

8 Bit Dungeon

DUNGEONS

& DRAGONS

INICIAR

POR: TIAGO ALVES

5ª edição

Sistema baseado no original
8-BIT DUNGEON adaptado e

traduzido por

TIAGO ALVES

Dungeons and

Dragons 5ª

Edição

8-bit Dungeon

Sistema básico para você jogar e
criar seus próprios jogos

Utilize junto com o sistema 8 bit
dungeons regras básicas, que pode
ser baixado por [aqui](#)

AVANÇAR

Olá aventureiro!

Você tem em mãos um RPG de bolso com menus interativos.

Se os links não funcionam talvez precise deste aplicativo no seu celular;

[Adobe Reader.](#)

Feito isso, certifique de desativar o modo de exibição contínua do aplicativo.

Botões interativos que vocês poderá clicar.

OPÇÕES INTERATIVAS

1. NADA	2. MONSTRO	1 → 2 → 3	<input type="checkbox"/> O QUE É RPG
3. MONSTRO	4. MONSTRO	4 ← 5 ← 6	<input type="checkbox"/> O QUE É RPG SOLO
5. ARMADILHA	6. ENIGMA	7 → 8 → 9	<input type="checkbox"/> SOBRE 8 BIT DUNGEONS
		10 ← 11 ← 12	<input type="checkbox"/> SOBRE O AUTOR

MENU PRINCIPAL

VOLTAR

Se a pagina não possui nenhum destes botões, basta arrastar em alguma direção para mudar a pagina.

Você também poderá usar esta arquivo no pc, incluindo a trilha sonora.

Uma vez dito isso, bom jogo!

AVANÇAR

INTRODUÇÃO



O QUE É RPG



O QUE É RPG
SOLO



SOBRE 8 BIT
DUNGEONS



SOBRE O AUTOR

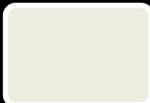


MENU PRINCIPAL



MENU PRINCIPAL

 PERSONAGENS

 REGRAS BÁSICAS

 HABILIDADES
ESPECIAIS

 BEM VINDO À
CIDADE

 CONSEGUINDO UMA
AVENTURA

 SAINDO POR AÍ...

 O DUNGEON

 MONSTROS

 PEGANDO "LOOT"

 JOGAR

QUE É
POSSÍVEL





Antes de entrarmos no mérito do RPG Solo. É preciso explicar para muitos leigos o que é RPG. Pra quem sabe o do que se trata podem até pular esta parte, pois, vamos chover no molhado.

RPG é um sigla inglês que dizer Role-playing Game, que traduzindo significa "Jogo de interpretar". Um jogo no qual jogadores criam um único personagem e segue uma trama sem roteiros. Os Jogadores falam como estes personagens falariam, e diz as ações que seus personagens neste jogo fariam.

O RPG geralmente é um jogo que se joga em média com 3 ou mais jogadores nos quais estes serão personagens criados por eles próprios e irão enfrentar um desafio da aventura.

Deste grupo de jogadores, um deles acaba ficando com uma função diferenciada, este jogador irá criar a aventura, os desafios e adversidades que os outros jogadores com seus personagens únicos irão enfrentar. Este jogador é chamado popularmente de "mestre".

Em suma, isto compõe uma partida de RPG, jogadores que criam seus personagens e os interpretam e um único jogador que irá narrar a aventura sendo o mestre do jogo. O Mestre começa contando a história e os demais jogadores interagem com ela usando seus personagem criados.



E que personagens e aventuras são essas? Elas ocorrem tudo na imaginação dos jogadores, o mestre do jogo começa contando uma história dentro de um gênero qualquer (fantasia medieval, terror, cyberpunk, etc) e embasados em apenas alguns livros e planilhas que dão um norte para criação do cenário onde se passa a história. O jogador que fica com a função de mestre tem a importante tarefa de criar um início de uma aventura, no qual os personagens precisam vencer, criar os inimigos e desafios que poderão surgir em uma trama que não segue roteiros pré estabelecidos. Não seguem roteiros pré estabelecidos, pois cada jogador irá interpretar seu personagem de um jeito que podem comprometer o final da aventura de forma boa para os personagens ou de forma não tão boa para os personagens. Todas estas cenas, ações devem ser ditas e imaginadas em grupo. Entendam a diferença, o jogador não irá pular de um prédio em chamas para salvar uma garotinha que ficou para trás, mas talvez o personagem deste mesmo jogador sim! E como isto é feito? O jogador, diz sua ação em detalhes e descreve como o personagem dele faria nesta situação. Como ele iria entrar no prédio? Estaria portando algum objeto para ajuda-lo? a garotinha é realmente importante para o personagem? E é isso que torna um jogo de RPG tão emocionante!

Como se ganha uma partida de RPG?

No RPG todos ganham! Não se trata de quem consegue mais pontos ou derrota mais adversários e sim como se interpretam o personagem e como a aventura termina. Mesmo que o mestre conte a história, ainda sim ela depende das escolhas que jogadores farão para seus personagens.

Por fim, o RPG é isto, jogar um jogo de interpretar papéis, imaginar cada cena e participar de inúmeras aventuras narradas por outro jogador. A conclusão destas aventuras são imprevisíveis, até mesmo para ao mestre que se propôs a criar o desafio.

VOLTAR



A group of adventurers is gathered around a campfire in a dark, forested setting. A wizard with long white hair and a red robe stands on the right, holding a staff with a glowing blue gem. Other characters, including a dwarf and a woman, are seated or kneeling around the fire. The scene is illuminated by the warm glow of the campfire and the wizard's staff. The text "O que é RPG SOLO?" is overlaid in the center in a white, pixelated font.

O que é RPG
SOLO?

O RPG solo é outra modalidade de RPG, diferente do grupo, como o próprio nome diz, você joga sozinho. Ao invés de possuir um mestre narrando as cenas da aventura e seus desafios temos algo pré estabelecido para este único jogador. O maior exemplo são os "livros-jogos" no qual são livros com uma historia fechada, textos e algumas ilustrações para ajudar na imersão. Estes livro-jogos trazem as escolhas pré determinadas para o leitor (que automaticamente vira jogador) em forma de textos com opções de escolha. As regras de criação de personagem e mecânicas de resolução de desafios já constam nestes mesmos livros. E a aventura só termina quando o leitor/jogador chega à ultima página do livro.



Outra modalidade de RPG Solo são os exemplos de jogos e sistemas que simulam o mestre do jogo que constam neste pdf e no site: JOGADOR SOLO. O diferencial desta outra modalidade de RPG Solo é o jogador assumir o papel de jogador (criar o seu personagem ou personagens únicos) e de mestre (Narrar a cena e descrever desafios).

Todos os jogos que estão disponíveis para download podem ser jogados de forma soa. O grande desafio desta modalidade de jogar soa é a forma de "simular" um mestre de jogo, contendo as surpresas e alternando ser o mestre e jogador.

Logico que não vamos cair na pretensão de recriar exatamente todas as respostas que um possível ser humano daria durante a narração de uma aventura, porém, por meio de tabelas pré estabelecidas e rolagens de alguns dados podem ajudar os jogadores solitários a imaginar a cena naquele momento. Acaba que a surpresa de cada aventura aguarda na aleatoriedade de rolagens, no qual você mesmo jogando soa e conduzindo sua própria aventura NUNCA saberá até onde cada cena termina.

Para que serve o RPG Soa?

Não vou entrar no mérito de qual RPG é melhor que o outro. Cada um tem suas características próprias: o RPG convencional se joga em grupo, temos interação social, criatividade e pessoas. Já o RPG Soa você joga sozinho e todo esforço de imaginar a cena cai sobre você. Você determina até quando você esta se divertindo ou não.

São experiências diferentes.

Realmente é mais divertido jogar com mais pessoas e um mestre, porém e se o seu grupo não for centrado? E quando seus amigos não podem se reunir para jogar? Ai o RPG Soa pode ser útil.



RPG Solo pode ser útil também, caso você é mestre, está querendo estrear um livro novo de regras, mas não está seguro de "mestrar" utilizando as regras. Daí você pode jogar solo, criar um personagem e jogar este sistema de forma SOLO para se habituar com as regras.

Talvez, assim como eu, tem uma pilha de livros de RPG que você comprou e nunca usou, pois, seu grupo prefere jogar outro jogo ou nem sequer existe mais.

Então fique a vontade, mesmo se com esta explicação você ainda ficou com dúvida do que é um RPG e como funciona o RPG SOLO, não se preocupe pois, cada uma destas apostila que se encontram no link download têm suas próprias regras e explicações de como se jogar sozinho ou em grupo e ingressa-lo neste maravilhoso universo do RPG. A única regra essencial do RPG SOLO é: divirta-se do seu jeito!



VOLTAR



Sobre o

8 BIT

DUNGEONS

FIGHT RUN

MAGIC

DRINK

ITEM

YOS

HP

3

NEM

HP

3

ARS

HP

2

BDO

HP

2



Esta é uma modalidade de Jogo (mais jogo cooperativo do que um RPG, apesar de poder ser usado como RPG). No qual fazemos uma sátira aos saudosos jogos antigos de RPG eletrônicos. Em que você é um valente herói, se une com uma turma de personagens com características diferentes e tentam vencer o desafio final. Você poderá jogar sozinho (sim, pode ser um game solo) ou com até 6 pessoas SEM a necessidade de um MESTRE. Por que pode ser jogado sozinho e sem a necessidade do mestre? Porque durante a criação da aventura, mapa, dungeon, encontros com monstros, armadilhas, vilões finais podem ser gerados aleatoriamente por meio de tabelas pré-estabelecidas.

O QUE VOCÊ VAI PRECISAR?

Aqui no 8 Bit dungeons você ao invés de um vídeo game, um controle e o cartucho, vai precisar deste documento + o documento de [regras básicas do 8 Bit dungeons](#), lápis, borracha, dados multifacetados (1d4, 1d6, 1d8, 1d10 e 1d12).

VOLTAR

PER SO NA GENS



Assim como todo RPG dos antigos vídeo games você já tem seu personagem ou o escolhia numa pequena lista de opções. Aqui você também cria seu personagem, preenche a ficha e joga com ele. No caso de jogar sozinho ou com menos de 4 pessoas, é aconselhável você controlar mais personagens para que o seu grupo tenha no mínimo 4 personagens. Aqui a motivação do seu personagem, background e demais coisas não importam! Pode criar se quiser, no entanto o relevante neste estilo que simula games antigos é que ele tenha uma classe! Portanto criar um personagem neste sistema é muito fácil, pois ele já estará preestabelecido. Teremos 2 passos logo a seguir:

1. ESCOLHA UMA CLASSE: Considere como se fosse um "estereótipo".

A classe de exemplo neste módulo estará utilizando de referência o primeiro Dungeons e Dragons 5ed e possuem todas as classes do livro e sistema oficial.

