	VENENO 2
HARPIA	16	106	GRUPO	ABATER 2
HOBGOBLIN	16	106	DECRESC	ABATER 2
ARCANISTA	12	106	CRESC	PARALIZ 1 ABATER 1
MINOTAURO	16	108	DECRESC	ABATER 2
CENTAURO	12	106	ENXAME	ABATER 2
GÁRGULA	16	108	CRESCENTE	ABATER 1 SANGR 1
LIDER ORC	10	106	DECRESC	ABATER 2
VAMPIRO	12	104	CRESCENT	MORTO VIVO 1 SANGR 1
UKTRILL	8	106	DECRESC	ENXAME 2

MONSTROS NÍVEL 0 E 1

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
RATO GIGANTE	2	1	GRUPO	ENXAME 1
ARANHA	1	2	GRUPO	ENXAME
BANDIDO	4	104	CRESC	ABATER 1
GOBLIN INVENTOR	3	2	DECRESC	ABATER 1
KOBOLD	4	2	CRESC	ABATER 1
ORC	4	104	DECRESC	ABATER 1
GNOLL	8	104	DECRESC	ABATER 1
TROLL	10	104	DECRESC	ABATER 1
LEFOU BANDIDO	4	104	GRUPO	SANGR 1
CAÇADOR DE RECOMPENSAS	4	106	CRESC	VENENO 1
BUCANEIRO	6	106	DECRESC	ABATER 1
RECRUTA PURISTA	3	104	GRUPO	ENXAME 1

MONSTROS NÍVEL 3

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
URSO CORUJA	24	108	CRESC	ENXAME 3
MEDUSA	24	106	DECRESC	ABATER 2 VENENO 1
OGRO	24	108	DECRESC	ABATER 3 PARALIZ 1
IBSERVADOR	24	108	DECRESC	VENENO 1 ABATER 1
MÍMICO	18	106	CRESC	ABATER 3
DIABRETE	24	108	DECRESC	MORTO VIVO 2 ABATER 2
DRAGONETE	30	1010	DECRESC	VENENO 2 ABATER 2
HIDRA	24	108	CRESC	ABATER 1 VENENO 2
GIGANTE DA COLINA	30	1010	DECRESC	ABATER 3 VENENO 1
DRAGÃO MENOR	30	108	DECRESC	ABATER 1 SANGRA 1

MONSTROS NÍVEL 4

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
CÃO DO INFERNO	32	1010	CRESC	ABATER 3 MORTO VIVO 1
DRAGÃO MÉDIO	32	1012	DECRESC	ABATER 2 VENENO 1 SANGR 1
MANTÍCORA	32	1010	CRESC	ABATER 4
FEITICEIRO	20	108	DECRESC	PARALIZ 2 VENENO 2
LITCH	32	1010	DECRESC	MORTO- VIVO 4
MEIO-SELESTIAL	32	1010	DECRESC	ABATER 4
MEIO ABISSAL	32	1010	CRESC	MORTO VIVO 2 ABATER 2
KRAQUEM	32	1010	DECRESC	ENXAME 2 ABATER 2
ESPECTRO	20	106	CRESC	MORTO VIVO 2 VENENO 2

MONSTROS NÍVEL 5

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
DRAGÃO MAIOR	40	1012	DECRESC	VENENO 5
ESPECTRO	40	1010	GRUPO	MORTO VIVO 5
DRAGÃO LENDÁRIO	44	1020	DECRESC	ENXAME 1 ABATER 2 VENENO 1 PARALIZ 1
TARRASQUE	50	1020	CRESC	ABATER 5
FEITICEIRO ABSISAL	40	1010	DECRESC	MORTO VIVO 5
GRIFFON	30	1012	DECRESC	ENXAME 2 ABATER 3
DRAGÃO ELEMENTAL	40	1012	CRESC	ABATER 3 VENENO 2
GUERREIRO DRAGÃO	30	1012	DECRESC	ABATER 5

MONSTROS DA TORMENTA

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
MANÍACO LEFOU	18	104	CRESC	ABATER 2 DURO 2
UKTRILL FORMIGA	24	106	GRUPO	ABATER 2 VENENO 1
BARATAS REISHID	24	108	DECRESC	ABATER 2 DURO 1
BESOURO THUWROKK	22	1010	CRESC	DURO 3
OTYUGH	30	1010	DECRESC	VENENO 2 DURO 1
SACERDOTE DE AHARADAK	18	1012	CRESC	MORTO VIVO 1 VENENO 1 DURO 1

CIDADE

Comércio local.