Cada uma destas classes têm dados diferentes e habilidades diferentes. Não tem problema as classes se repetirem numa aventura, porém é mais dinâmico quando há variedades.

2. TRANSCREVA PARA A FICHA:

Quando escolher uma classe coloque o valor de HP que ela possui (Hit Points ou seja, pontos de vida). Seu grupo começa no nível 0 e sempre no início de cada aventura você rola os valores de seus respectivos dados de "FUGA", "RAC." (raciocínio), "HAB ESP" (habilidades especiais).

Agora que escolheu sua classe transcreva para a ficha de personagem. As características Hit Points (são seus pontos de vida), Dado de Ataque, Dado de Fuga, Dado de Raciocínio e Habilidade especial de cada classe já está determinada, você apenas preenche cada um no seu respectivo lugar.



REGRAS

BÁSICAS

Aqui passaremos as regras das situações que ocorrerão na sua aventura e como resolvê-las. Os jogadores terão 6 tipos de ações comuns.

MOVENDO-SE : Todo o grupo pode a qualquer momento decidir mudar de direção ou se eles estiverem numa Dungeon, eles podem decidir andar de uma sala para outra. Os personagens SEMPRE andam juntos, e não podem deixar uma briga a menos que usem um ponto de "FUGA"!

ATAQUE (ATQ.) - COMBATE: Quando o grupo move seja pelo mapa geral do jogo ou por uma Dungeon é provável que eles encontram Monstros. Ao encontrar monstros começa um combate. O Combate se resume a turnos. Primeiro todos os seus personagem começam e se estiverem ainda monstros vivos eles irão atacar no próximo turno usando primeiramente os pontos de Monstros (mostraremos mais a frente).

No seu turno você pode:

- Atacar rolando o dado de ATAQUE de seu personagem. O resultado será o dano que o monstro terá (subtraia dos "Hit Points" do Monstro);
- usar uma Habilidade da sua classe, daí use o efeito desta habilidade (habilidades e descrições serão explicadas mais a frente). Em seguida caso haja monstros vivos todos eles irão atacar, seja também usando o dado de ATAQUE ou uma habilidade de monstro.

O combate termina quando:

Todos os monstros morrem;

Todos os personagens jogadores morrem;

Todos os personagens jogadores gastam 1 ponto para Fugir;

FUGA: No criação de personagem, role este dado representado no "Dado de FUGA" da classe do seu personagem e marque o número - estes são pontos que você pode gastar para fugir de combates. Quando você está uma luta, se você quiser sair, você pode escapar da luta gastando 1 ponto. Monstros não seguem as pessoas neste jogo. Se você optar fugir reduza -1 ponto no resultado do "FUGA" na ficha de cada personagem que fugir. A FUGA não poderá ser usada para escapar de uma sala da DUNGEON ou de uma armadilha!

(RAC.) RACIOCÍNIO: No criação de personagem role o "dado de RACIOCÍNIO" da classe e marque o número - estes são pontos que você pode gastar nesta sessão (ou pelo menos, até a próxima vez que você ficar na taverna) para realizar coisas que exijam raciocínio.

Quando você descobre uma armadilha, você pode gastar -1 pontos para não ser ferido sempre que passar por ela ou -3 para desativa-la definitivamente.

Além disso, você pode gastar -1 ponto do "RACIOCÍNIO" a qualquer momento para encontrar qualquer portas secretas em uma sala da dungeon; Quando usar esta habilidade role 1d4: saindo 1= localizou uma porta secreta ao norte; 2 = coloque a leste, 3= coloque no sul e 4= coloque oeste. Porém, se já passou por aquela porta, você não encontra nada. Se a porta levasse para fora da masmorra, você ganha 2d6 peças de ouro (vamos chamar assim, mas você pode por o nome da moeda como quiser) em vez disso, considera-se que você encontrou um tesouro escondido na sala da dungeon.

VISITAR A CIDADE:

Enquanto os aventureiros estão na cidade, eles terão a opção para comprar coisas, descansar na taverna, conseguir aventuras e conversar com NPC's. As coisas são descritas um pouco mais tarde.

MORRI...

NO CÉU TEM PÃO?

é triste, mas pode acontecer...

Durante a aventura seu personagem pode chegar a HP 0 (não existem pontos negativos). Quando isso acontece ele morre!

Mas não se desesperel! Caso um personagem caído ainda pode ser ressuscitado por meio de uma magia de ressurreição, ou pagando uma certa quantia na igreja. Caso seja ressuscitado numa Dungeon ele volta a vida com 1 Hit Points.

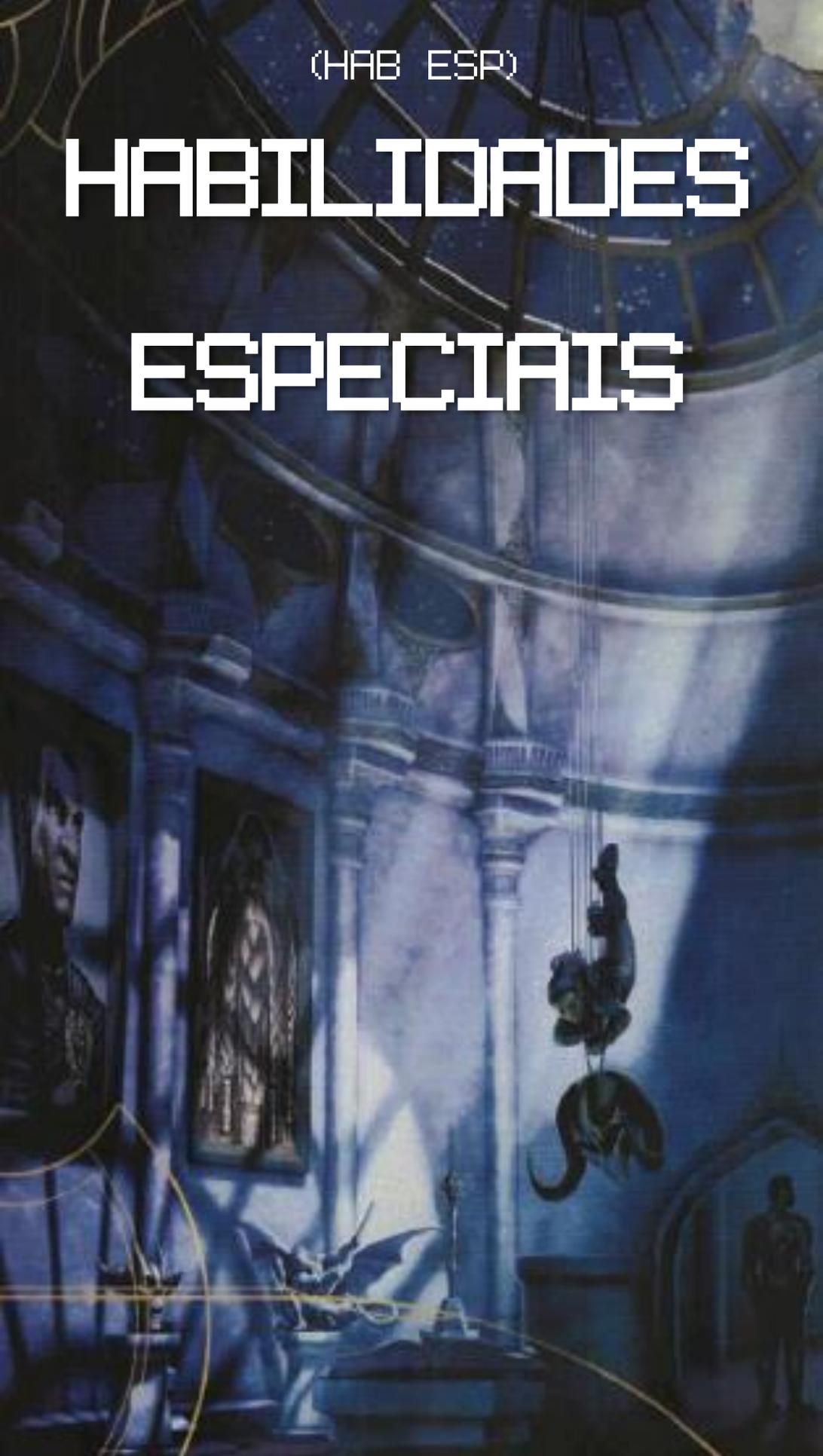
Algumas situações que poderão acontecer:

- **ALGUNS PERSONAGENS NOCALTEADOS (0HP) E ALGUNS FUGIRAM:** Se alguém do grupo cair nocauteado e os demais fugirem o que ficar morre. Se ficarem 2 ou mais, os caídos rolam 1d12 o que tiver número menor morre os demais escapam com 1 Hit Points.
- **TODOS ESTÃO NOCALTEADOS:** Se todos forem derrubados (0 HP) então os monstros ficam entediados e vão embora. Todo mundo tem que fazer uma rolagem em 1d12, o resultado mais baixo está realmente morto, e precisa ser trazido de volta à vida na Igreja. Os outros personagens revivem com 1 HP como de costume.
- **TODOS ESTÃO MORTOS:** Se todos realmente morrerem, então todo o grupo acorda de volta na última taverna que eles ficaram, mas perde todo o seu dinheiro.

VOLTAR

(HAB ESP)

HABILIDADES ESPECIAIS



Cada classe começa com uma habilidade especial, mas gastando uma certa quantia em dinheiro podem aprender mais. Esta junto com seu "dado de HAB ESP" deverá ser acrescentada na ficha de personagem.

Cada personagem pode aprender qualquer habilidade compatível à sua classe desde que pague o preço por ela. Cada habilidade possui uma regra, efeito e um dado para você colocar na ficha. O número que sair no "dado de HAB ESP" será o número de vezes que poderá usar a habilidade. O valor "HAB ESP" muda cada vez que se seus personagens descansam na taverna/pousada. Pode ser recuperado com poções de mana.

Cada habilidade quando utilizada custa -1 ponto, quanto o valor no "HAB ESP" chegar a 0 o seu personagem não poderá usar mais a habilidade até que o mesmo descanse em uma taverna ou pousada e re-role os resultados.

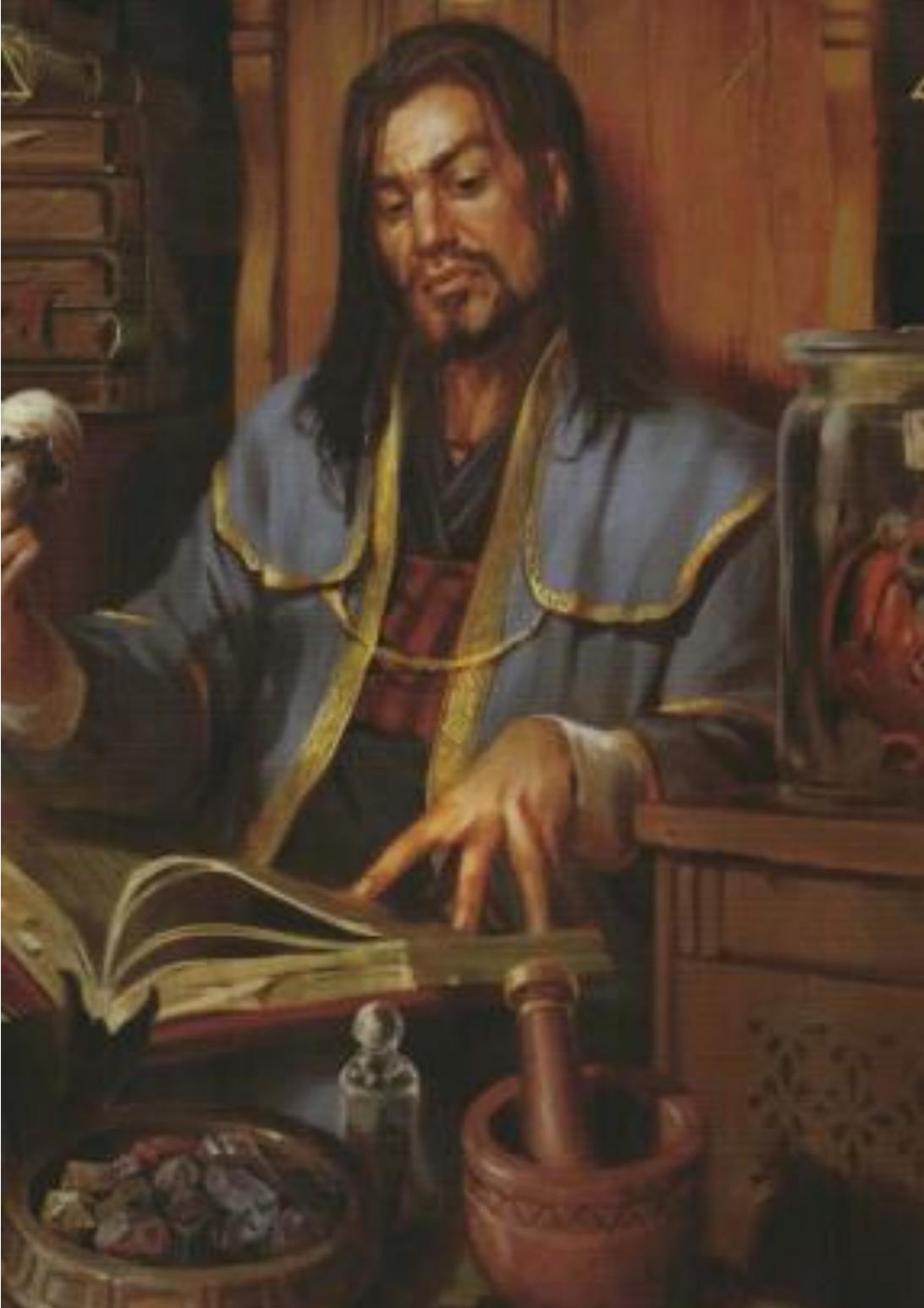
Como neste módulo estamos simulando um jogo do Dungeons and Dragons 5ª Edição. Criei alguns modelos.



HABILIDADE	DADO	DESCRIÇÃO	CLASSE QUE PODE APRENDER
Arma & Escudo	1d6	No seu turno. Adiciona +1 no seu dano e -2de dano quando for atingido da próxima vez	PALADINO, CLÉRIGO, BÁRBARO
Arma duas mãos	1d10	No seu turno. Adiciona +2 no seu dano.	PATRULHEIRO, LADINO, GUERREIRO, BÁRBARO
Armadilha	1d6	Cria uma armadilha que é ativada sempre que for alvo de um ataque	LADINO, PATRULHEIRO
Arquearia	1d8	No seu turno. Cause 1d8 de dano no adversário.	LADINO, PATRULHEIRO, BÁRBARO, GUERREIRO
Ataque poderoso	1d8	Super ataque que além do ataque comum causa +1d12 de dano no mesmo alvo.	MONJE
Ataque Rápido	1d4	Ataca 2x	TODOS
Chamado da Floresta	1d4	Se transforma em um animal da floresta com ataque 1d8 por até 3 combates	DRUIDA
Derrubar	1d4	Derruba um oponente 1x. Só funciona 1x no mesmo monstro.	MONJE, BÁRBARO, GUERREIRO
Draconato	1d6	Durante o combate se transforma em um dragão, causa o efeito "Baforada de dragão" (alvo em chamas e perderá -1d6 HP) por turno	TODOS
Encantar	1d6	Fascina 1d4 alvos para que o mesmo não ataque no turno do monstro.	
Espírito Familiar	1d4	Invoca um espírito familiar de 2 PVs, ataque 1d6 durante o combate	BRUXO, FEITICEIRO
Força Bruta	1d6	No seu turno. Role o dobro de dados para atacar.	BÁRBARO, GUERREIRO, MONJE
Fúria	1d6	Rolla 2 dados de ataque, acerte um alvo diferente com cada um dos resultados.	BÁRBARO, GUERREIRO, PALADINO, MONJE
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.	BÁRBARO, GUERREIRO, CLÉRIGO
Heroísmo	1d6	No seu turno. Usa um dado a mais na no seu ataque básico.	PALADINO, GUERREIRO, MONJE
Insultar	1d4	Chama os ataques para você na rodada dos monstros	BÁRBARO, GUERREIRO
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, PATRULHEIRO
Magia Comum	1d12	No seu turno. Causa +1d6 de dano em 1d4 monstros	MAGO, BRUXO, FEITICEIRO
Magia das Trevas	1d6	Invoca 1d4 mortos-vivos para o combate. Todos os golpes acertam primeiros os mortos-vivos antes do bruxo. Mortos vivos 2HP. DADO DE ATAQUE 1d4. (MP - 1 MORTO-VIVO)	MAGO, FEITICEIRO, BRUXO
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.	PALADINO, CLÉRIGO
Ocultar-se	1d4	Esconde se no meio da luta. Você pode realizar o próximo ataque valendo +2 dado de ataque	LADINO, DRUIDA, BRUXO
Ponto Fraco	1d6	Não ataca no seu turno para analisar o ponto fraco de um dos monstros. No próximo turno ele acerta com o valor máximo de dado de ATQ.	PATRULHEIRO, GUERREIRO, BÁRBARO
Sortudo	1d6	Você possui sorte inexplicável. Role 1d6 e adicione como bônus em ataque ou solucionar enigmas	TODOS



VOLTAR



BEM VINDO À
CIDADE

Aqui que todo jogo começa (ou ao menos na maioria das vezes). Aqui os personagens podem mover livremente, fazer compras e pegar missões sem se preocupar com monstros e armadilhas. As cidades podem ser encontradas também quando os heróis perambulam pelo mapa geral. Geralmente em uma aventura os jogadores começam em uma cidade. Lá encontram uma taverna/pousada, loja de itens, igreja, academia/centro de treinamento e npcs com missões. A seguir iremos listar cada um deles.

TAVERNA / MERCADO: Aqui os personagens podem recuperar todos os seus pontos de vida por um preço de 10 peças de ouro e mais 10 peças de ouro para cada nível a mais que eles têm, ou seja, personagem de nível 2 pagam 20 peças de ouro, personagens de nível 3 pagam 30 peças de ouro e assim por diante. Na pousada também se re-rolam todos os demais resultados nos "dado de Fuga", "dado de Raciocínio" e "HAB ESP".

A LOJA: os personagens utilizam o dinheiro pego dos monstros e aventuras e compram coisas. Estas coisas podem ser todo tipo de sorte de itens, curas, pergaminhos de retorno à cidade, equipamentos e etc.

No caso dos equipamentos, você sorteia o efeito.

Equipamentos: Role 1d4:

1= bônus de Ataque,

2= bônus de Fuga,

3= Bônus de Raciocínio,

4= bônus de Habilidade.

E se você já tem equipamento sorteado, você deve vendê-lo primeiro. O equipamentos dão bônus em rolagens seja do nível 1 (+1) podem chegar até o nível 5 (+5).

ACADEMIA/CENTRO DE TREINAMENTO/DOJÔ Subir de Nível Aqui seus personagens podem pagar para receber treinamentos e subir de nível. Você compra apenas um nível de cada vez. Todo personagem começa com nível Zero e depois comprar o nível um, depois dois, três, e assim por diante, até chegar a cinco, que é o mais alto nível existe. Você não pode pular dois níveis, então não tente. Ao subir de nível você adiciona um ponto para cada habilidade. No caso o nível 1 te dá bônus de +1 em HP total, +1 no resultados em rolagens de ataque, raciocínio e fuga. No caso do nível 2 te dá bônus de 2 em HP total, +2 no resultado em rolagens de ataque, raciocínio, fuga e assim por diante.

ESPECIALIZAR UMA HABILIDADE

Na academia você poderá treinar também seu “dado de Habilidade” subindo de nível. A regra de bônus é a mesma, porém só adicionando no valor da rolagem do “dado de Habilidade”. Logo o nível 1 te dá +1 de bônus em rolagens, o nível 2 te dá +2 de bônus em rolagens e assim por diante.

A IGREJA

Não somente para rezar para deuses antigos ou realizar uma missa. Aqui por meio “divino” os personagens mortos podem voltar à vida por uma bagatela de 50 peças de ouro.





CONSEGUINDO UMA
AVENTURA

Praticamente em toda cidade tem um “um personagem” que vai te dar uma aventura. Esse personagem pode ser homem, mulher, animal, criatura, rei, elfo o que for... A sua característica não é relevante para a missão.