SERVIÇOS	PREÇO T\$	DESCRIÇÃO
POUSADA	10 por nível	Re-rola os todos atributos da ficha e recupera o HP todo
POÇÃO DE CURA P.	5	Recupera até 1d6 HP de um personagem
POÇÃO DE MANA P.	10	Recupera até 1d4 pontos de HAB ESP.
ANTÍDOTO	15	Cura envenenamento e paralisia.
PERGAMINHO DE RETORNO	30	Retorna 1x para a última cidade visitada.
CURATIVO	7	Cura sangramento

Forja

SERVIÇOS	PREÇO T\$	DESCRIÇÃO
APRIMORAR DADO 1	250	Transforma o dado de 1d4 para 1d6
APRIMORAR DADO 2	500	Transforma o dado de 1d6 para 1d8
APRIMORAR DADO 3	1000	Transforma o dado de 1d8 para 1d10
APRIMORAR DADO 4	2000	Transforma o dado de 1d10 para 1d12

Dojo

CUSTO EM T\$	LV UP	EQUIPAMENTO (SORTEAR O EFEITO DE BÔNUS)	HABILIDADE
100	Nível 1	+1 Equipamento	+1 HAB ESP
300	Nível 2	+2 Equipamento	2ª HAB ESP
900	Nível 3	+3 Equipamento	3ª HAB ESP
2.700	Nível 4	+4 Equipamento	4ª HAB ESP
24.300	Nível 5	+5 Equipamento	5ª HAB ESP

Igreja

SERVIÇOS	PREÇO T\$	DESCRIÇÃO
RIVIVER	50 por nível	Ressuscita personagens mortos. Eles voltam a vida com 1 HP.
BENÇÃO DOS DEUSES	30 ou 15	Concede uma bênção de bônus de algum dos deuses, role 2d12 e descubra o efeito. O custo é T\$ 30 mas fica por T\$ se houver um clérigo ou paladino no grupo

2d12	DEUS	EFEITO	2d12	DEUS	EFEITO
2	AHARRADAK	Afinidade com tormenta. Os personagem ganham o efeito da habilidade de tormenta causando +1d4 de dano adicional.	12	MEGALOKK	Voz dos monstros. Sorteie um dos monstros a deixar o combate.
3	ALLIHANNA	Espirito da floresta. Invoca uma fera da floresta pra lutar ao lado do grupo. O animal pode ser qualquer um e terá 4 HP, ATQ 1d6	13	NIMB	Caos aleatório. Re-rola 1x o resultado da tabela "Salas"
4	ARSENAL	Martelo do caos. +2 de dano em ATQ.	14	OCCERNO	Águas do livramento. Inunda salas de armadilhas inutilizando-as.
5	AZGHER	Benção do sol. +1 em todos as rolagens de dados em dungeons no deserto.	15	SSZZARS	Traição. O personagem que chegar a 0 HPs poderá trocar de lugar com outro personagem.
6	HYNDINN	Enganador. Podem procurar por tesouros sem gastar pontos de RAC.	16	TANNA-TOH	Conhecimento é poder. Adiciona +5 de RAC a todos do grupo.
7	KALLYADRAND CH	Aura do medo. O monstro que tiver o maior dano e não morrer, irá correr de medo deixando o combate.	17	TENEBRA	Visão das trevas. Consegue ver quais são os monstros do próximo combate e os personagens podem evitar combates sem precisar gastar pontos de FUGA.
8	KHALMYR	Espada da Justiça. Faz com que todos os personagens tenham o mesmo dado de ATQ, do maior.	18	THWOR	Aliado comum. Invoca um goblin para ajudar no combate. Ele fica até morrer, após sua morte outro irá aparecer caso haja mais combates. Goblin HP 2 ATQ 2
9	LENA	Fertilidade da deusa. +5 HP para todos do grupo e se tiverem personagens femininos, elas ainda ganham +1 no dano do ATQ e reduzem -1 de dano sofrido por monstros.	19, 20	THYATIS	Fênix. Ressuscita personagens caídos com 0 HP os deixando com 1 HP.
10	LIN-WU	Ataque Vorpal - Cada ataque causa o efeito de sangramento no monstro.	21, 22	VALKARIA	Ambição. Multiplica o T\$ dos personagens por 1d6 vezes.
11	MARAH	Amor verdadeiro. Cura 1d4 de HP a um herói sempre após um combate.	23, 24	WYNNA	Benção Elífica. Dá temporariamente a habilidade Arquearia para todo o grupo (dano de 1d6)

TABELAS



O CARA DA AVENTURA

O CARA DA AVENTURA		1D6 + 1D6	
1	FEITICEIRO	1	LENDÁRIO
2	HERÓI	2	INFORMANTE
3	REI	3	TAGARELA
4	CLERO	4	VENDEDOR
5	FEITICEIRO	5	CORRUPTO
6	GUARDA	6	MEDROSO

AVENTURA 1D6	
1: RESGATAR	ALGO OU ALGUÉM
2: ENCONTRAR	OBJETO OU ITEM VALIOSO
3: ESCOLTAR	PESSOA, CARAVANA
4: MATAR	DRAGÃO, VILÕES
5: EXPULSAR	MATAR TODOS OS MONSTROS DA DUNGEON
6: FORTUNA	OURO, GLÓRIA, JOIAS! UM BOM LOOT NO FINAL