O fato é que é com ele que os personagens jogadores devem interagir para conseguir a aventura. E como motivação esta aventura teria que render aos personagens ouro, acesso a outras localidades do mapa, item ou algum tipo de vantagem. O “cara da aventura” é o que dará o início do jogo: Façam isso, recuperem aquilo, resgatem fulano, matem ciclano ou qualquer sem noçãozisse do tipo. Invente uma recompensa dentro do contexto do seu jogo!

Sem contar que é só o que aventureiros fazem, história, tradição, esse tipo de coisa.

DEMAIS NPC's

Apenas para caráter “imaginativo” você pode querer desenhar, mapear e colocar mais npc's no seu mapa. Porém não precisam ser de grande utilidade, apenas caso queiram que digam algo relevante a aventura (caso também vocês queiram jogar com um mestre de jogo). Mas não há uma razão particular para isso. Da mesma forma em que não há razão alguma porque a maioria dos guardas da cidade, quando você tenta falar com eles repetem a frase “Bem vindo a nossa cidade!”, nem uma mocinha que em toda cidade aparece dançando sem motivos. Mas essas coisas estão por aí. Se algum deles for particularmente interessante ou engraçado, eles serão descritos em uma aventura, onde todos os jogadores podem interagir.

VOLTAR

SAINDO

POR AÍ...



O MAPA GERAL Viajar pelo mundo basicamente significa você e seu grupo andando por aí fora ao de redor da cidade "no mapa geral" e provavelmente fazendo isso será atacado por monstros. A menos que seja isso que você quer... afinal, até porquê matar monstros é a principal fonte de renda para pegar peças de ouro.

Existem dois sentidos para as viagens pelo mapa geral.

- **PERAMBULAR AO REDOR:** Ao sair da cidade, o grupo pode declarar que eles estão "vagando" ao redor da cidade. Eles então entrarão em uma briga. Depois da luta, eles podem decidir se eles vão continuar vagando ou ir de volta para a cidade. Este processo pode continuar e se repetir o enquanto o grupo quiser.
- **EM ALGUM LUGAR ESPECÍFICO:** Quando você recebe uma aventura, você vai descobrir quantos dados de distancia o Dungeon está, e até a chegada do seu grupo ao local podem haver lutas. Uma aventura básica pode colocar as dungeons em 1d4 ou 1d6 de distância. Você escolhe e a opção que melhor se adequa à realidade da historia e personagens. Durante as viagens não serão necessários uso do "Raciocínio" para solucionar enigmas ou armadilhas. A ideia se resume em apenas andar do ponto A ao ponto B ou perambular ao redor da cidade.

VOLTAR



O DUNGEON

A Dungeon é basicamente uma área grande (dentro do MAPA GERAL) que é cheia de salas. Cada sala é quadrada, e você pode ir para o norte, sul, leste ou oeste para a próxima sala através de portas. Nem todas as paredes têm portas, gerando um labirinto. Aventureiros passam por uma dungeon sendo uma sala de cada vez, determinando (e as vezes lutando) o que está em cada sala antes de seguir em frente.

- **A ENTRADA:** Este é o lugar onde os aventureiros podem entrar e sair para o mapa geral.

O MAPA: Toda aventura tem um mapa de dungeon. Isto pode ser simples ou complicado; pode até ter "um segundo andar" ou subterrâneos ou mais coisas. Geralmente é uma boa ideia desenhar as salas e corredores numa folha de papel a medida que o grupo avança.

- **SALAS COMUNS:** Uma sala comum conterá um dos seguintes itens: monstros, armadilha ou um enigma para se decifrar. Para descobrir qual, alguém tem que rolar o seu conteúdo na tabela do jogo;

- **SALAS ESPECIAIS:** Geralmente é a última sala da dungeon ou uma sala secreta. Exemplos de salas especiais: sala de luta do chefe ou a sala onde está o objetivo da aventura ou a sala onde está a relíquia valiosa ou o tesouro. A aventura em si irá determinar o conteúdo desta sala. Algumas salas especiais são restritas e só poderão ter acesso se o grupo realizar tal tarefa exigida pela mesma.

- **MONSTROS:** Sempre que o grupo encontra monstros, assim como no mapa geral, você olha qual dos personagens tem o nível maior do grupo e some +1d6. Este será o nível de dificuldade do combate.

Use este valor para colocar os monstros no combate, porém os monstros não podem ter o nível maior que o personagem de nível mais alto do grupo. Ou seja: se seu grupo tem personagem de nível 2 por exemplo os inimigos não poderão ser do nível 3 ou mais (exceto chefões da aventura).

Ex: Se você começa o jogo com personagens de nível 0 o máximo de monstros que seus personagens irão enfrentar são do nível 1 (nível $0+1d6$).

- **ARMADILHAS:** Se o grupo entrar em uma sala com uma armadilha, irá machucar a todos a menos que seja notado. Armadilhas causam 1d6 de dano para todos do grupo. Para evitar que seu personagem sofra dano lhe custará -1 ponto de "RACIOCÍNIO" ou -3 pontos para desarmá-la de vez.

- **ENIGMAS:** Se o grupo entrar em uma sala com um quebra-cabeça/enigma, você tem a chance de obter um saque extra resolvendo-o. Para resolver um quebra-cabeça, alguém com pontos de "raciocínio" deve gastá-los e rolar o "dado de RACIOCÍNIO" de seu personagem, caso resultado for 4 ou mais, todo mundo ganha o mesmo valor em peças de ouro vezes o seu nível atual (Valor no dado x valor do nível do seu personagem = total de peças de ouro extra).

- **VOLTAR:** Se caso o grupo passe por uma sala que vocês já exploraram alguém deve rolar um 1d6. Se sair 6, surge um monstro "errante" e começara um novo combate. Se você voltar para uma sala que houve um combate, mas você fugiu, os monstros continuarão lá até que os derrote e caso tenham perdido vida eles recuperarão. Armadilhas que não foram desativadas irão atacar novamente a menos que gastem -1 ponto de raciocínio para esquivar ou -3 para desativá-la definitivamente.

VOLTAR



MONSTROS

Monstros são todos os inimigos que o grupo irá enfrentar no jogo, seja no mapa geral ou no dungeon. Monstros não pensam ou correm, mas eles têm alguns outros truques que os aventureiros não têm. Os chamados aqui por PONTOS DE MONSTRO (PMs) Todos os monstros terão tantos pontos quanto o nível dos personagens. Todos os monstros "padrão" colocam todos os seus pontos na mesma coisa, mas aventuras especiais e monstros Chefão podem ter qualquer ponto distribuído em outra coisa.

- **ABATER:** Este ponto é gasto ao acertar um inimigo, e adiciona +1 ao dano causado. Um monstro com ABATER vai usá-lo o número de vezes que ele o tiver de PM.

- **MORTO-VIVO:** Monstros atingidos que são mortos vivos subtraem o valor do ATAQ pelo numero de PM que tiverem. No entanto, se houver algum personagem no combate com a MAGIA DIVINA pode gastar um ponto de HAB ESP para destruir 1d4 monstros com PM morto-vivo.

- **VENENO:** Este ponto é gasto ao atingir um inimigo. O alvo fica envenenado e perde -1 HP por turno. E continuará perdendo a cada luta, a cada turno até que uma MAGIA DIVINA o cure, que tome um antídoto ou descanse em uma taverna/pousada.

- **ENXAME:** Um monstro com pontos de enxame usa isso cada vez que é atingido, até acabar os PMs. Cada ponto de enxame gasto reduz o dano recebido do ATQ. Um monstro enxame também NÃO JOGA DADOS PARA ATACAR; em vez disso, faz dano igual ao seu nível de PM.

BAFORADA DE DRAGÃO: Uma bola de fogo, explosão ou algo que ataque em chamas. Um resultado de rolagem de ataque máxima, significa que o alvo esta em chamas e continuará perdendo 1d6 HP até que o combate acabe.

PADRÕES DE ATAQUE

Existem três padrões básicos de ataque que monstros seguirão.

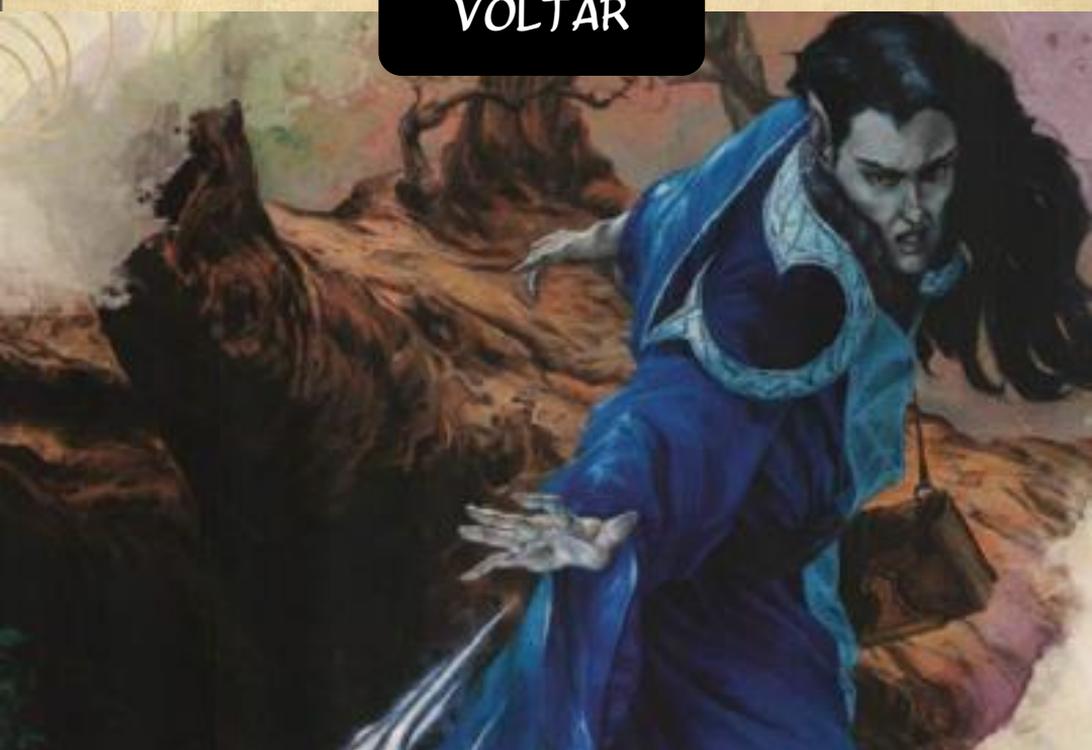
Se um grupo feito de vários monstros diferentes atacam o grupo e nem todos têm o mesmo padrão, eles usam o padrão "Decrescente".