CONVERSA COM UM NPC

1D6 + 1D6			
1	AVENTUREIRO	1	MENDIGO
2	MERCADORES	2	INFORMANTE
3	DRUIDA	3	BARDO
4	NOBRE	4	VALENTE
5	ESCRAVO	5	CORRUPTO
6	TRABALHADOR	6	MEDROSO

ASSUNTO 1D6	
1	SOBRE A MISSÃO SEGUINTE
2	FOFOCA
3	PEDIR UM FAVOR (MISSÃO)
4	PAPO INÚTIL
5	SOBRE A MISSÃO ANTERIOR
6	CURIOSIDADE

DUNGEON

CONSTRUINDO E JOGANDO

DUNGEON E TAMANHO 1D20			
1	Torre 1d10	11	Caverna 1d10
2	Cidade 1d20	12	Vila 1d12
3	Forte 1d8	13	Cidadela 1d10
4	Floresta 1d10	14	Masmorra 1d20
5	Alojamento 1d6	15	Templo 1d8
6	Pântano 1d6	16	Guilda 1d12
7	Montanhas 1d8	17	Geleiras 1d20
8	Desfiladeiro 1d6	18	Campo aberto 1d12
9	Deserto 1d20	19	Ruínas 1d8
10	Mina 1d12	20	Castelo 1d20

QUANTIDADE DE SALAS DE ACORDO COM TAMANHO	
0 a 1d4	Andares
0 a 1d4	Subterrâneos
1d4	Saídas

1D6 ACESSO A SALA ESPECIAL SE.			
1	EXPLORAR: passar por todas as salas e deixá-la por último	4	MATAR: Vencer 1d6 combates
2	SALA SECRETA: Encontrar 1d4 salas secretas	5	AVANÇAR: sem restrição, apenas chegar até lá.
3	SOLUCIONAR: resolver 1d4 enigmas	6	TESOUROS: Encontrar 1d4 tesouros.

1D6 SALA	
1	URZUR
2	MONSTRO
3	MONSTRO
4	MONSTRO
5	ARMADEILHA
6	ENIGMA

1D6 TESOURO	
1	CURA: recupera 1d6 HP
2	TIBAR: 1d12 T\$
3	EQUIPAMENTO: Sorteie um
4	TELEPORTE: Retorna para cidade
5	MANA: Recupera 1d4 HAB ESP
6	TIBAR: 2d12 T\$

Fichas de Personagens

NOME CLASSE: HP / NÍVEL: MOCHILA & ANOTAÇÕES: T\$:				DESENHO DO PERSONAGEM	
	ATQ.	FUGA	RAC.	HAB ESP	
DADO	_D+_	_D+_	_D+_	_D+_	_D+_
ROLAGEM	N/A				

NOME CLASSE: HP / NÍVEL: MOCHILA & ANOTAÇÕES: T\$:				DESENHO DO PERSONAGEM	
	ATQ.	FUGA	RAC.	HAB ESP	
DADO	_D+_	_D+_	_D+_	_D+_	_D+_
ROLAGEM	N/A				

NOME CLASSE: HP / NÍVEL: MOCHILA & ANOTAÇÕES: T\$:				DESENHO DO PERSONAGEM	
	ATQ.	FUGA	RAC.	HAB ESP	
DADO	_D+_	_D+_	_D+_	_D+_	_D+_
ROLAGEM	N/A				

NOME CLASSE: HP / NÍVEL: MOCHILA & ANOTAÇÕES: T\$:				DESENHO DO PERSONAGEM	
	ATQ.	FUGA	RAC.	HAB ESP	
DADO	_D+_	_D+_	_D+_	_D+_	_D+_
ROLAGEM	N/A				

NOME CLASSE: HP / NÍVEL: MOCHILA & ANOTAÇÕES: T\$:				DESENHO DO PERSONAGEM	
	ATQ.	FUGA	RAC.	HAB ESP	
DADO	_D+_	_D+_	_D+_	_D+_	_D+_
ROLAGEM	N/A				

NOME CLASSE: HP / NÍVEL: MOCHILA & ANOTAÇÕES: T\$:				DESENHO DO PERSONAGEM	
	ATQ.	FUGA	RAC.	HAB ESP	
DADO	_D+_	_D+_	_D+_	_D+_	_D+_
ROLAGEM	N/A				

NOME CLASSE: HP / NÍVEL: MOCHILA & ANOTAÇÕES: T\$:				DESENHO DO PERSONAGEM	
	ATQ.	FUGA	RAC.	HAB ESP	
DADO	_D+_	_D+_	_D+_	_D+_	_D+_
ROLAGEM	N/A				

NOME CLASSE: HP / NÍVEL: MOCHILA & ANOTAÇÕES: T\$:				DESENHO DO PERSONAGEM	
	ATQ.	FUGA	RAC.	HAB ESP	
DADO	_D+_	_D+_	_D+_	_D+_	_D+_
ROLAGEM	N/A				