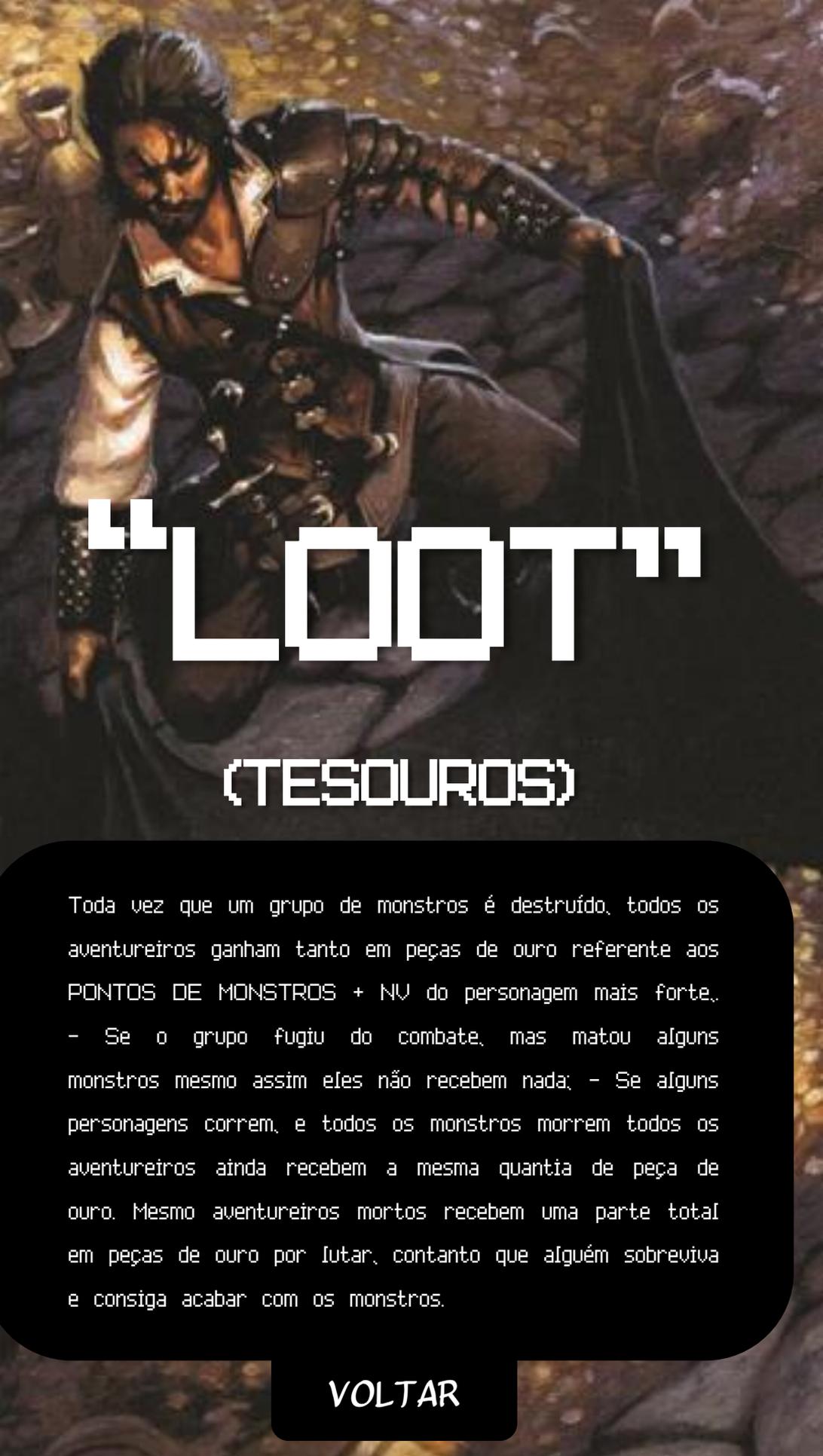
- **DECRESCENTE:** Monstros deste tipo gostam de desafio. O atacam o aventureiro com os maiores pontos de vida da sua vez; uma vez que os monstros desse tipo atacam todos, recomeçam com o mais alto HP e de novo até que eles estejam todos eliminados.

- **CRESCENTE:** São mais covarde e atacam os heróis com menor valor de HP da vez.

- **GRUPO:** Monstros que andam em bandos. Atacam o aventureiro que tenha mais pontos de vida da vez, uma vez que escolhem o alvo, permanecem nele atacando a cada rodada, até que aventureiro ou caia ou fuja!

VOLTAR





“LOOT”

(TESOUROS)

Toda vez que um grupo de monstros é destruído, todos os aventureiros ganham tanto em peças de ouro referente aos PONTOS DE MONSTROS + NIV do personagem mais forte.

- Se o grupo fugiu do combate, mas matou alguns monstros mesmo assim eles não recebem nada;
- Se alguns personagens correm, e todos os monstros morrem todos os aventureiros ainda recebem a mesma quantia de peça de ouro. Mesmo aventureiros mortos recebem uma parte total em peças de ouro por lutar, contanto que alguém sobreviva e consiga acabar com os monstros.

VOLTAR

ESCOLHA A CLASSE

OPÇÕES PRONTAS
PARA ESCOLHER

OPCIONAL:
CRIAR SEU PERSONAGEM
TODO ALEATÓRIO!



COMEÇAR!

TUDO ALEATÓRIO

Role 1d6 e 1d8 e anote na sua ficha de personagem

PONTOS DE VIDA 1D6

1 - 4 PV

4 - 10 PVs

2 - 6 PVs

5 - 12 PVs

3 - 8 PVs

6 - 14 PVs

CLASSE 1D12

1 BÁRBARO

5 DRUÍDA

9 MAGO

2 BARDO

6 FEITICEIRO

10 MONGE

3 BRUXO

7 GUERREIRO

11 PALADINO

4 CLÉRIGO

8 LADINO

12 PATRULHEIRO



VOLTAR

AVANÇAR

TUDO ALEATÓRIO

ATRIBUTO 1D6

DADO DE ATAQUE (ATQ)

1 - 1D4

4 - 1D10

2 - 1D6

5 - 1D12

3 - 1D8

6 - 1D20

ATRIBUTO 1D6

DADO DE FUGA (FUGA)

1 - 1D4

4 - 1D10

2 - 1D6

5 - 1D12

3 - 1D8

6 - 1D20

ATRIBUTO 1D6

DADO DE RACIOCÍNIO (RAC)

1 - 1D4

4 - 1D10

2 - 1D6

5 - 1D12

3 - 1D8

6 - 1D20

ATRIBUTO 1D6

DADO DE HABILIDADE (HAB ESP)

1 - 1D4

4 - 1D10

2 - 1D6

5 - 1D12

3 - 1D8

6 - 1D20

VOLTAR

AVANÇAR

TUDO ALEATÓRIO

HABILIDADE ESPECIAL 1D12

1 - FÚRIA

2 - ENCANTAR

3 - MAGIA DAS TREVAS

4 - MAGIA DIVINA

5 - CHAMADO DA FLORESTA

6 - HEROISMO

7 - LADINAGEM

8 - MAGIA COMUM

9 - DERRUBAR

10 - PONTO FRACO

11 - DRACONATO

12 - ESPADA & ESCUDO

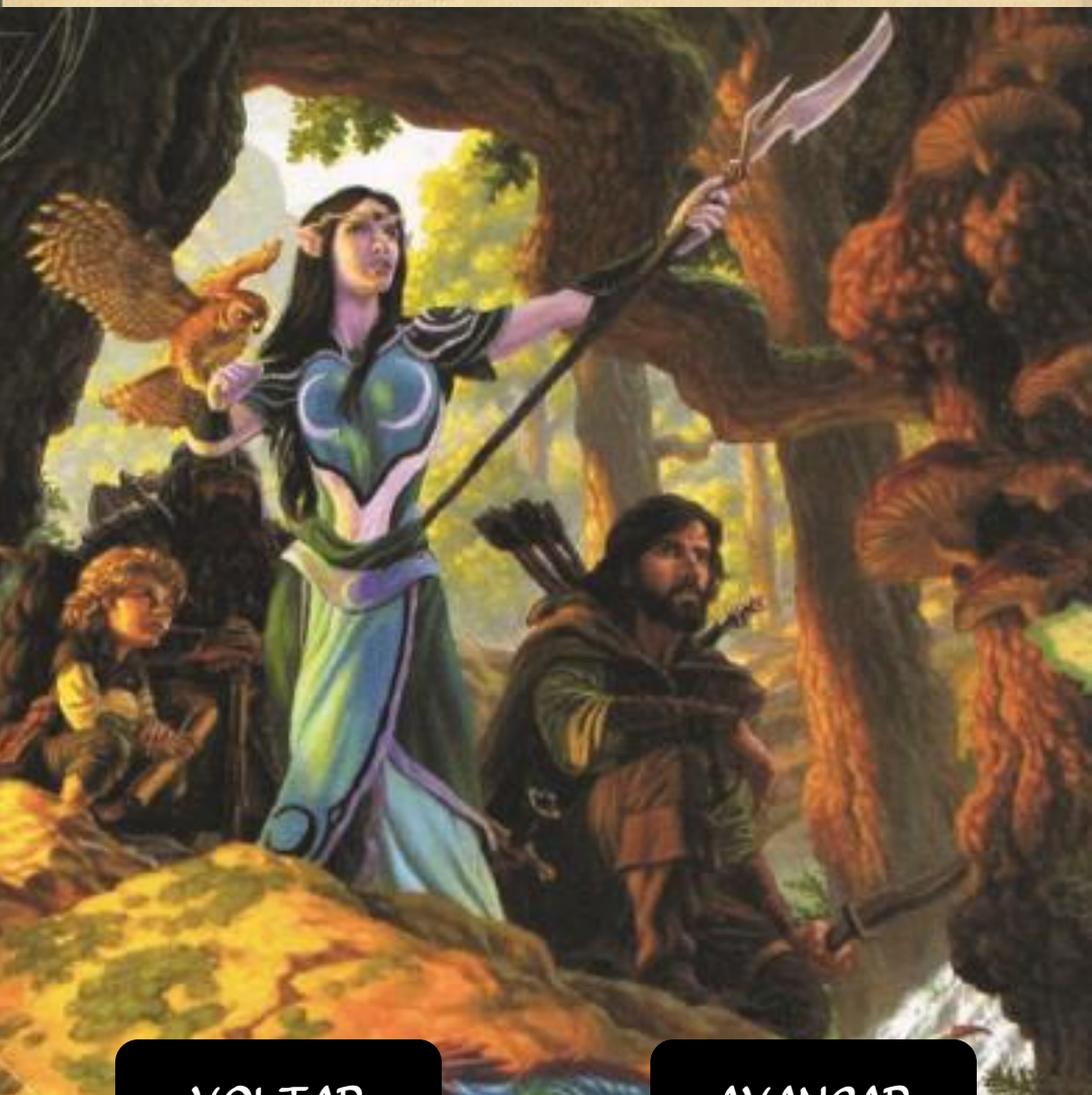
VOLTAR

PRONTO!

An illustration of four adventurers sitting around a wooden table. In the center, a woman with long, pointed ears and a crown-like headpiece looks at a map. To her right, a man in full plate armor is also looking at the map. To the left, a woman with a ponytail is looking towards the map. In the foreground, the back of a fourth person's head is visible. The table has a map, a mug, and a pitcher on it.

CLASSE DE PERSONAGENS

Cada classe já está pronta, basta transcrever os escolhidos na ficha de personagens.



VOLTAR

AVANÇAR

BARBARO



HP: 12

ATAQUE: 1D12

FUGA: 1D4

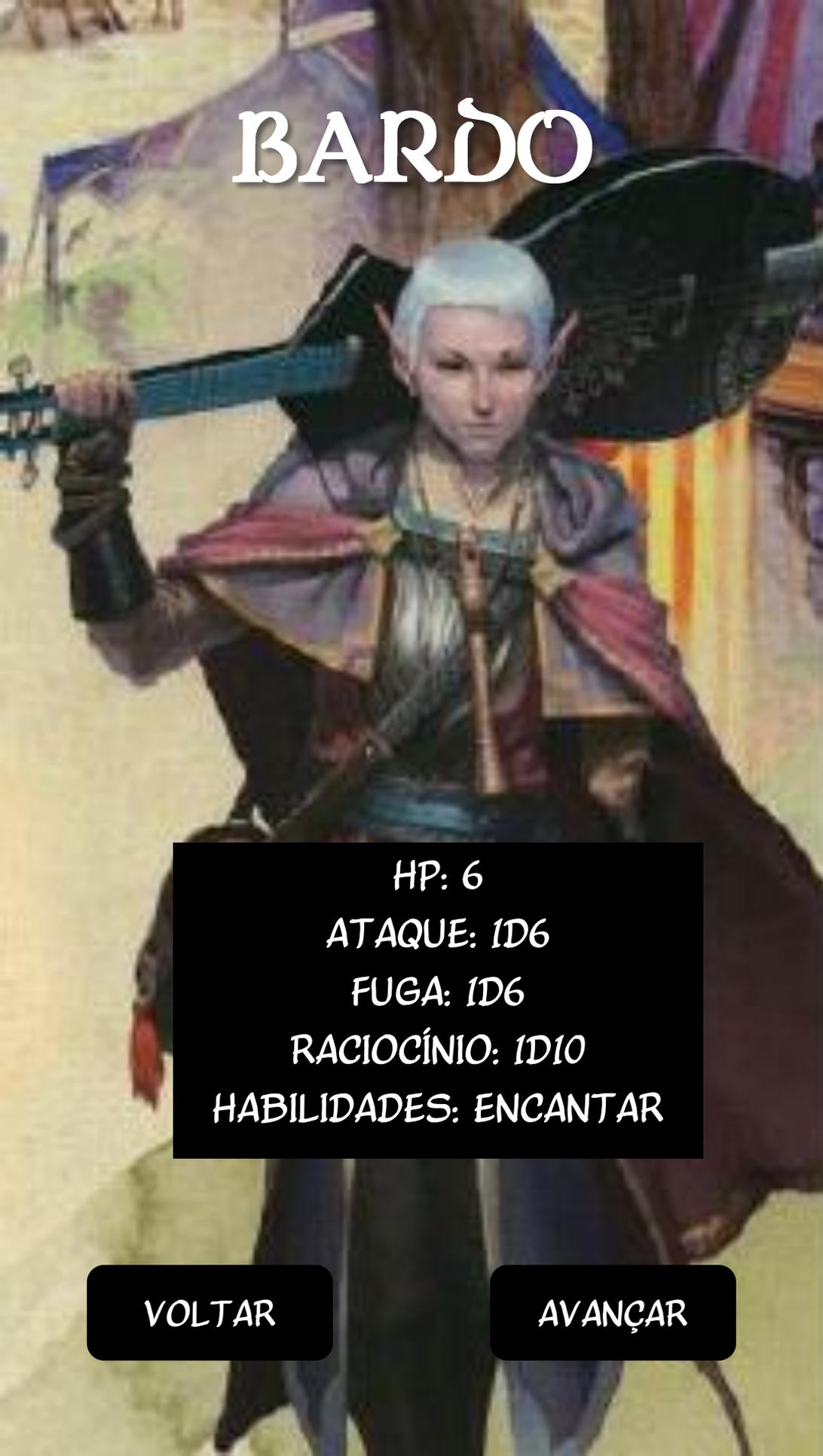
RACIOCÍNIO: 1D6

HABILIDADES: FÚRIA

VOLTAR

AVANÇAR

BARDO



HP: 6

ATAQUE: 1D6

FUGA: 1D6

RACIOCÍNIO: 1D10

HABILIDADES: ENCANTAR

VOLTAR

AVANÇAR

BRUXO



HP: 6

ATAQUE: 1D6

FUGA: 1D8

RACIOCÍNIO: 1D10

HABILIDADES: MAGIA DAS
TREVAS

VOLTAR

AVANÇAR

CLÉRIGO



PONTOS DE VIDA: 10

ATAQUE 1D10

FUGA: 1D4

RACIOCÍNIO: 1D6

HABILIDADES: MAGIAS DIVINAS

VOLTAR

AVANÇAR

DRUÍDA

A detailed illustration of a druid character. The druid is a woman with long, dark hair, wearing a purple and black tunic. She has a wooden staff slung over her shoulder and is holding a large hawk on her gloved hand. The background is a dark, forest-like setting.

PONTOS DE VIDA: 6

ATAQUE 1D4

FUGA: 1D8

RACIOCÍNIO: 1D10

HABILIDADES: CHAMADO DA
FLORESTA

VOLTAR

AVANÇAR

FEITICEIRO



PONTOS DE VIDA: 6

ATAQUE 1D4

FUGA: 1D8

RACIOCÍNIO: 1D12

HABILIDADES: MAGIA DAS TREVAS

VOLTAR

AVANÇAR

GUERREIRO



PONTOS DE VIDA: 10

ATAQUE 1D12

FUGA: 1D8

RACIOCÍNIO: 1D4

HABILIDADES: HEROÍSMO

VOLTAR

AVANÇAR

LADINO



PONTOS DE VIDA: 6

ATAQUE 1D6

FUGA: 1D12

RACIOCÍNIO: 1D8

HABILIDADES: LADINAGEM

VOLTAR

AVANÇAR

MAGO



PONTOS DE VIDA: 6

ATAQUE 1D4

FUGA: 1D12

RACIOCÍNIO: 1D12

HABILIDADES: MAGIA COMUM

VOLTAR

AVANÇAR

MONGE

An illustration of a woman with a large, dark ponytail, wearing a yellow top with purple trim and a red skirt. She is holding a glowing, multi-colored orb in her hands. The background is a soft, painterly style with a building and a tree.

PONTOS DE VIDA: 12

ATAQUE 1D8

FUGA: 1D4

RACIOCÍNIO: 1D10

HABILIDADES: DERRUBAR

VOLTAR

AVANÇAR

PALADINO



PONTOS DE VIDA: 8

ATAQUE 1D8

FUGA: 1D4

RACIOCÍNIO: 1D10

HABILIDADES: MAGIA DIVINA

VOLTAR

AVANÇAR

PATRULHEIRO



PONTOS DE VIDA: 6

ATAQUE 1D6

FUGA: 1D12

RACIOCÍNIO: 1D10

HABILIDADES: ATAQUE RÁPIDO

VOLTAR

SAIR

QUEM SÃO OS
SEUS PERSONAGENS?

ORIGENS

QUEM SÃO?
PORQUE ESTÃO
JUNTOS?
PORQUE ESTÃO NESTA
CIDADE?

IR PARA A
CIDADE

CIDADE

ou vila, cidadela, etc...

DOJÔ

COMÉRCIO

FORJA



IGREJA

SAÍNDO
POR AÍ



NPC'S

1D6 + 1D6

1	FAZENDEIRO	1	LOUCO
2	NOBRE	2	INFORMANTE
3	BÊBADO	3	BARDO
4	AVENTUREIRO	4	VENDEDOR
5	IDOSO	5	GUARDA
6	VIAJANTE	6	BÊBADO

ASSUNTO 1D6

1	PEDE AJUDA - MISSÃO
2	FOFOCA
3	FLERTAR - se apaixona por um personagem do seu grupo
4	PAPO INÚTIL
5	DICA DE DUNGEON - ignora a próxima armadilha
6	GUIA - ignora emboscada ao sair pela cidade

SAIR

COMÉRCIO LOCAL



SERVIÇOS	PREÇO P.O	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 baforada
PERGAMINHO DE RETORNO	30	Retorna 1x para a última cidade visitada.
TELEPORTE	40	Te coloca em qualquer hexágono do mapa geral.



CANÇÃO DO BARDO
(funciona melhor no pc)

SAIR

A FORJA



SERVIÇOS	PREÇO O P.O	DESCRIÇÃO
APRIMORAR DADO 1	250	TRANSFORMA O DADO 1D4 EM 1D6
APRIMORAR DADO 2	500	TRANSFORMA O DADO 1D6 EM 1D8
APRIMORAR DADO 3	1000	TRANSFORMA O DADO 1D8 EM 1D10
APRIMORAR DADO 4	2000	TRANSFORMA O DADO 1D10 EM 1D12

SAIR

IGREJA

SERVIÇOS	PREÇO P.O	DESCRIÇÃO
REVIVER	50 por nível	Ressuscita personagens mortos
PAGAR TRIBUTO A UMA DIVINDADE	30	Role 1d6 e sorteie a benção: 1= cura totalmente um personagem, 2= ataque fulminante, mata um monstro a sua escolha automaticamente, 3= prosperidade, dobra o valor obtido em peças de ouro durante a dungeon da próxima missão. 4= milagre da cura, recupera os HPs de todo o seu grupo. 5= arma mágica, adiciona +2 no dano de algum personagem durante o próximo dungeon. 6= Poder divino, escolha um personagem do grupo que não irá perder pontos de HAB ESP durante o próximo dungeon

SAIR

DOJO

KIT SUBIR DE NÍVEL

SUBIR PARA O NÍVEL	CUSTO EM Po.	EFEITO
1	100	+1 HAB ESP a sua escolha, sorteia 1 equipamento. Bônus +1 em ATQ, FUGA, RAC e HAB ESP
2	300	+1 HAB ESP a sua escolha, sorteia 1 equipamento. Bônus +2 em ATQ, FUGA, RAC e HAB ESP
3	900	+1 HAB ESP a sua escolha, sorteia 1 equipamento. Bônus +3 em ATQ, FUGA, RAC e HAB ESP
4	2700	+1 HAB ESP a sua escolha, sorteia 1 equipamento. Bônus +4 em ATQ, FUGA, RAC e HAB ESP
5	24300	+1 HAB ESP a sua escolha, sorteia 1 equipamento. Bônus +5 em ATQ, FUGA, RAC e HAB ESP

SAIR

NPC'S

ID6 + ID6

1	FAZENDEIRO	1	AVENTUREIRO
2	NOBRE	2	INFORMANTE
3	CRIANÇA	3	BARDO
4	AVENTUREIRO	4	VENDEDOR
5	IDOSO	5	GUARDA
6	CRIATURA	6	AVENTUREIRO

ASSUNTO ID6

1	PEDE AJUDA - MISSÃO
2	FOFOCA
3	FLERTAR - se apaixona por um personagem do seu grupo
4	PAPO INÚTIL
5	DICA DE DUNGEON - ignora a próxima armadilha
6	GUIA - ignora emboscada ao sair pela cidade

SAIR



MISSÕES

O CARA DA AVENTURA 1D6 + 1D6

1	PARENTE	1	AVENTUREIRO
2	DONZELA	2	CLERO
3	HERÓI	3	NOBRE
4	PLEBEU	4	GUARDA
5	REALEZA	5	INFLUENTE
6	IDOSO	6	COMERCIANTE

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: EXPLORAR	IR ATÉ UM DUNGEON EM ESPECÍFICO E EXPLORAR 1D12 SALAS

VOLTAR

PEGUEI

CONSTRUINDO A DUNGEON/TERRENO

Dungeon e tamanho 1d20

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

VOLTAR

AVANÇAR

1d10 Tesouros

encontrados na dungeon

ou salas secretas



1 1D6 X 1D6 Po

2 1d12 Po.

3 Poção de cura Média (recupera 1d8 HP)

4 Poção de Mana Média (recupera 1d6 HAB ESP)

5 Pergaminho de volta para cidade.

6 Equipamento

7 Equipamento

8 1d8 Po

9 1d10 x 10 Po

10 Baú do tesouro. Contém 1d20 Po + 1 Equipamento + 1 poção de Cura pequena (Recupera 1d6 HP)

VOLTAR

ENCONTROS

NA DUNGEON 1d6

1.
NADA

2.
MONSTRO

3.
MONSTRO

4.
MONSTRO

5.
NPC

6.
ARMADILHA

7 ENIGMA

8 CHEFE+
TESOURO

9 ARMADILHA +
TESOURO

10 EMBOSCADA
Monstros atacam
primeiro!

VOLTAR

CHEFE

+ TESOURO

- COMBATE CONTRA UM MONSTRO 1 NÍVEL A CIMA DO SEU GRUPO;
- Mesma regra de combate contra monstros;
- Sorteie um tesouro como recompensa da vitória;

1D6 TESOURO AO VENCER:

1	+1d6 x 10 Po.
2	Poção de cura pequena (1d6 HP)
3	Multiplique o ouro total por 4
4	Poção de mana pequena (1d4 HAB ESP)
5	+1d20 Po.
6	Equipamento

COMBATER!

VOLTAR

FUGIR
-1 FUGA

ARMADILHA + TESOURO

GASTE -3 RAC com um de seus personagens para desarma-la e receber: (1d6)

1	+1d6 x 10 Po.
2	Pergaminho de retorno
3	1 equipamento (sorteie)
4	+1d10 Po.
5	+1d20 Po.
6	Poção de cura Pequena (1d6 HP)

DESARMADA

**TOMEI
DANO**

**MORREMOS
(TODOS)**

NPC

EM DUNGEON

1D6 + 1D6

1D6 + 1D6

1	REALEZA	1	AVENTUREIRO
2	CRIANÇA	2	AVENTUREIRO
3	IDOSO	3	NOBRE
4	CRIATURA	4	VENDEDOR
5	SOLDADO	5	INFLUENTE
6	CONHECIDO	6	GUIA

AÇÃO 1D6

1	REFÉM- regra de combate contra monstro
2	PERDIDO - leve-o até a entrada do dungeon e ganhe +1d6 Po.
3	FLERTAR - se apaixona por um personagem do seu grupo
4	PAPO INÚTIL
5	ALIAR-SE: se junta ao grupo neste dungeon ATQ 1d6, FUGA 3, RAC 2
6	ROUBA - Subtraia -1 RAC para NÃO perder 1d10 de Po.

VOLTAR

ARMADILHA

A dramatic illustration of a bearded man in ornate, dark armor with gold accents. He is holding a large, glowing scroll with blue and white patterns. He is looking down at a fallen warrior in similar armor who is lying on the ground. The background is dark and atmospheric with purple and blue tones.

DESARMADA

TOMEI
DANO

MORREMOS
(TODOS)

ENIGMA

Role RAC de um personagem (-1pt RAC), saindo 4 ou mais solucionou o enigma.. Uma FALHA anula a chance deste personagem de tentar de novo.

VOLTAR

SOLUCIONADO
GANHA:
O VALOR DO NV +
RESULTADO NO
DADO EM OURO.
(a sala fica como
vazia)

FORA DA CIDADE

VOLTAR
PARA A CIDADE

ENTRAR EM
UM
TERRENO

Utilize a mesma tabela para quando estiver andando entre os terrenos do mapa geral

1.
NADA

2.
MONSTRO

3.
MONSTRO

4.
MONSTRO

5.
NPC' S

6.
EMBOSCADA
MONSTROS ATACAM
PRIMEIRO

NPC'S

1D6 + 1D6

1	REALEZA	1	AVENTUREIRO
2	CRIANÇA	2	AVENTUREIRO
3	IDOSO	3	NOBRE
4	CRIATURA	4	VENDEDOR
5	SOLDADO	5	INFLUENTE
6	CONHECIDO	6	GUIA

AÇÃO 1D6

1	GUIA- anda o dobro de hexágonos
2	PERDIDO - leve-o até a cidade mais próxima e ganhe +1d6 Po.
3	FLERTAR - se apaixona por um personagem do seu grupo
4	PAPO INÚTIL
5	ALIAR-SE: se junta ao grupo durante a caminhada ao redor da cidade: ATQ 1d6, FUGA 3, RAC 2
6	PEDE AJUDA- MISSÃO

SAIR

Acesso à sala especial

condições

1: EXPLORAR	1d12 salas
2: MATAR	Vencer 1d6 combates
3: DESARMAR	Encontrar e desativar 1d4 armadilhas
4: TESOUROS	1d6 tesouros
5: PISTAS	Encontrar e solucionar 1d4 enigmas.
6: ABERTA	Acessível automaticamente após 1d12 salas exploradas

VOLTAR

AVANÇAR

MAPA DO DUNGEON

PROCURAR
SALA
SECRETA
-1 RAC.



VOLTAR

FUGIR

MISSÃO
CUMPRIDA

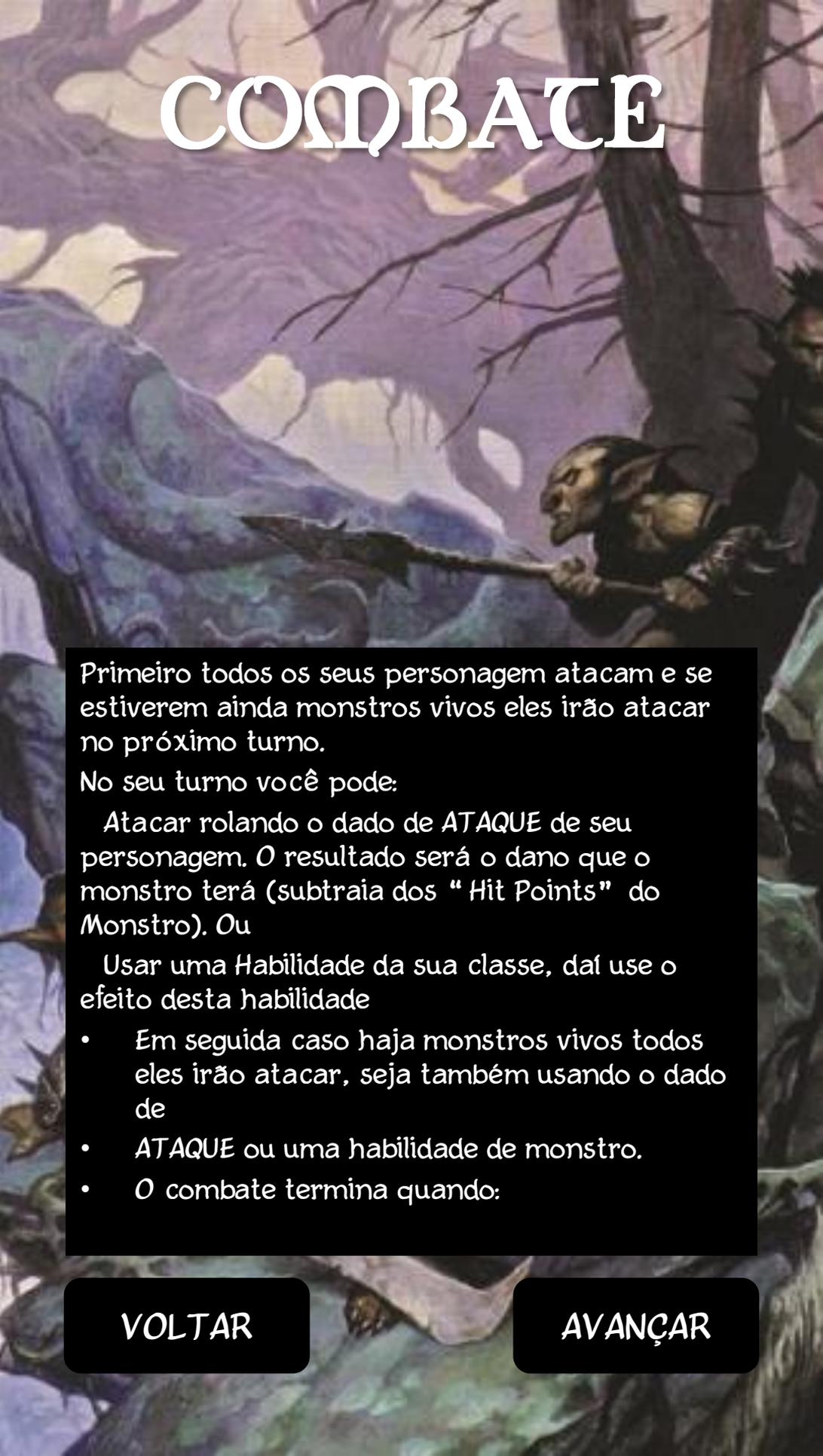
MISSÃO CUMPRIDA

**SORTEIE O TESOURO
OBTIDO 1D6**

1	Cura recupera 1d10HP
2	2d12 peças de ouro
3	Equipamento
4	Pergaminho volta pra cidade
5	Mana recupera 1d6 HAB ESP
6	2d20 peças de ouro

VOLTAR

COMBATE



Primeiro todos os seus personagens atacam e se estiverem ainda monstros vivos eles irão atacar no próximo turno.

No seu turno você pode:

Atacar rolando o dado de **ATAQUE** de seu personagem. O resultado será o dano que o monstro terá (subtraia dos "Hit Points" do Monstro). Ou

Usar uma **Habilidade** da sua classe, daí use o efeito desta habilidade

- Em seguida caso haja monstros vivos todos eles irão atacar, seja também usando o dado de
- **ATAQUE** ou uma habilidade de monstro.
- O combate termina quando:

VOLTAR

AVANÇAR

PONTOS DE MONSTRO



- ROLE 1D6 E SOME COM O MAIOR NÍVEL DE SEUS PERSONAGENS
- ESTES SERÃO OS PONTOS DE MONSTROS (PM);
- EM SEGUIDA USE ESTES PONTOS PARA “ COMPRAR OS MONSTROS” PARA COMPOR O SEU COMBATE, LEMBRANDO QUE MESMO COM PM O NÍVEL DOS MONSTROS NÃO PODERÁ ULTRAPASSAR O DO SEUS PERSONAGENS (EXCETO SE FOREM CHEFÕES);

VOLTAR

COMBATER

MONSTROS

ROLE ID6 E SOME COM O NÍVEL DO SEU PERSONAGEM MAIS FORTE.
ESTE SERÁ O VALOR DO PONTO DE MONSTRO (PM)

CLIQUE NO NÍVEL EM QUE ESTÁ O SEU
PERSONAGEM MAIS FORTE

- NÍVEL 0 e 1
- NÍVEL 2
- NÍVEL 3
- NÍVEL 4
- NÍVEL 5

VOLTAR

MONSTROS

NÍVEL 1 PM=1 CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA "COMPRAR"
OS MONSTROS DESTE COMBATE OU VOCÊ PODE
SORTEA-LOS COM 1D20

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
1 RATO GIGANTE	2	1	GRUPO	ENXAME 1
2 BANDIDO	4	1D4	CRESC	ABATER 1
3 GOBLIN	3	2	DECRESC	ABATER 1
4 KOBOLD	4	2	CRESC	ABATER 1
5 GNOLL	8	1D4	DECRESC	ABATER 1
6 AVENTUREIRO	10	1D4	DECRESC	ABATER 1
7 GHOUL	4	1D4	GRUPO	MORTO VIVO 1
8 BUGBEAR	6	1D4	DECRESC	ABATER 1
9 ABOCANHADOR MATRAQUENTE	8	1D4	GRUPO	ABATER 1
10 ESPECTROS	4	1D4	GRUPO	MORTO VIVO 1
11 GÁRGULA	8	1D6	GRUPO	ENXAME 1
12 MANTÍCORA	10	1D6	CRESC	VENENO 1
13 MÍMICO	8	1D6	GRUPO	ENXAME 1
14 HOMEM LAGARTO	12	1D8	CRESC	ABATER 1
15 ZUMBI	4	1D4	DECRESC	MORTO VIVO 1
16 OGRO	10	1D6	DEGRES	ABATER 1
17 ORCS	6	1D6	DECRESC	ABATER 1
18 MINOTAURO	10	1D8	DECRESC	ABATER 1

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA

MONSTROS

NÍVEL 2 PMs=2 CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA "COMPRAR"
OS MONSTROS DESTE COMBATE OU VOCÊ PODE
SORTEA-LOS COM 1D8

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
1 APARIÇÃO	12	1D6	DECRESC	MORTO VIVO 2
2 BRUXA	8	1D6	CRESC	ABATER 1 MORTO VIVO 1
3 CICLOPE	18	1D8	CRESC	ABATER 1
4 HIDRA	16	1D8	DECRESC	ABATER 1 BAFORADA 1
5 QUIMERA	16	1D10	DECRESC	BAFORADA 1 VENENO 1
6 TROLL	10	1D8	DECRESC	ABATER 2
7 LIDER ORC	10	1D6	DECRESC	ABATER 2
8 DRAGONATO	12	1D4	CRESCENT	BAFORADA 2

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA

MONSTROS

NÍVEL 3 PMS=3 CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA "COMPRAR"
OS MONSTROS DESTA COMBATE OU VOCÊ PODE
SORTEA-LOS COM 1D6

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
1 MEDUSA	24	1D6	DECRESC	ABATER 2 VENENO 1
2 OBSERVADOR	24	1D8	DECRESC	MORTO VIVO 1 VENENO 1 ABATER 1
3 DIABRETE	24	1D8	DECRESC	MORTO VIVO 2 ABATER 2
4 DRAGONETE	30	1D10	DECRESC	VENENO 2 ABATER 2
5 GIGANTE DA COLINA	30	1D10	DECRESC	ABATER 3
6 DRAGÃO MENOR	30	1D8	DECRESC	VENENO 1 ABATER 1 MORTO VIVO 1

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA

MONSTROS

NÍVEL 4 PMs=4 CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA "COMPRAR"
OS MONSTROS DESTE COMBATE OU VOCÊ PODE
SORTEA-LOS COM IDS

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
1 CÃO DO INFERNO	32	ID10	CRESC	ABATER 3 MORTO VIVO 1
2 DRAGÃO MÉDIO	32	ID12	DECRESC	ABATER 2 VENEIO 1 MORTO- VIVO 1
3 FEITICEIRO	20	ID8	DECRESC	ABATER 2 VENENO 2
4 LITCH	32	ID10	DECRESC	MORTO- VIVO 4
5 MEIO-SELESTIAL	32	ID10	DECRESC	ABATER 4
6 MEIO ABISSAL	32	ID10	CRESC	MORTO VIVO 2 ABATER 2
7 KRAQUEM	32	ID10	DECRESC	ENXAME 2 ABATER 2
8 MAGO DAS TREVAS	20	ID6	CRESC	MORTO VIVO 2 VENENO 2

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA

MONSTROS

NÍVEL 5 PMS=5 CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA "COMPRAR"
OS MONSTROS DESTA COMBATE OU VOCÊ PODE
SORTEA-LOS COM IDS

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
1 DRAGÃO MAIOR	40	1D12	DECRESC	VENENO 5
2 ESPECTRO	40	1D10	GRUPO	MORTO VIVO 5
3 DRAGÃO LENDÁRIO	44	1D20	DECRESC	ENAME 1 ABATER 2 VENENO 1 MORTO VIVO 1
4 TARRASQUE	50	1D20	CRESC	ABATER 5
5 FEITICEIRO ABSISAL	40	1D10	DECRESC	MORTO VIVO 5
6 GRIFFON	30	1D12	DERESC	ENXAME 2 ABATER 3
7 DRAGÃO ELEMENTAL	40	1D12	CRESC	ABATER 3 VENENO 2
8 DRAGÃO ANCIÃO	30	1D12	DECRESC	ABATER 5

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA

COMBATE

Primeiro todos os seus personagem atacam e se estiverem ainda monstros vivos eles irão atacar no próximo turno.

No seu turno você pode:

Atacar rolando o dado de **ATAQUE** de seu personagem. O resultado será o dano que o monstro terá (subtraia dos "Hit Points" do Monstro). Ou

Usar uma **Habilidade** da sua classe, daí use o efeito desta habilidade

- Em seguida caso haja monstros vivos todos eles irão atacar, seja também usando o dado de
- **ATAQUE** ou uma habilidade de monstro.
- O combate termina quando:

VOLTAR

AVANÇAR

PONTOS DE MONSTRO

- ROLE 1D6 E SOME COM O MAIOR NÍVEL DE SEUS PERSONAGENS
- ESTES SERÃO OS PONTOS DE MONSTROS (PM);
- EM SEGUIDA USE ESTES PONTOS PARA " COMPRAR OS MONSTROS" PARA COMPOR O SEU COMBATE, LEMBRANDO QUE MESMO COM PM O NÍVEL DOS MONSTROS NÃO PODERÁ ULTRAPASSAR O DO SEUS PERSONAGENS (EXCETO SE FOREM CHEFÕES);

VOLTAR

COMBATER

MONSTROS

DO MAPA GERAL

SAINDO POR A PM=1 CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA "COMPRAR"
OS MONSTROS DESTA COMBATE OU VOCÊ PODER
SORTEALOS USANDO 1D6

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
FERA	2	1	CRESC	ABATER 1
BANDIDO	3	1D4	CRESC	ABATER 1
GOBLIN	2	2	DECRESC	ABATER 1
MORCEGOS	3	1D4	GRUPO	ENXAME 1
LADRÕES	4	1D6	GRUPO	ABATER 1
AVENTUREIROS	6	1D6	DECRESC	ENXAME 1

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA