

RPG QUEST



MARCELO DEL DEBBIO

REGRAS

RPGQUEST - DUNGEONS

Apresentação

O RPGQuest Dungeons é um jogo de RPG (Role Playing Game) e Tabuleiro Moderno que se passa dentro de Labirintos de pedras, masmorras e passagens secretas chamados “Dungeons” ou “Túneis de Seth” no Reino de Arcádia.

Dizem as lendas que o antigo deus Egípcio da Morte construiu estes labirintos vivos no Reino Subterrâneo e que estes labirintos podiam se modificar e mudar de posição com o tempo, tornando a tarefa de mapeá-los impossível.

Às vezes, Portais e Passagens afloram nas Cadeias de Montanha de Arcádia, quase sempre acompanhados de relatos de ataques de monstros e outras criaturas nas vilas próximas. Os Túneis de Seth servem de abrigo para Orcs, Goblins, Cultistas, Necromânticos, Mortos Vivos e os terríveis Svartalfenheim (Os Elfos Negros), além do Povo-Escorpião e de outras criaturas ainda mais aterrorizantes.

Dungeons podem ser antigos mausoléus abandonados, criptas antigas de dinastias perdidas, labirintos subterrâneos construídos por raças já extintas, covis e esconderijos de orcs, gnolls ou goblins, servindo de base para poderosos necromânticos ou até mesmo portais demoníacos para outras dimensões. Todos estes locais possuem lendas a respeito de tesouros perdidos e artefatos muito valiosos e atraem a atenção de grupos de Aventureiros do Reino.

Nosso jogo começa quando um grupo de Quatro Valentes Heróis decide investigar estes locais em suas buscas durante a Jornada do Herói.

O Que torna RPGQuest um jogo diferente?

O RPGQuest pode ser jogado de 2 a 5 pessoas (ou até 6 pessoas se uma delas assumir o cargo de Narrador). Cada uma delas assumirá o papel de um ou mais Heróis (dentro os 12 iniciais) dentro de uma equipe de 4 Aventureiros e juntos deverão enfrentar os desafios dentro das Dungeons.

RPGQuest é disputado em etapas, chamadas AVENTURAS. Cada uma destas Aventuras é descrita no “Livro das Aventuras” e muitas outras podem ser encontradas em nosso grupo de Facebook e Site da editora www.rpgquest.com.br

Durante uma Aventura, um Herói pode encontrar ou conquistar tesouros e artefatos valiosos. Armas, Armaduras e Itens Mágicos que podem ser usados nas Aventuras seguintes de uma Campanha. Também pode melhorar os poderes e atributos de seus Personagens, tornando-os mais fortes e poderosos em sua Jornada.

Os Heróis precisam agir juntos para vencerem as Aventuras. RPGQuest é um jogo Cooperativo.

A Aventura nunca termina.

Os Heróis podem seguir em suas Jornadas pelo Continente de Arcádia e enfrentar diversas Dungeons. Novos Monstros, Aventuras, Dungeons, Itens Mágicos e Cartelas de Mapas estarão disponíveis separadamente.



CONTEÚDO

60 Cartas de Personagens

60 Miniaturas cartonadas de Personagens

5 Bases Plásticas de Heróis, que devem ser encaixadas nas miniaturas dos Heróis que participarão daquela Aventura.



90 Cartas de Monstros

90 Miniaturas cartonadas de Monstros

20 Bases Plásticas de Monstros, que devem ser encaixadas nas miniaturas dos Monstros da Aventura escolhida.



21 Cartas de Construção de Dungeons



36 Cartas de Poderes e Habilidades dos Heróis

24 Cartas de Encontros

20 Cartas de Tesouros e Artefatos

16 Cartas de Itens Mágicos

12 Cartas de Aranhas/Ratos/Serpentes

10 Cartas de Poderes de Observador



62 Cartas de Rituais (Mago, Clérigo e Magias Malignas)



1 Sacola de pano de Iniciativa

18 Tokens de Iniciativa

12 Tokens de Aranhas/Ratos/Serpentes

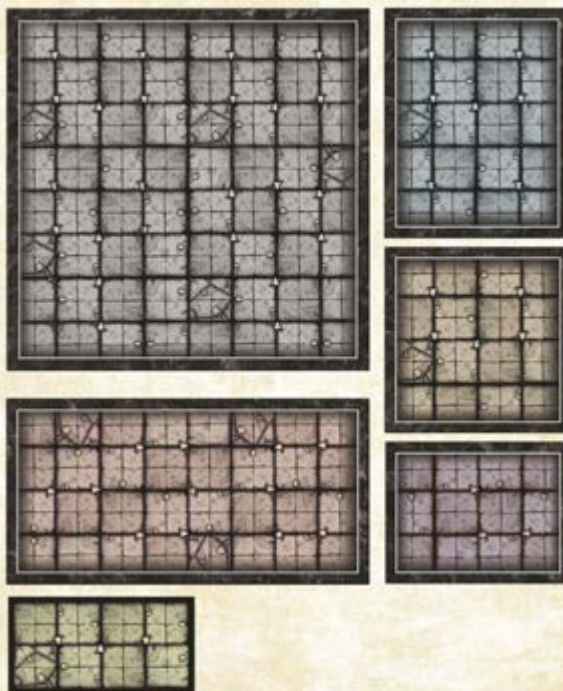
21 Tokens de Moedas

3 Tokens de Baú

26 Tokens de Pontos de Vida

10 Tokens de Pontos Mentais

01 Sala 8x8, 02 Salas 4x8, 03 Salas 5x4, 04 Salas 4x4, 03 Salas 3x4, 08 Corredores 2x4, 20 Tokens de Portas, 2 Tokens de Escadas



Tokens de Mobília: 12 tokens 1x1, 6 tokens 1x2, 6 tokens 2x2, 6 tokens 2x3, 3 tokens de armadilhas.

1 Manual de Instruções

5 dados brancos, 2 dados pretos, 1 dado vermelho, 1 dado marrom, 1 dado azul

PREPARAÇÃO

Existem duas maneiras de se jogar o RPGQuest: com ou sem Narrador. Narrador é como o diretor de um filme, cabe a ele conduzir a Aventura descrevendo para os jogadores o que acontece enquanto eles se aventuram nas Dungeons.

Recomenda-se jogar as primeiras partidas com alguém fazendo o papel de Narrador, até que o grupo esteja acostumado com as regras. Geralmente o dono do jogo costuma ser o Narrador nestes casos.

Lembre-se que o objetivo do RPGQuest é a diversão e o narrador NÃO joga contra os jogadores, mas em conjunto com eles para que o objetivo do jogo seja uma tarde divertida!

A Aventura com um Narrador experiente costuma ser mais divertida, pois a ele cabe fazer a interpretação dos Personagens que não são os Heróis, criar vozes engraçadas para os monstros, descrever as situações de jogo como um filme de aventura, fazendo sons e barulhos teatrais durante as batalhas. Outra possibilidade divertida é a narrativa em conjunto, no qual todos os jogadores que não estiverem fazendo a ação da vez colaboram com as vozes dos Monstros, barulhos e sons dos combates!

O INÍCIO

1- Escolha os Poderes dos Heróis

Cada Jogador vai montar uma Ficha de Personagem, onde constarão os Poderes de seu personagem, representados por Cartas de Poderes e Habilidades.

Cada jogador deve escolher uma combinação de Poderes e/ ou Habilidades de acordo com os níveis de seu personagem. Estas Habilidades podem ser combinadas da maneira que o Jogador desejar, a partir das Cartas de Poderes e Habilidades, de modo que elas fiquem na mesma quantidade de Pontos de Classe que a carta do Herói.

A única restrição é que os Jogadores não podem escolher mais de uma Carta com o Mesmo Poder para o mesmo Herói (ex. duas cartas “Arqueiros” ou dois “Berserker”).



Ficha de Personagem. Cada Jogador deve escolher Cartas de Poderes equivalentes a seu Nível. Bruenor possui 3 Níveis em TERRA e 1 Nível em AR, portanto pode combinar quaisquer combinações de Poder que tenham somadas 3 Níveis em Terra e 1 Nível em Ar.

1.1 - Alguns Poderes estão associados a Cartas de Magia (Magos, Clérigos, Druidas, Paladinos, Xamãs, etc.). Separe as Magias de acordo com seu Nível (1, 2 e 3) e tipo (Vermelha - Mago e Azul - Clérigo). Sorteie para cada Herói a quantidade correta de magias de cada nível, de acordo com os Poderes dele.

CARTAS DE PODER

As cartas de Poder são descritas assim:



A - Níveis

Indica quantos Níveis e de que Elementos aquele Poder/ habilidade possui. Poderes variam de 1 a 3 níveis, dos Elementos Terra, Ar, Água e Fogo.

B - Atributos

Os Atributos são as capacidades de combate do Herói. estão divididos entre Ataque, Defesa, Pontos de Vida (PVs) e Pontos Mentais (PMs).



Ataque: A soma de todos os bônus de cada Carta de Poder do Herói totalizam a quantidade de Dados Brancos que o Herói rola quando fizer um Ataque. Ele representa o poder de combate daquele Aventureiro.



Defesa: A soma de todos os bônus de cada Carta de Poder do Herói totalizam a quantidade de Dados Brancos que o Herói rola quando fizer uma Defesa. Ele representa a Agilidade e a Esquiva daquele Aventureiro e é usado também em Testes envolvendo estas habilidades.



Pontos de Vida (PVs): A soma de todos os bônus de cada Carta de Poder do Herói totalizam a quantidade de Pontos de Vida que aquele Herói possui. Cada jogador recebe uma quantidade de **Tokens de Vida** igual ao total de Pontos de Vida do Personagem. A cada ataque bem sucedido que o Herói recebe, ele perde um token de vida para a pilha central, representando com isso que o Herói perde Pontos de Vida. Se chegar a zero tokens ele morre!



Pontos Mentais: A soma de todos os bônus de cada carta de Poder do Herói totalizam a quantidade de Dados Brancos que o Herói rola em Testes

Mentais e também a quantidade de Pontos Mentais que aquele Herói possui. Cada Herói recebe uma quantidade de **Tokens Mentais** igual ao total de Pontos mentais que possui. O Herói pode gastar um Ponto Mental para poder rolar novamente um dado, ficando com o novo resultado; pode gastar 1 PM para recuperar uma Magia de 1º Nível, 2 PMs para recuperar uma Magia de 2º nível ou 3 PMs para recuperar uma magia de 3º nível já gasta.

C - Poderes

No RPGQuest, cada Herói possui habilidades únicas e extremamente úteis que podem ser ativadas durante o jogo ou durante o Combate. Ativar uma Habilidade ou Poder conta como uma Ação.



Abençoar: Esta Habilidade pode ser ativada ao custo de um Ponto Mental, em si mesmo ou em um outro companheiro adjacente ao Herói. Até o final do Combate, o Herói considera suas CAVEIRAS como sendo ESCUDOS em todas as rolagens de defesa.



Armadilhas: Com esta Habilidade, o Herói pode realizar dois tipos de Ações distintas: o primeiro é “Procurar Armadilhas”. Em Aventuras com Narrador, caso haja uma Armadilha escondida na Sala ele poderá fazer um teste, rolando a quantidade de dados brancos correspondentes à graduação desta habilidade. Se tiver pelo menos uma espada, considera-se que ele encontrou e desarmou a Armadilha na sala ou corredor. O segundo tipo de Ação é que sempre que o Herói for alvo de uma Armadilha ele pode rolar dados brancos (de acordo com a graduação) e a cada ESCUDO que rolar cancela um ponto de Dano causado por uma Armadilha (ver sessão de Armadilhas no final do Manual).



Ataque à Distância. O Herói possui habilidade com arco-e-flecha ou outra arma de ataque à distância. Este ataque conta como um Ataque normal, mas deve ser feito contra um alvo que esteja a pelo menos 2 casas de distância (ou seja, não adjacente) e dentro da linha de visão. O Herói faz o Ataque normalmente, rolando tantos dados quanto for a graduação nesta Habilidade, e a quantidade de ESPADAS indica a quantidade de dano causado. O Alvo pode fazer um Teste de Defesa contra este Ataque.



Furtivo: Por estar dentro de uma Dungeon perigosa, considera-se que todos os Heróis e Monstros estejam prestando atenção a todos os cantos o tempo todo, portanto normalmente não é possível atravessar uma casa onde haja uma Miniatura de um Monstro. Porém, alguns Personagens possuem a habilidade de se esgueirar silenciosamente pelos cantos até chegar imperceptível ao seu alvo. Heróis com esta Habilidade podem passar por UMA casa ocupada por Monstros por nível de Habilidade. O Herói, porém, NÃO pode terminar o movimento em uma casa ocupada, seja por um Monstro ou por um aliado. Também não poderá atacar na mesma rodada em que utilizar esta habilidade.

Os Monstros cujas casas o Herói passou tomam ciência da existência dele, portanto, não adianta usar esta habilidade para “dar a volta” em um Oponente e atacá-lo pelas costas.

Porém, caso um Herói furtivo consiga iniciar um Ataque em um Monstro que está em combate com outro Personagem, o Herói recebe uma quantidade a mais de Dados brancos para rolar em seu primeiro Ataque, de acordo com o nível desta Habilidade. O Ataque pelas costas pode ser usado em Ataques à Distância (mas não em conjunto com Magias).



Berserk: Ao custo de um Ponto Mental, o Herói pode adicionar +2 dados brancos ao seus Dados de Ataque e, ao mesmo tempo, tem uma penalidade de -1 dado em seus testes de Defesa, até o fim do Combate. Enquanto está em estado Berserker, o Herói não pode ser alvo de Magias de cura ou de proteção de seus aliados.



Cura: Esta Habilidade pode ser usada como uma Ação, ao custo de um Ponto Mental. Para usar esta Habilidade, o Herói precisa estar adjacente ao alvo que deseja curar e o jogador rola tantos Dados Brancos quanto for a graduação do herói nesta Habilidade. O Herói cura 1 Ponto de Vida + 1 PV extra a cada ESPADA tirada nos dados. O alvo curado não pode ficar com mais Pontos de Vida do que os PVs originais; qualquer PV gerado acima disto é ignorado.



Defesa Máxima: Esta Habilidade pode ser ativada a qualquer momento. Caso seja atacado nesta rodada e ainda não tenha feito sua Ação, o Herói pode escolher adicionar +2 dados brancos ao seu Teste de Defesa (não cumulativos).



Defesa Arcana: Esta Habilidade pode ser ativada uma vez por Combate, a qualquer momento. Ativando este Poder, o Herói pode criar uma barreira mágica ao redor de si mesmo que concede um dado extra de Defesa por graduação neste Poder. Esta proteção o acompanha até que ela proteja o Mago de um golpe (tire ESCUDO no sorteio) e então é dissipada.

Se o poder estiver ativado e o Herói estiver ao lado de um Alvo que escolher quando este alvo receber um Ataque inimigo, caso ainda não tenha feito uma Ação naquela Rodada, o Herói pode empurrar esta energia em direção do alvo e emprestar tantos Dados Brancos quanto seja sua graduação neste Poder para a jogada de Defesa de seu protegido.



Exorcismo: Esta Habilidade pode ser ativada como uma Ação, ao custo de um Ponto Mental. Todos os mortos-vivos que estejam dentro da linha de visão do Herói são afetados. O Herói pode rolar uma quantidade de dados AZUIS igual à graduação nesta habilidade, causando 1 Ponto de dano a cada Espada tirada. Cada morto-vivo pode fazer uma jogada de DEFESA usando

dados brancos igual ao seu Poder Mental. Cada CAVEIRA que o morto-vivo tirar em sua rolagem anula um Ponto de Dano.



Guarda-Costas: Esta Habilidade pode ser ativada a qualquer momento. Se o Herói estiver ao lado de um Alvo que escolher quando este alvo receber um Ataque inimigo, caso ainda não tenha feito uma Ação naquela Rodada, o Herói pode emprestar tantos dados brancos quanto seja sua graduação neste Poder para a jogada de Defesa de seu protegido.



Iniciativa: O Herói possui um bônus de +1 em todas as suas jogadas de Iniciativa. Caso tenha sorteado um token “6”, considere seu Valor de Iniciativa como sendo “7”.



Música Harmoniosa: Deve ser usada imediatamente depois do sorteio das Iniciativas. O Herói pode tocar uma música ou entoar uma canção com uma batida rítmica que fará com que os Heróis sincronizem melhor suas Ações e Movimentos. A token de maior Iniciativa do grupo vai ficar com o Herói que a usará nesta Habilidade, e os outros Jogadores podem escolher qual token será dada a qual Herói.



Rajada de Energia. O Herói possui habilidade de manipular o Mana do ar ao seu redor para canalizá-lo em um Ataque à Distância. Este Ataque conta como um Ataque normal, que deve ser feito dentro da linha de visão. O Herói faz o ataque normalmente, jogando tantos dados vermelhos quanto for a graduação nesta Habilidade, e a quantidade de ESPADAS tiradas indica a quantidade de dano causado. O Alvo pode se defender normalmente deste Ataque.



Sorte: Esta Habilidade pode ser ativada a qualquer momento. Uma vez por Combate, o Herói pode rolar novamente um dado branco que escolher em um Ataque, Defesa ou Teste, ficando com o novo resultado.

Magia

Nas fichas de Personagem há ícones indicando quantos Rituais de qual tipo (Clérigo/Azul e Mago/Vermelho) aquele Herói possui no começo da Aventura.



O Tipo (Clérigo/Mago) e a Quantidade de cada Nível estão definidos na Carta de Poder correspondente.



Magia de Clérigo



Magia de Mago

A - Nome e Nível

O Nome da Magia e o nível dela (1, 2 ou 3). Azul para clérigo e vermelho para Mago.

B - Ícones

Descrevem a Magia de forma mais fácil e rápida de ser consultada durante o jogo. Trazem informações como Dano, Tipo de Dano, Área de Efeito e Alcance.

C - Descrição da Magia

O que a Magia faz em termos de Jogo.



Elara é uma Druida-Acolita e possui ao todo 4 Magias do Primeiro Nível e 1 magia do segundo nível. As Magias de cada herói podem ser sorteadas ou escolhidas pelos Jogadores

AVENTURAS

SETUP

1) A Preparação da Sala Inicial

Os Jogadores devem colocar na mesa uma sala e colocar o token que representa a Escada em um dos cantos. Devem também adicionar 1 ou 2 Portas em duas paredes quaisquer,



Dois exemplos de Salas iniciais. Com o tempo, o Grupo pode modificar a Sala Inicial para incluir Monstros e outros desafios.

2) Selecione os Monstros da Aventura.

As Aventuras prontas que acompanham o RPG Quest possuem um Setup de Monstros específico para cada uma delas, mas encorajamos os Jogadores a preparar novas combinações.

Os Monstros de uma dungeon são divididos em 3 Decks de Cartas, chamados “Fácil”, “Médio” e “Difícil”, representados respectivamente pelos seguintes ícones:



Os Jogadores devem escolher uma quantidade de Monstros e colocar no deck “Fácil”, uma quantidade de Monstros para o deck “Médio” e uma quantidade de Monstros para o deck “Difícil”.

O tipo de Monstro e a quantidade de cada um dependem da Aventura mas tradicionalmente os monstros mais fáceis de serem derrotados (goblins, esqueletos, bullywugs, etc) devem ser colocados no deck Fácil; monstros de dificuldade média (orcs, gnolls, zumbis, cultistas, etc) ficam no deck “Médio” e os monstros mais difíceis da aventura ficam no deck “Difícil”. Além disso, pode haver ainda um Monstro “chefe de fase” que fica separado do deck.

Tenha em mente que esta divisão é uma divisão SUBJETIVA e serve para determinar a dificuldade de uma Aventura.

O monstro que era “médio” hoje pode se tornar “Fácil” no futuro quando todos os Heróis tiverem feito muitas Aventuras e estiverem cheios de armas mágicas e feitiços poderosos!

A quantidade de Monstros em cada deck determina a proporção de cada tipo de Monstro na mistura dos inimigos. Por exemplo, se colocarmos 5 goblins e 5 orcs no deck “Fácil”, quando for solicitado um ENCONTRO (veja adiante) e os Jogadores tiverem de colocar 3 Monstros “Fáceis” em uma sala, eles devem sortear 3 cartas deste deck e a composição deste grupo de monstros poderá ser 3 goblins, 2 goblins e 1 orc, 1 goblin e 2 orcs ou 3 orcs. Isto garante que todas as Aventuras sempre serão diferentes, mesmo se você jogar a mesma aventura muitas vezes!

Isto faz com que se possa controlar a probabilidade de cada tipo de Monstros dentro do sorteio. Um deck com 7 goblins e 3 Orcs terá mais chances de ter goblins no grupo e assim por diante. Pode-se adicionar ou retirar quantos Monstros os Jogadores quiserem de cada deck no setup.

Isto também permite criar uma tensão no jogo, por exemplo, colocando 9 Goblins e uma perigosa Medusa no deck “fácil”. Assim, em uma Sala que tenha 3 Monstros “fáceis” sempre existirá uma chance do grupo encontrar uma Medusa entre eles! Outras cartas especiais podem ser adicionadas ou retiradas nos decks de acordo com a Aventura.

Sempre que os Monstros de uma sala são derrotados, todas as cartas retornam para o respectivo deck e o deck é embaralhado novamente.

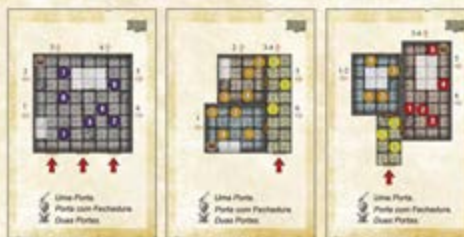


Um exemplo para nossa primeira aventura seria colocar 4 Bullywugs e 3 Soldados Bullywugs no deck “Fácil”, 6 Orcs no deck “Médio” e uma combinação de 4 Hobgoblins, 1 Troll das Cavernas e 2 Cultistas no deck “Difícil”. Opcionalmente, uma Aventura poderia ter um último Monstro chamado BOSS, que seria o “Chefe de Fase”.

3) Faça um deck de Dungeons.

Embaralhe as Cartas de Dungeon e coloque em um local próximo da mesa de jogo, com as cartas viradas para baixo. Este será o “Deck de Dungeons” de nossa Aventura.

Estas cartas são responsáveis por construir o mapa da Dungeon conforme os Heróis vão avançando na Aventura.



Exemplos de cartas de Deck de Dungeons.

4) Outros Preparativos

Coloque todas as Móveis embaralhadas e com as faces para baixo, separadas por tamanho; coloque todos os Tokens de Iniciativa dentro do Saco de iniciativas. Faça uma pilha com os tokens de Pontos de Vida e Pontos Mentais.

5) Os Heróis!

Coloque as 4 Miniaturas dos Heróis nas posições dentro da escada Inicial e a Aventura já pode começar!

DENTRO DA DUNGEON

Caso não haja nenhum Monstro ou outro Personagem na Sala/Corredor onde os Heróis estejam, eles agem no sentido horário. Cada Herói pode fazer as seguintes Ações:

- 1 - Movimentar
- 2 - Abrir Portas
- 3 - Atacar
- 4 - Lançar uma Magia
- 5 - Usar um Poder

Em seguida, é a vez do Tabuleiro. Algumas Salas e Corredores possuem armadilhas ou objetos que são ativados nesta hora, de acordo com as Notas de Aventura.

MOVIMENTAR

Os Heróis começam e terminam uma Aventura na escada espiral, a menos que a Aventura diga algo diferente, que estará escrito nas Notas de Aventura. Algumas Aventuras possuem mais de um andar e a escada reta é usada para representar estes acessos.

Para completar uma Aventura, os Heróis precisam voltar para a escada espiral, pois é somente fora dos perigos da Dungeon que eles podem se curar e retornar para a Cidade.

Cada Herói pode se movimentar o número de espaços igual ou menor que seu MOVIMENTO. Geralmente cada Herói pode se movimentar 7 casas por Rodada, mas isto pode variar de acordo com as circunstâncias da Aventura e o tipo de terreno (por exemplo, áreas alagadas custam 2 pontos de Movimento por casa).

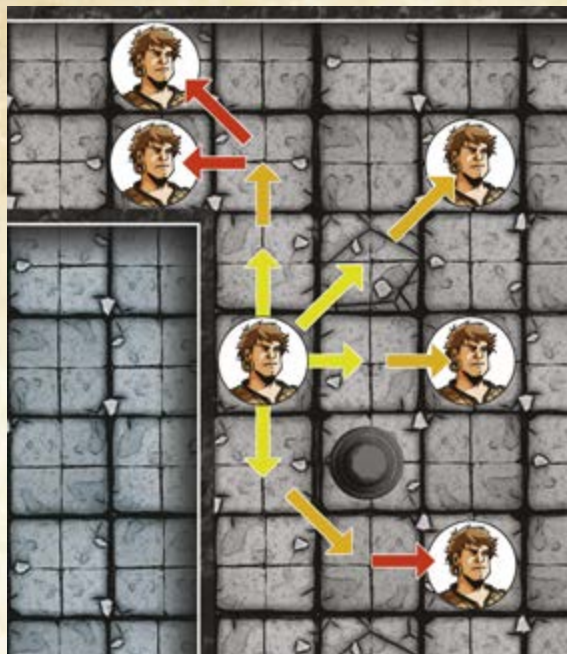
Heróis podem se movimentar para qualquer uma das 8 casas adjacentes que estiver livre, de maneira reta ou diagonal.

Os Jogadores não são obrigados a movimentarem seus Heróis todas as casas, porém, não podem atravessar casas que estejam ocupadas por Monstros, nem atravessar paredes, portas fechadas ou mobília alta (estátuas, colunas, estantes, rochas). Também não podem terminar um movimento na mesma casa que já esteja ocupada por um outro Herói.

Quando um Herói se movimenta, considera-se que sua miniatura ficará com a atenção voltada para a direção da última casa para a qual se movimentou.

É possível se Movimentar até 3 casas e Atacar na mesma Ação sem penalidade. Caso o Herói se movimente 4 Casas, ele só considerará ACERTO nos valores "5" e "6" do Dado; Caso se movimente 5 Casas, o ataque só é considerado um ACERTO se tirar "6" nos dados. Caso se movimente mais do que 6 casas, o Herói não poderá atacar nesta Ação.

Da mesma maneira, é possível se movimentar até 3 casas e ainda realizar um Ritual ou ativar um Poder.



John pode se movimentar até três casas e ainda ser capaz de atacar sem penalidade. Alguns obstáculos como, por exemplo, uma Coluna fazem com que ele precise se desviar, gastando um ponto de movimento a mais para chegar do outro lado. Cantos de salas não podem ser cruzados na diagonal.

Algumas móveis como Mesas, Cadeiras, Altares, Camas, Fontes e outras permitem que os Personagens se movimentem por cima delas, apenas pagando um ponto EXTRA de movimentação ao fazerem isso. Outras móveis, como Colunas, Estátuas, Estantes, lareiras e outras NÃO permitem movimentação na casa em que estiverem ocupando.

ABRIR PORTAS

Uma Ação possível é Abrir uma Porta. O Jogador precisa posicionar seu Herói de Frente para uma porta e declarar que está abrindo a Porta; o Narrador irá virar o token de Porta Fechada para a face de Porta Aberta, significando que o Herói conseguiu abrir a Porta (algumas portas, porém, estão trancadas e precisarão das chaves corretas para serem abertas!).



PORTAS podem estar dispostas de duas maneiras: Ocupando toda a lateral de uma casa (como a Porta diante de Giovanna) ou

ocupando duas metades de duas casas adjacentes (como a porta que está diante de John e Bruenor).

Para abrir uma Porta, basta estar em qualquer uma das casas adjacente a uma Porta e declarar esta Ação na sua vez de jogar.

OBS: Existem no Labirinto “Portas com Fechadura”, que são portas TRANCADAS e que não poderão ser abertas a menos que um dos Personagens esteja carregando a chave da mesma cor daquela fechadura.

1) Se a porta for uma “Porta Limite”, ou seja, uma porta na qual não se sabe o que está atrás dela, o Jogador que abriu a porta deve comprar uma carta do deck de Dungeons e sortear um token de Iniciativa, e construir aquela parte da masmorra, seguindo as instruções da carta.



Por exemplo, em nossa primeira Aventura, ao abrir a Porta, o grupo sorteia uma carta do Deck de Dungeons e tira um “5” “Escudo”. Ou seja, haverá uma Porta com Fechadura na posição 5 do mapa.



A seta vermelha de entrada na carta indica por onde a nova sessão da Dungeon deve ser montada. Os jogadores colocam apenas a próxima Sala que os Heróis abriram. Apesar do Mapa TEÓRICO estar designado na carta, lembre-se que os Túneis de Seth são vivos e nem tudo é o que parece ser... eventos e cartas podem modificar as próximas salas a serem colocadas.

Os jogadores devem adicionar novas portas nos limites especificados em quaisquer espaços indicados pelas setas

translúcidas que desejarem (o tipo e a posição são determinados pelo Token de Iniciativa), observando apenas para não colocar estas portas em espaços que estejam travados por outras dungeons.

Em seguida, devem MOBILIAR a primeira das Salas abertas. É importante notar que APENAS a primeira das salas abertas deve ser mobiliada. Somente quando algum Herói abre uma porta para a próxima sala/corredor é que ela deve ser mobiliada e habitada.

2) Para mobiliar uma sala fazemos duas pequenas etapas. A primeira delas é sortear os MONSTROS e a segunda parte é sortear a MOBÍLIA.

2A) Para sortear os Monstros, basta comprar uma carta do deck de ENCONTROS, observar quantos Heróis começamos a Aventura e seguir as instruções da Carta:



Por exemplo, sorteamos a carta de encontro acima. Devemos observar a carta de Dungeons e, como a primeira sala que os Heróis abriram está marcada com a esfera vermelha, devemos utilizar a referência da esfera vermelha no Encontro, para 4 Heróis ou seja: um Monstro Médio e um Difícil (se fosse uma Aventura para 2-3 Heróis) + um Monstro Fácil e um Monstro Médio (4 Jogadores). Se houvesse um quinto Herói, adicionaríamos + 1 Monstro Fácil, na posição [5]



Os Monstros são posicionados seguindo a própria Ordem da Carta de Encontros... 1 = Médio (Orc), 2 = Difícil (Hobgoblin), 3 = Fácil (goblin) e 4 = Médio (Orc).

Em nossa Aventura de exemplo, o jogador sorteia uma LAREIRA entre as mobílias e a adiciona conforme instruções (ver descrição das mobílias): “Caso a Lareira esteja em uma das Paredes-Limite (uma parede que não tenha nenhuma dungeon descoberta ainda do outro lado), ela poderá ter uma Passagem secreta atrás dela”.

Os Monstros serão colocados de acordo com os números nas bolinhas coloridas indicados na carta de Dungeons.

Nota: Todas as portas começam fechadas e, uma vez abertas, não é possível fechá-las novamente.

Observação 2: Com o tempo e experiência de jogo, o Narrador pode (e deve) modificar a posição inicial e quantidade de Monstros de cada sala. Pode adicionar mobílias novas e

Uma vez que Monstros sejam revelados em uma sala ou corredor novo, ocorre um Combate. Um Combate é dividido em Rodadas e cada Rodada está dividida em iniciativas.

A ordem de ações durante um combate segue a ordem das Iniciativas, dos MAIORES até os MENORES números.



Utiliza-se primeiro a face CLARA do token de iniciativas para organizar a ordem de ações. Conforme as Ações forem sendo feitas, os jogadores vão virar o token do avesso, deixando-o com a face ESCURA à mostra. Quando todos fizerem suas ações, a próxima rodada será baseada na ordem resultante dos tokens ESCUROS.

Em seguida, definem-se as Ações. Os Personagens que tiverem a maior Iniciativa agem primeiro e têm direito a fazer UMA ação qualquer que desejarem.

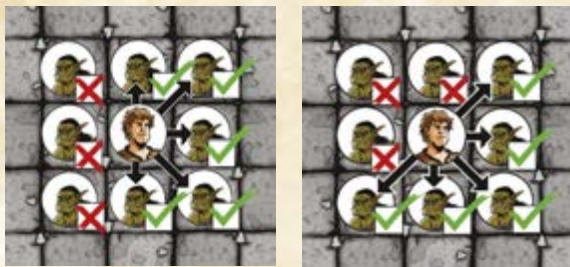
Caso um Herói tenha Iniciativa 5 e ataque um Monstro que possua Iniciativa 4 e o mate, este Monstro é retirado do tabuleiro ao final da Iniciativa 5 e, portanto, não terá direito a ação quando chegar na Iniciativa 4 (porque está morto). Isto é importante pois a estratégia dos Monstros muda de acordo com o valor de iniciativa que eles tenham e Personagens que tenham recebido dano não podem finalizar um Ritual ou ativar um Poder naquela rodada.

10

Atacando

Cada Herói/Monstro pode atacar qualquer Monstro ou Alvo que esteja ao seu redor mas, assim que declarar um Ataque, ele passa a ter uma DIREÇÃO naquela rodada, ou seja, uma FRENTE e COSTAS.

A “Frente” da miniatura é a posição diretamente voltada para o inimigo e as casas adjacentes a ela; as “Costas” da miniatura são as 3 casas opostas, de acordo com as imagens abaixo.



Isso é importante porque algumas habilidades, como por exemplo, o **Ataque Furtivo**, recebem bônus se atacarem os oponentes pelas costas.

Movendo e Atacando

Um Personagem pode se movimentar até 3 casas e atacar na mesma Ação, porém, se ele **COMEÇAR** a ação em uma casa adjacente a um Monstro ele não poderá se movimentar sem atrair a **ATENÇÃO** do monstro.

Monstros são considerados Obstáculos, ou seja, não é possível movimentar-se por uma casa que esteja sendo ocupada por um Monstro (exceção: Habilidade **FURTIVO**).



John é o primeiro Herói a agir. Ele se movimenta 2 casas para melhor se posicionar e dar espaço para seus amigos agirem.

Atraindo a Atenção de um Monstro

Quando algum Herói fica em uma casa adjacente e no campo de visão de um Monstro, ele provoca uma reação imediata daquele Monstro, ou seja, o Monstro passa a considerar aquele Herói mais próximo como sua prioridade. Alguns Heróis e Monstros possuem a Habilidade de Atacar com bônus **PELAS COSTAS**. Isso significa que, se o Personagem estiver em uma das áreas consideradas **COSTAS** de um Monstro, ele pode atacar usando estes bônus, porém, uma vez que ele tenha passado em sua movimentação por uma área visível do Monstro, ele não será mais capaz de surpreendê-lo, “dando a volta” na miniatura.

O Herói ataca...

O Herói ataca rolando os Dados de acordo com o seu Atributo de Ataque (geralmente varia de 1 a 4 Dados Brancos, mas podem ser alterados para dados de outras cores por Magias, Itens Mágicos ou Equipamentos Especiais).

O Jogador rola todos os Dados que tem direito de uma vez. Cada **ESPADA** tirada representa que o Ataque causou 1 Ponto de Dano no alvo.

Imediatamente, o jogador pode (se quiser) gastar **UM** (e somente um) Ponto Mental para rolar novamente qualquer um dos dados que desejar (isto representa um esforço a mais realizado pelo Herói naquele momento de crise. O valor do resultado do novo dado substitui o dado original.

Se nenhuma Espada for sorteada, considera-se que o Herói errou o ataque (não é necessário rolar a defesa do Monstro).

... e Monstro se Defende.

O alvo do ataque pode rolar tantos Dados quanto tem direito (de acordo com sua Ficha de Monstro ou Ficha de Personagem). Geralmente são Dados Brancos, mas alguns possuem Dados Pretos, Marrons ou combinações entre ambos. Para cada **CAVEIRA** que o Monstro tirar, ele anula um Ponto de Dano. Caveiras a mais do que o total de dano causados são ignoradas.

Ao final do Ataque, retire um token de coração para cada Ponto de Dano causado.



John ataca o Soldado Bullywug. Pela Ficha de John, vemos que ele faz seus ataques com 3 Dados brancos. Rolando os dados, John consegue 3 Espadas. O Monstro rola 2 dados pretos de Defesa, precisando de caveiras, mas consegue apenas Uma Caveira. Ao Final do Ataque, retire 2 tokens de Coração do Bullywug (o que indica que os ataques de John o mataram!)

Coloque um token de PV no local onde o Bullywug estava, para marcar a posição onde o Monstro caiu (se você possui o RPGQuest, pode usar os marcadores de caveira para isso se desejar).

Os Monstros caídos podem ser revistados pelos Heróis em busca de algum tesouro ou outros itens.

Alguns Monstros causam dano, esguichos de ácido ou até mesmo explodem depois de mortos, então verifique na ficha do Monstro se há algum poder deste tipo antes de dar o Monstro por finalizado !!!

Os Monstros atacam...

Seguindo a ordem de Iniciativas, cedo ou tarde algum Monstro vai atacar um Herói. Ele segue as mesmas regras, podendo se movimentar até 3 casas em direção ao seu Herói de preferência (determinado pela sua Carta) de acordo com sua Iniciativa e então rolar tantos Dados de Ataque quanto consta na sua ficha.

Assim como os Heróis, os Monstros causam 1 Ponto de Dano a cada ESPADA que rola em nos dados.

IMPORTANTE: Alguns Monstros rola dados pretos para o ataque e, no número “6” existe um símbolo de Espiral (🌀). Este Símbolo é considerado uma ESPADA quando o Monstro utiliza o dado OU em alguns casos pode significar um ataque especial (veneno, paralisia, dano maior, etc...). Alguns Monstros utilizam dados marrons no ataque, podendo gerar quantidades maiores de Espadas por dado!



No caso do Orc, ele ataca com 3 dados brancos.

Seguindo a ordem de Iniciativas, o próximo Personagem a agir é um dos Orcs. Para não se confundir, utilize a numeração nas miniaturas de Monstros como guia.

O primeiro Orc possui iniciativa “6”, portanto, ele irá atacar o Herói mais próximo, que é John.



O Orc movimenta uma casa e Ataca John.

Os Heróis se Defendem...

O Herói que for alvo de um ataque pode rolar tantos dados quanto tem direito de acordo com sua Ficha de Personagem. Geralmente Dados Brancos são utilizados, mas Rituais, Armaduras e outros Itens Mágicos podem alterar estes dados, adicionando dados a mais ou trocando dados brancos por dados vermelhos, azuis ou marrons. Algumas situações, como a Magia de Bênção, pode fazer com que Caveiras sejam consideradas como Escudos.

Cada ESCUDO que o Herói tirar em sua defesa anula um ponto de dano. Escudos a mais do que o total de dano causado são ignorados.



Observando a ficha de John, vemos que ele se defende com dois Dados Brancos. No exemplo, o Orc rola 3 dados e obtém 2 Espadas e John rola os dados de defesa e obtém apenas 1 escudo. O Orc causa 1 Ponto de Dano com seus ataques. John deve descartar um token de Coração, ficando agora com 6 Pontos de Vida.

Em seguida, é a vez do segundo Orc, que tirou “4” na Iniciativa, agir. Olhando as instruções na carta do Orc, veremos que para a Iniciativa 4 ele atacará o Herói com mais PVs. Em seu campo de visão, o Orc observa John e Bruenor, mas agora John possui 6 Pontos de Vida e Bruenor 7. Bruenor é o Alvo preferencial do Orc! (se por acaso John ainda tivesse 7 Pontos de Vida, o alvo do Orc teria sido John por ele estar mais próximo).



O Orc se movimenta 2 casas em direção do anão e o ataca, utilizando 3 dados brancos.



O Orc rola dois escudos e uma caveira, não causando nenhum dano. Não é necessário fazer a Defesa, neste caso.

Conjurando Magias

Em sua ação, o Herói que possua uma Carta de Magia pode utilizá-la e seu efeito é colocado em jogo imediatamente. Cada Magia possui sua explicação na Carta correspondente.

Magias que sejam de Ataque à distância (como Raio ou Míssil Mágico) precisam de uma Linha de Visão para poder atingir o alvo.

Magias e Ataques à Distância

Funcionam da mesma maneira que um ataque corpo-a-corpo. Em primeiro lugar, determina-se se o Herói possui Visão de seu

alvo. Caso positivo, ele rola os Dados de acordo com seu tipo de Ataque, somando todas as ESPADAS que tirar nos dados. Caso haja algum outro Aventureiro entre o Herói e o Monstro, há o risco deste amigo ser atingido. Cada CAVEIRA que o Herói tirar nos dados será um Ponto de Dano causado ao amigo por negligência (note que é possível causar dano tanto ao amigo quanto ao Monstro em uma rolagem azarada... considera-se que a flecha pegou de raspão no amigo antes de atingir o Monstro). Caso haja DOIS amigos entre o Herói e seu Alvo, considera-se que ele NÃO possui visão para efetuar o Ataque à Distância.

No caso de Magias que explodem em contato com o alvo, atirar tendo um companheiro entre o Herói e seu alvo torna-se bem mais arriscado!!!

LINHA DE VISÃO

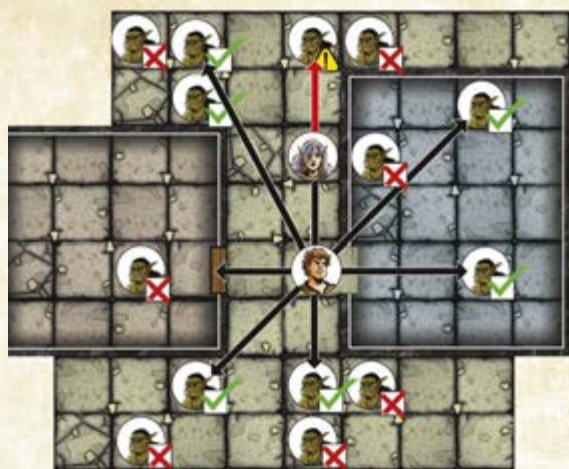
Sempre que estiver em uma Sala, cada Herói possui uma “Linha de Visão” que indica o que ele está enxergando.

Esta “Linha de Visão” é calculada imediatamente a cada movimentação, o que significa que um Monstro que está fora da visão de um personagem pode ficar dentro de seu campo de visão assim que ele se movimentar uma casa para frente!

Portas fechadas, colunas, barreiras, mobília alta (estantes, por exemplo) impedem a visão de quem estiver localizado atrás deles.

Uma boa regra prática é imaginar uma linha entre o centro da casa onde está o observador e o centro da casa onde está o observado. Caso esta linha cruze alguma parede ou objeto alto (apenas tocar em uma extremidade não conta!), o alvo não está visível.

Algumas Mobílias como Mesa, Cama, Sarcófago, Altar, etc. NÃO atrapalham a linha de visão, outras como Estantes, Lareiras, Estátuas e Colunas bloqueiam a visão.



No modelo acima podemos ver diversos exemplos de situações em relação ao Campo de Visão dos Personagens.

IMPORTANTE: Note que, em alguns casos, é possível ter uma linha de visão PREJUDICADA, como por exemplo, quando um Aliado está localizado entre o Herói e seu Alvo. Neste caso, um ataque a Distância ainda é possível, mas qualquer CAVEIRA tirada em um dado causará dano ao Aliado ao invés do Monstro!

Monstros atrás de outros Monstros não estão na linha de visão para Ataques à distância.

Empate de Iniciativas entre Heróis

Como possuem a mesma Iniciativa, Elara e Giovanna podem decidir qual das duas quer agir primeiro. Isto é muito importante em termos de estratégia de combate!

A Druida Elara avança duas casas e conjura PEDRAS ENCANTADAS no Orc.



Elara rola 3 dados brancos e consegue duas Espadas em seu ataque Mágico. O Orc se defende e consegue uma Caveira, recebendo 1 Ponto de Dano.

É importante ressaltar que CADA tipo de Magia possui características diferentes como Alcance, Dano, Tipo de Dano e se permite ou não a defesa do Oponente.



Giovanna movimenta duas casas, posicionando-se em uma linha reta e sem obstáculos em direção do Hobgoblin, conjurando um CHOQUE ELÉTRICO sobre ele !!!



O Choque Elétrico causa 2 dados vermelhos de Ataque em cada um dos alvos que estiverem no alcance da Magia (rolados para cada alvo). Tanto o Orc quanto o Hobgoblin são alvos válidos.

Giovanna consegue 2 pontos de dano contra o Orc e 2 pontos de dano contra o Hobgoblin. O Orc consegue uma Caveira, mas infelizmente só possuía um Ponto de Vida restante... o Hobgoblin não consegue nenhuma Caveira em sua rolagem de dados e recebe dois pontos de dano dos raios elétricos, caindo fulminado !!!

Os próximos a terem ação seriam o Hobgoblin e o Bullywug, mas como estão mortos eles não contam mais no combate. Bruenor é o último a ter uma ação nesta rodada.

Os próximos a ter Ação seriam o Hobgoblin e o Bullywug, mas como estão mortos eles não contam mais no combate. Bruenor é o último a ter uma ação nesta rodada.



Bruenor movimenta uma casa e ataca o último Orc.

Usando Pontos Mentais

Um Herói pode, em qualquer rolagem de dados de Ataque ou Defesa, gastar UM (e apenas UM) ponto Mental para rolar novamente um dado qualquer. O resultado será considerado o resultado final daquele teste.

IMPORTANTE: O gasto de Pontos Mentais e nova rolagem do dado de Ataque deve ser feito ANTES do oponente fazer o Teste de Defesa.



Bruenor rola os 3 dados brancos e consegue duas Espadas e uma Caveira, mas decide gastar um Ponto Mental para rolar novamente o terceiro dado, conseguindo uma Espada para substituir. O Orc rola, então, a Defesa, conseguindo apenas uma Caveira.

Bruenor consegue, então, causar dois Pontos de dano, matando o último Monstro da Sala!

Pontos Mentais podem ser recuperados com poções, com algumas Magias, em algumas Móveis ou com 8 horas de sono em uma boa cama de Taverna fora da Dungeon!

REVISTAR MONSTROS

Cada Monstro caído em combate fica substituído por um token até que um Herói o reviste. Qualquer Herói pode revistar Monstros caídos. No RPGQuest todo o tesouro do Grupo fica acumulado em uma única pilha (não existem “tesouros individuais”, o dinheiro é do Grupo, conforme já definido no RPGQuest - Jornada do Herói). Quando um Herói revista um Monstro caído, role 1d6 (um dado de 6 lados). O valor obtido será o montante de moedas de ouro que aquele Monstro carregava consigo. alguns Monstros carregam mais tesouro do que outros!

Monstros Fáceis - 1d6 moedas de ouro.

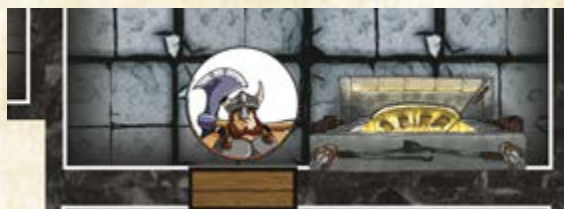
Monstros Médios - 2d6 moedas de ouro.

Monstros Difíceis - 3d6 moedas de ouro.

Eventualmente (dependendo da Aventura), alguns Monstros podem carregar Itens Mágicos, chaves ou outros itens importantes como mapas ou pergaminhos com informações.

EXAMINAR MOBÍLIA

Diversas Móveis possuem uma chance de ter objetos úteis, passagens secretas, tesouros escondidos ou armadilhas.



No nosso exemplo, a Sala possui uma LAREIRA. Para examinar a Lareira, cada Herói que possua pelo menos um nível de AR ou possua a habilidade ARMADILHAS pode fazer um Teste. No grupo, Bruenor (possui 1 nível de Ar) e Elara (possui um nível em Armadilhas) podem fazer um teste cada um.

Se o Herói que examinou a Mobília possui a Habilidade “Armadilhas”, ele pode fazer um Teste jogando tantos dados Brancos quanto tiver em Níveis de Armadilhas. Cada ESPADA tirada é considerada um Sucesso.

Se o Herói que examinou a Mobília possui algum nível de AR, ele pode fazer um Teste jogando tantos dados Brancos quanto tiver em Níveis de Ar. Cada CAVEIRA tirada é considerada um Sucesso.

(Caso o Herói tenha as duas características, ele vai jogar uma quantidade de dados igual ao MAIOR nível que possuir e tanto Espadas quanto Caveiras são considerados sucesso).



Caso os Heróis tenham um Sucesso no Teste, a Lareira revela um mecanismo escondido e indica que há uma pequena Sala Secreta atrás dela !

PEQUENAS SALAS SECRETAS

Salas Secretas costumam ser salas de 3x4, embora dependendo da aventura possam existir Salões maiores, corredores e até mesmo escadas que levam para outros níveis da Dungeon. Para determinar o conteúdo de uma Sala Secreta, basta sortear um token de Iniciativa:

Se for um token de ESPADA, adicione um Baú do Tesouro
se for um ESCUDO, adicione um Baú e uma Armadilha
se for uma CAVEIRA, adicione uma Armadilha.

- 1 - Vazia.
- 2 - Um Monstro Fraco
- 3 - Dois Monstros Fracos
- 4 - Um Monstro Médio
- 5 - Um Monstro Médio e um Monstro Fraco
- 6 - Dois Monstros Médios

No nosso exemplo, sorteamos o token “6 e Escudo”

A Sala Secreta terá um Baú do Tesouro, uma Armadilha (que foi acionada assim que Bruenor investigou a lareira!) e terá dois Monstros Médios.

Compramos duas carta do deck de Monstros Médios e pronto. Nossa Sala Secreta está montada.

Ao abrir a porta, Bruenor sofreu 1 Ponto de Dano pela Armadilha... escondidos dentro da sala, dois Orcs mau encarados estavam protegendo um pequeno baú de tesouros.

O que você irá fazer agora?

Continuando a Aventura

Em uma Aventura sem Narrador, os Heróis vão explorando as salas e adicionando novas partes da Dungeon conforme avançam. Para determinar o tamanho daquela Dungeon, os jogadores utilizam o número de Portas como critério.

Quando colocar a **décima** porta no tabuleiro, a partir deste momento, não coloque mais “Portas Limites” quando abrir uma nova carta do Deck de Dungeons. Isto significa que as Salas reveladas até o momento delimitam o tamanho daquela Catacumba.

Caso ainda existam outras Portas-Limites ainda por abrir, permita que os Heróis abram e explorem novas partes mas ignore a instrução de adicionar novas portas-limites nas Áreas abertas pelas novas Cartas.

Para Aventuras mais curtas pode-se utilizar a sexta Porta como máximo para as cartas de Dungeon e novas Portas-Limite.

Para aventuras maiores, pode-se utilizar a décima-segunda porta como limitadora.

Caso a Mesa em que vocês estejam jogando seja menor do que o tamanho enorme da Dungeon (e acontece bastante isso!) é permitido encaixar as salas e portas de uma Carta de Dungeon para permanecer dentro do espaço de jogatina.

O NARRADOR

Aventuras com Narradores funcionam como um filme cujo Narrador é o diretor. O Narrador escolhe uma aventura pronta (ou, quando for mais experiente, pode criar suas próprias Dungeons) para testar a coragem dos Heróis. Lembrem-se que o Narrador não joga CONTRA os Heróis, mas em conjunto com eles. O objetivo do jogo é se divertir!



Um Exemplo de Aventura com Narrador

Determine quem vai ser o Narrador da Aventura. Ele deve ler com atenção toda a Aventura antes de narrar para os outros jogadores. Vamos usar uma das Aventuras como exemplo:

1) Leia apenas a descrição dela para os Jogadores. Cada Aventura consiste de 4 partes: o Texto Inicial [A], o Mapa da Dungeon [B], as Notas da Aventura [C] e instruções para aumentar a rejubilidade da Aventura .

A - O Texto Inicial determina qual será o desafio ou a aventura daquela Dungeon, assim como as recompensas que o grupo poderá receber caso sejam vitoriosos.

B - o Mapa da Aventura consiste da disposição das salas e corredores na Dungeon, que será desenvolvida durante a partida. Cada Mapa é marcado com alguns símbolos, para uso pelo Narrador:

A Posição inicial dos Heróis, indicado por uma Escada em Espiral dentro de uma das Salas da Dungeon. Separe estas duas peças e coloque-as na Mesa de Jogo.



C - Os Monstros e o Setup Inicial. Cada Aventura possui uma arrumação inicial que determina sua dificuldade e os Monstros a serem enfrentados nos Encontros. Nas aventuras que incluímos no jogo todos os Monstros já estão pré-selecionados e posicionados para facilitar a vida dos jogadores e do Narrador iniciante, mas uma vez que o grupos e familiarize com as regras, vai preferir o elemento surpresa.



A quantidade de Monstros é menor nesta tabela do que no Mapa porque os Monstros são reaproveitados nos decks.

Nesta Aventura, a pilha de Tesouros será formada por 10 cartas, sendo que 70% das cartas serão de tesouros, 20% de armadilhas e 10% de itens mágicos. Não há artefatos nesta Aventura. Conforme o Narrador for ficando mais experiente, ele pode mexer com estas probabilidades, acrescentando ou retirando cartas (por exemplo, se ele adicionar +2 cartas de Armadilhas ao deck, estará tornando a partida mais difícil. Se adicionar mais cartas de Itens Mágicos, estará tornando a Aventura potencialmente mais lucrativa, e assim por diante...

Da mesma maneira, o Setup indica a probabilidade dos Monstros serem sorteados nas cartas de Encontros. O Narrador poderá adicionar outros Monstros ou substituí-los, por exemplo: trocar todos os Goblins por **Kobolds**, todos os Orcs por **Bullywugs** e todos os Hobgoblins por **Bugbears** dará um outro tom para a narrativa e a dificuldade da partida será diferente. Pode-se acrescentar um ou dois Bullywugs Soldados na pilha de Monstros Fáceis para criar uma mistura de criaturas um pouco mais complicadas de se enfrentar... não há limites para as combinações...

Note que a Aventura traz 6 goblins e 1 Orc como Monstros Fáceis... isto indica que MESMO em um sorteio de Monstros Fáceis há um perigo de um Orc aparecer no sorteio. Conforme o Grupo for ficando mais experiente, é possível adicionar mais orcs no grupo Fácil, e talvez um ou dois Hobgoblins no grupo Médio e assim por diante. Isto permite ao Narrador definir a dificuldade da mesma Aventura para diferentes grupos.

Quando for utilizar as Cartas de Encontros, separe os Monstros que serão utilizados na Aventura em 3 Montes: Fácil, Médio e Difícil, representados respectivamente pelos ícones de cavaleiros Branco, Cinza e Preto. No caso de ser a primeira Aventura com os Monstros já pré-organizados, não é necessário nem fazer pilhas de Monstros. Apenas coloque as miniaturas cartonadas nas bases plásticas que você irá utilizar naquela partida e deixe fora do alcance dos olhos dos jogadores!

ex. A Aventura tem como Setup inicial 6 Goblins e 1 Orc como Monstros Fáceis; 7 Orcs como Monstros Médios e 3 Hobgoblins e 3 Cultistas como Monstros Difíceis. Embaralhe cada grupo e separe os 3 Decks de compra. Eles serão utilizados nos sorteios.

A Missão já traz uma sugestão de Monstros em um Setup Pronto para aquela Aventura. Recomenda-se que os Narradores iniciantes utilizem os marcadores da Aventura exatamente como estão posicionados e descritos em suas primeiras aventuras, até que se familiarizem melhor com as regras.

Não revele aos Jogadores NENHUM dos Monstros ou Salas que os Heróis ainda não entraram!

D - Notas da Aventura. O texto relativo a cada Sala na Dungeon traz uma descrição daquela sala e outras notas de interesse para os Jogadores. Deve ser lido pelo Narrador à medida em que os Heróis avançam pela Dungeon.

Ele não deverá revelar nenhuma das notas de Aventura para os outros Jogadores enquanto os Heróis não entrarem na sala correspondente.

Distribua os Heróis e Escolha seus Poderes

Uma Aventura pode ser jogada com 2 a 5 Heróis. Se houver apenas um Jogador ele precisará controlar 2 Personagens. Vocês podem escolher ou sortear os Heróis e montar seus Poderes e Habilidades como descrito na sessão INÍCIO deste Manual.

Retire do Jogo todas as cartas de Poderes, Magias, Tesouros e Monstros que não forem ser usadas.

E estamos prontos para começar!

O Narrador vai acompanhando as decisões dos jogadores e colocando as salas e corredores conforme os Heróis forem avançando no labirinto. Ao contrário da partida sem Narrador, desta vez os jogadores NÃO possuem uma idéia das salas próximas, APENAS das salas e corredores que já abriram.

Uma Mistura de Narrador e Cartas de Dungeon

Nos Playtests, uma maneira muito divertida que encontramos foi a de misturar a figura do narrador com a imprevisibilidade das Cartas de Encontros e Dungeon

É possível ter um Narrador para controlar os Monstros e fazer as partes narrativas da história e utilizar as Cartas para criar um Labirinto imprevisível e povoar a Dungeon sem o controle total do Narrador. A ele caberá apenas cuidar da Aventura, organizando os combates e narrando as cenas.

MOBÍLIAS

No RPGQuest, as mobílias não são apenas decorativas. Muitas delas possuem atributos e concedem bônus especiais aos Heróis. A seguir listamos algumas das Mobílias e suas características:



Escrivaninha/Armário: às vezes, os cultistas acabam deixando pergaminhos ou rituais em seus cadernos de anotações. Qualquer Herói MAGO (que tenha Níveis em FOGO) pode fazer um teste rolando tantos dados quanto tenha níveis em Fogo. A quantidade de sucessos (Espada) que obter na jogada será o nível do Ritual de Mago que o Herói encontrará e que pode ser usado durante esta Aventura.



Caixas/Depósitos/Armouraria: Caixas podem ser revistadas à procura de objetos de valor. O depósito de armas geralmente possui apenas armas enferrujadas e velhas, mas às vezes pode até ter alguma arma valiosa (2d6 gp). As caixas podem conter objetos importantes para a aventura.

Se quiser fazer de maneira aleatória, sorteie um dado branco:

- 1 - Armadilha.
- 2 - Objetos equivalentes a 2d6 moedas de ouro.
- 3 - Objetos equivalentes a 3d6 moedas de ouro.
- 4 - Objetos equivalentes a 4d6 moedas de ouro.
- 5 - Objetos equivalentes a 5d6 moedas de ouro.
- 6 - uma Carta de Tesouro.

Barris

Os barris podem conter vinho ou whisky ou outra bebida valiosa. Se um Herói tentar beber um gole, role 1 dado branco (vale apenas uma vez no jogo por Herói).

ESPADA - Recupera 1 PM uma vez.

ESCUDO - Recupera 1 PV uma vez

CAVEIRA - Nada acontece.



Outros efeitos podem acontecer: o Herói pode ficar **Entorpecido** (-1 dado no Ataque/Defesa pelo próximo combate), **Envenenado** (rola 2 dados de dano, cada Espada causa 1PV), **Enjoado** (rola 2 dados de dano, cada Espada causa 1PM).

Barris não bloqueiam a linha de visão, mas custam 2 Pontos de Movimento para serem pulados..



Círculos de Conjuração: Se um Cultista, Elfo Negro Mago, Mago Necromântico ou qualquer outro monstro que saiba usar magia estiver nesta sala, o Círculo pode ser usado para conjurar um Fantasma (Banshee, Fantasma Possessor), Bergahazza ou até mesmo um Kerub!



Mesa com comida: Na mesa 2x2 um Herói pode tentar se alimentar da comida que está disposta. Na mesa 2x3, cada um dos Heróis pode tentar a sorte uma vez. Role um dado branco:

- 1 - A comida estava envenenada! Perca 1 PV.
- 2-3 - Nada especial acontece.
- 4-6 - Recupera 1 PV (não pode ultrapassar o máximo).

Em combate ou Movimentação, os Heróis podem subir em cima da mesa e atravessá-la como uma casa livre, ao custo de 2 Pontos de Movimentação. A Mesa não bloqueia a visão.



Caixão/Tumba: Estes sarcófagos são a morada de perigosos mortos-vivos. Às vezes possuem tesouros guardados, e às vezes podem abrigar terríveis surpresas!

Sorteie um token de Iniciativa:

Caveira - coloque um morto-vivo ou monstros em jogo:

- 1- ninho de ratos, ninho de serpentes
- 2- zumbi, esqueleto
- 3- múmia
- 4-vampiro
- 5-Cavaleiro Esqueleto
- 6-Lamia

Escudo - coloque o morto-vivo na escada de início da Aventura. A cada rodada, faça ele caminhar 3 casas na direção dos Heróis, até que ele os encontre.

Espada - Sorteie uma Carta de Tesouro. Se for a face escura, acrescente um morto-vivo de acordo com o número sorteado.

Tumbas e Sarcófagos não bloqueiam o campo de visão e podem ser ultrapassadas ao custo de 2 Pontos de Movimentação.

Às vezes, Tumbas podem ser passagens falsas que levam para o interior de pequenas salas secretas!



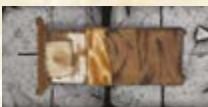
Fonte: A fonte pode ser um alívio refrescante para Heróis cansados das batalhas. cada Herói pode tentar beber na Fonte uma única vez por Aventura.

ESPADA - Recupera 1 PM uma vez.

ESCUDO - Recupera 1 PV uma vez

CAVEIRA - Nada acontece.

Fontes não bloqueiam o campo de visão e podem ser atravessadas ao custo de 2 Pontos de Movimentação.



Cama: escolha um (apenas um, pois se demorarem tempo demais, Monstros serão alertados!) dos Heróis. Ele conseguirá descansar um pouco e se recuperar.

Escolha entre recuperar 1 PV ou 1 PM.

Camas não bloqueiam o campo de visão e podem ser ultrapassadas ao custo de 2 Pontos de Movimentação.



Lareiras: Muitas lareiras abrigam passagens secretas para outros locais do Labirinto, como corredores ou salas (pequenas, médias e às vezes até grandes!).

lareiras são sempre encostadas na parede e bloqueiam a visão e a passagem.



Círculos Mágicos: Podem ser utilizados para várias funções, como por exemplo, Círculos de Teleporte que transportam um Herói ou Monstro de um local da Dungeon para outro (podendo ser de mão-dupla ou mão-única).

Podem ser Círculos de Conjuração de algum Monstro específico ou até mesmo Círculos de Cura ou Proteção!

Também podem ser Círculos de ativação de portas ou outros mecanismos dentro da Dungeon.



Balestra: Pode ser uma armadilha automática ou uma Balestra montada no chão e empunhada por um Monstro.

Balestras fazem Ataques a Distância (sem penalidade) com 2 a 3 dados brancos (dependendo do tipo de Balestra e da dificuldade da Aventura. Elas podem ser destruídas normalmente por Ataques (resistem com 1-2 dados brancos) e possuem 1-3 PVs.

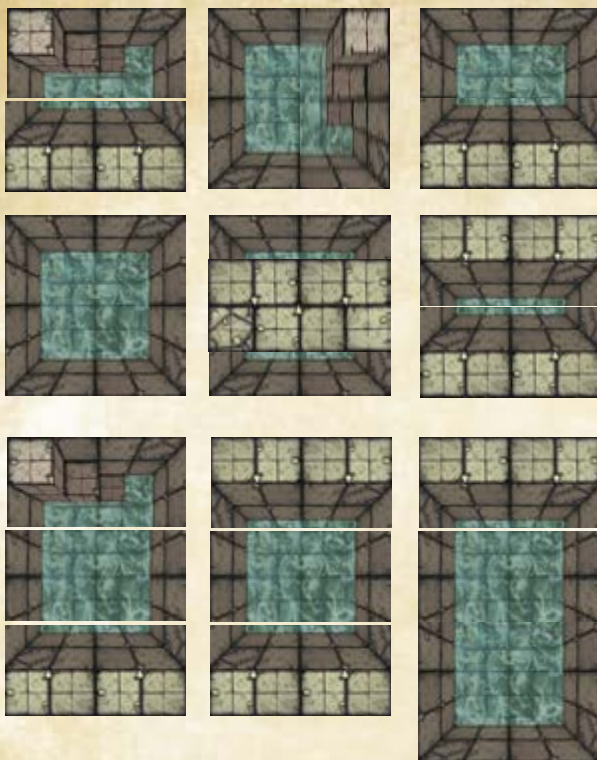


Fossos e Armadilhas: Estas armadilhas podem estar escondidas ou estarem dispostas na sala.

Para saltar por sobre um buraco ou Armadilha o Herói joga um dado branco para cada nível que possui (normalmente 4 dados brancos, mas Heróis mais avançados podem rolar mais dados) e precisa tirar uma quantidade de ESPADAS igual ou maior ao número de casas da distância que saltou (1, 2, 3 ou 4 no caso do fosso maior!).

Heróis com Níveis no elemento AR (ladinos) consideram tanto a ESPADA quanto a CAVEIRA como Sucessos!

Se algum Herói cair dentro da armadilha, recebe 1 a 3 dados de dano (considere cada Espada sorteada como 1 Ponto de dano).

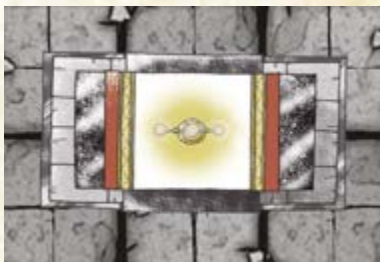


Exemplos de combinações de Fossos que podem ser feitas combinando as peças do RPGQuest Dungeons. É possível criar fossos com 1, 2, 3, 4, 5 ou até mesmo 6 casas de largura.

Um fosso com 4 casas de distância precisa de 4 sucessos em um Teste para ser ultrapassado. É MUITO difícil !!!



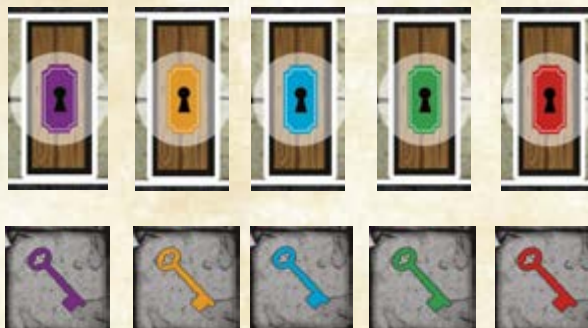
Alavancas: podem ser usadas para abrir portas ou movimentar mecanismos, como os degraus escondidos no fosso, passagens secretas, movimentar as balestras ou até mesmo fazer com que pontes de pedra sejam acionadas sobre o fosso!



Altars: Qualquer Herói CLÉRIGO (que tenha Níveis em ÁGUA) pode fazer um teste rolando tantos dados quanto tenha níveis em Água. A quantidade de sucessos (Espada) que obter na jogada será o nível do Ritual de Clérigo que o Herói receberá como agradecimento dos Deuses por ter libertado aquele ponto de Foco e que pode ser usado durante esta Aventura.

Portas Trancadas e Chaves: Portas Trancadas não podem ser abertas se os Heróis não tiverem as chaves correspondentes. Estas chaves podem estar dispostas no Mapa (representadas pelo ícone da chave) ou estarem de posse de algum Monstro.

Portas também podem estar trancadas com DUAS ou mais chaves. Neste caso, para que os Heróis possam abrir a porta é necessário que eles consigam primeiro TODAS as chaves exigidas.



Cada Porta trancada possui seu conjunto de chaves.



Para abrir a porta do exemplo acima, os Heróis precisarão das chaves Vermelha e Verde. Não é possível abrir a porta apenas com uma das chaves. Quando uma porta é aberta com chave, ela se torna uma porta normal. Não é possível trancar uma porta uma vez que ela tenha sido aberta.



Armadilhas de Espinhos. Estas armadilhas podem ser usadas de várias maneiras. Podem fazer parte de uma parede que avança com o tempo, esmagando os Heróis contra a parede, ou pode ser uma armadilha de flechas que disparam caso os Heróis pisem em algum ponto específico da sala.

Poderes dos Monstros

Ao lado listamos alguns poderes dos Monstros do RPGQuest Dungeons. Sinta-se livre para criar seus próprios Monstros e acrescentar ou modificar quaisquer poderes que desejar em suas campanhas. Em breve teremos mais novidades para vocês!

AVENTURAS

A seguir temos alguns exemplos de aventuras prontas para usar com seus amigos em partidas de RPGQuest.

Embora seja perfeitamente possível jogar sem o Narrador, a presença de uma pessoa direcionando os Monstros, Vilões e armadilhas torna a experiência muito mais divertida e recomendamos que o grupo experimente jogar com alguém fazendo o papel de Narrador.

O ideal é variar o Narrador para que todos tenham a chance de Mestrar uma Aventura de RPG.

Em nosso site e no grupo de Facebook, como parte das metas liberadas neste Projeto, está disponível um arquivo em PSD (Photoshop) para que vocês possam criar suas próprias aventuras e compartilhá-las com outros grupos no formato PDF.

A REGRA DE OURO DO RPG

O Narrador pode modificar qualquer coisa que desejar na Aventura: incluir ou remover salas, monstros, armadilhas, salas trancadas, fossos e o que mais precisar. Pode modificar as regras ou até mesmo inventar regras caseiras! Apenas deve ter sempre em mente que não está jogando CONTRA os Jogadores, mas sim JUNTO com eles. O objetivo da partida é criar uma Aventura Épica e Memorável.

Não há limites para a imaginação.

Bons Jogos a todos !!!

Os Editores.



Pontos de Vida



Pontos de Vida (Regeneração)
Este Monstro pode regenerar



Pontos de Vida (Olhos)
Cada PV do Observador é igual a uma Carta de Poder. Quando o Monstro perde um PV, descarta também uma carta de Poder de Observador.



Ataque.



Ataque à Distância.



Dois Ataques por Rodada.



Ataque em múltiplos oponentes.



Ataque por Ácido.



Ataque por Veneno.



Ataque utilizando Cartas de Poderes.
Sorteie uma carta para ver qual Olho do Observador foi ativado em cada ataque.



Dados utilizados no Ataque ou Defesa.
Normalmente nos dados pretos existe um poder especial ativado no ícone



Movimentação. Os pés indicam que o Monstro caminha enquanto as asas indicam que o Monstro flutua ou voa, podendo passar sobre fossos e objetos.



Pode ser atacado por Armas Normais.



Só pode ser atacado por Armas Mágicas ou magias.



Índice de Proteção 1. Considere sempre 1 sucesso na Defesa do Monstro.

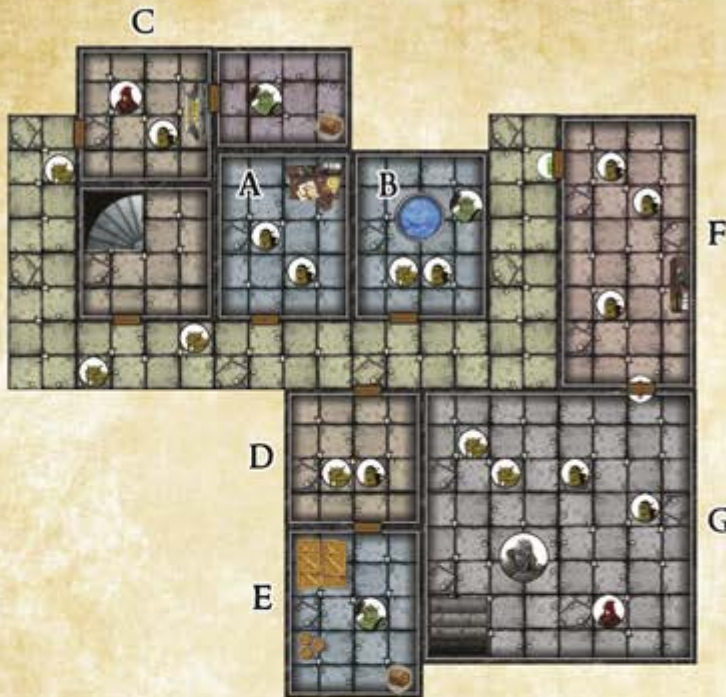


Este Monstro utiliza Magias Trevasas.



Este Monstro utiliza Magias de Clérigo (azuis) e/ou de Mago (Vermelhas).

O GOLEM DE FERRO



7 Tesouros
2 Armadilhas
1 Item Mágico



5 Goblins
1 Orc



5 Orcs



3 Cultistas e
3 Hobgoblins

Os Heróis são chamados para investigar umas ruínas próximas da Cidade de Bastões. Há rumores que alguns Orcs estão negociando comos cultistas para desenvolver uma nova arma de guerra chamada “Golem de Ferro”.

A - Dois Orcs guardam uma sala onde pode ser vista uma escrivaninha cheia de pergaminhos e anotações. Um Mago que examinar estas anotações pode fazer um Teste de Mago e, se passar, encontrará um Ritual (sorteie).

B - Um Orc, um Goblin e um Hobgoblin servem de guardas para o que parece uma fonte de água cristalina. Cada Herói que escolher beber água desta fonte recupera 1 PV (a Fonte possui 4 PVs ao todo).

C - Diante da lareira, um Orc e um Cultista discutem alguns planos a respeito da construção de Golens de Ferro para abastecer os exércitos do General Orc quando são interrompidos pelos Heróis. Atrás da lareira encontra-se uma passagem secreta que leva a uma sala com um baú guardada por um Hobgoblin. O Cultista carrega consigo uma chave verde. O Baú possui uma Armadilha que, se não for desarmada, causa 1 Ponto de Dano em quem tentar abrir o baú. Sorteie um tesouro.

D - Um velho depósito, sem nada valioso nele.

E - O local onde os orcs guardam mantimentos e equipamentos. nada de muito útil pode ser encontrado aqui. O baú contém uma carta de Tesouro e uma chave Vermelha.

F - Esta Sala serve como antecâmara para o laboratório de Frederick. A estante contém uma carta de Tesouro. Ela está trancada e só poderá ser aberta com a chave verde.

G - Laboratório. Esta sala só poderá ser aberta com a chave Vermelha. Os orcs e Frederick acabaram de terminar a construção do Golem de Ferro e estavam testando minutos antes dos Heróis invadirem a sala. Os olhos do Golem brilham uma pequena imantação vermelha quando Frederick dá a ele ordens para destruir os invasores.

MALDITOS KOBOLDS!



A vila de Moedas está enfrentando uma infestação de Kobolds. Os Heróis são contratados para entrar nas ruínas de Balur e derrotar o Mago Ammit, que está organizando estas tropas de kobolds. O Rei de Bastões ofereceu aos Aventureiros 500gp se conseguirem derrotar Ammit.

A - Os Heróis são recepcionados por uma pequena tropa de kobolds, comandados por um Hobgoblin.

B - Aposentos de um dos lacaios de Ammit. A sala secreta atrás da lareira é protegida por um gárgula.

C - Depósito. Dois kobolds e um Hobgoblin descandavam nesta sala quando são surpreendidos pelos Heróis.

D - Um velho depósito, sem nada valioso nele. O Hobgoblin carrega consigo a chave Verde.

E - Uma área mais antiga das ruínas, o fosso só pode ser atravessado se os Heróis utilizarem a alavanca, que fará com que a ponte mecânica seja acionada (coloque o tile correspondente sobre o tile de fosso). A chave vermelha está escondida dentro de um dos baús.

F - Sala de Altar. Esta sala só poderá ser aberta com a chave Vermelha. Os Kobolds protegem ammit enquanto ele termina de recitar os encantamentos do ritual que trará 2 Bergahazzas na primeira rodada de combate e mais 1 Bergahazza na segunda rodada. Após esta conjuração, Ammit ajudará os Monstros a enfrentarem os Heróis.

A NECRÓPOLE DE GIZA



A distante e misteriosa Necrópole de Giza sempre foi um local considerado mal assombrado. Recentemente, camponeses relataram a presença de esqueletos e zumbis nas proximidades da Necrópole, o que poderia indicar que os necromantes estão planejando algo maléfico.

A - A entrada da Necrópole, antes vazia, agora está guardada por três esqueletos e um quarto esqueleto que os Heróis nunca tinham visto antes, uma criatura diferente, resultado dos rituais dos cultistas?

B - Uma das câmaras da Catacumba foi transformada em sala de estudos e pesquisa por dois cultistas, juntos com seu guarda-costas, um Hobgoblin. A estante esconde atrás de si uma passagem secreta que leva para um pequeno jazigo. Assim que os Heróis entram na sala, dois dos esqueletos nos nichos começam a se mover...

C - Um gárgula de pedra protege a porta de entrada (fechadura vermelha) desta área do Mausoléu. Dentro, vários nichos de cadáveres estão vazios, sinal de que os cultistas andaram realizando experiências com os mortos. Três esqueletos estavam apenas aguardando a entrada dos Heróis para atacá-los.

D - Um corredor protegido por um gárgula de pedra dá acesso a duas portas, a primeira é uma câmara onde repousavam os corpos mais recentes, agora transformados em zumbis. Além desta câmara está uma área nobre, onde repousava o antigo governador da província, agora transformado em uma múmia! Ele carrega consigo a chave Verde.

E - Salão de velórios, agora tomado por esqueletos e zumbis. um dos cultistas estava realizando algum ritual quando foi interrompido pelos Heróis. O primeiro Herói que pisar no círculo de teleporte será transportado sozinho para a sala E1, onde um Cavaleiro Esqueleto está aprisionado. O cavaleiro carrega consigo a chave vermelha.

F - Área das câmaras mortuárias, agora infestada com zumbis e esqueletos. O Gárgula protege uma porta trancada.

G - Altar de sacrifícios. Dois cultistas e seu ajudante Hobgoblin estão preparando um ritual quando são interrompidos pelos Heróis... ao comando de um deles, o cavaleiro esqueleto acorda e todos os vilões atacam os Heróis!

AS CAVERNAS DE PLATÃO



Um dos Heróis do Reino foi capturado pelos Orcs (sorteie dentre os Heróis algum que não faça parte do grupo). Existem razões para acreditar que ele esteja sendo mantido prisioneiro nas Cavernas de Platão. O Rei de Taças ofereceu uma recompensa de 500gp por seu resgate.

A - Dois Goblins aguardam pelos Heróis nesta primeira sala.

B - A porta do corredor está trancada (chave Vermelha), no final do corredor, uma sala de descanso.

C - Um depósito abandonado e empoeirado, guardado por dois orcs e um hobgoblin.

D - Um gárgula e um cultista servem de proteção para a entrada da masmorra

E - Masmorra. Assim que os Heróis encontrarem o Personagem capturado, um alarme irá soar. Considere TODAS as portas deste andar da Dungeon abertas e coloque todos os Monstros que faltaram entrar na Aventura em jogo. Eles irão se movimentar na direção dos Heróis e atacá-los. O Personagem capturado está muito fraco, sem poder atacar (embora possa se defender com 2 dados) e nem realizar magias ou usar poderes. Ele possui 2 PVs.

O Herói ferido anda 1d6 casas por rodada. Ele deve ser levado até as escadas iniciais com vida para que os Heróis possam coletar sua recompensa. Nenhuma recompensa será paga se o Herói for morto durante seu resgate.

F - Sala de jantar e descanso. Assim que o alarme soar, o cultista abrirá a porta e todos os Monstros que estiverem aqui dentro irão na direção da masmorra.

G - Uma área menos explorada da base dos orcs. O Sargento Orc deixou alguns soldados aqui para vigiar a entrada das escadas para os níveis inferiores da dungeon, pois estavam ouvindo barulhos estranhos vindos lá de baixo e ainda não tiveram tempo para investigar...

CAVERNAS DE NEWGRANGE



Os camponeses da Vila de Moedas avistaram uma movimentação entre kobolds e orcs próximo das Montanhas de Newgrange e pediram aos Heróis que investigassem...

A - Esta passagem está soterrada por pedras e destroços de um desmoronamento. Não é possível passar, mas pode-se observar que o túnel continua por outro caminho. Talvez haja uma passagem alternativa?

B - Sala de descanso e sala de reuniões arrumadas às pressas. Parece que os orcs estão no meio de um acordo militar com os kobolds para tentar formar um exército conjunto e atacar as vilas próximas.

C - Um armazém improvisado com algumas comidas e mantimentos. As caixas estão repletas de comida e ração para serem transportadas para os grupos de kobold e orcs que aguardam nas proximidades da caverna. Dois Bugbears fazem a segurança deste local.

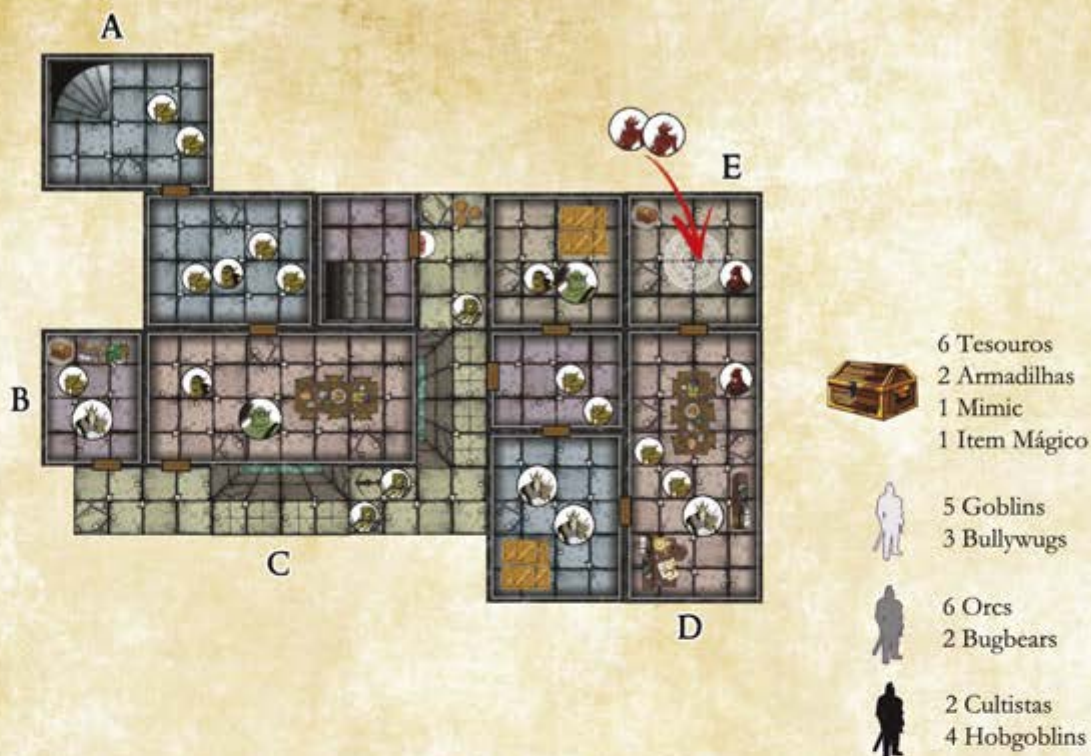
D - Sala de reuniões. Dois negociadores orcs e dois negociadores kobold são interrompidos pela chegada dos Heróis. O cultista e o ogro são guarda costas dos negociantes.

E - Sala de descanso. Alguns vilões aguardam a reunião terminar quando são interrompidos pelos Heróis. a lareira, se investigada, revela uma passagem secreta para um corredor abandonado há muito tempo e que nem os orcs nem os kobolds sabiam da existência dele.

F - Fosso com água. O fosso é muito profundo e qualquer Herói que tentar descer receberá 2 Pontos de dano e não conseguirá subir, pois as paredes estão cobertas de limo e runas estranhas. Há uma porta trancada no fundo do poço. Um gárgula protege a área (carrega consigo uma chave vermelha). Nas salas internas, esqueletos de um tipo diferente que os Heróis conhecem agem como guardiões de uma alavanca. Se acionada, a alavanca ativa degraus de pedra que saem debaixo da água formando uma escada até o fosso (coloque o tile de escada por cima do tile de fosso).

G - Templo da Lamia. A parte com água custa um ponto de Movimentação a mais por casa e faz com que os Heróis tenham uma penalidade de -1 dado em seus Ataques e Defesas.

O COVIL DE ALASTOR



O Rei de Taças pediu aos Heróis que capturassem Alastor, um perigoso cultista que foi responsável pelos ataques de Bergahazza nas vilas próximas da Cidade de Taças. Foi oferecida uma recompensa de 1.000gp pela captura ou morte de Alastor.

A - A entrada do covil está guardada por goblins e um orc que aparenta ser o chefe deste pequeno bando.

B - Pequena sala de armoria, porém a maioria das armas guardadas por aqui está velha ou enferrujada. O primeiro Herói que revistar a sala, porém, encontrará uma espada valiosa de propriedade da Família do Conde de Taças, que pagará 150gp por sua devolução.

C - Assim que o primeiro Herói entrar na sala, os dois Bullywugs ganham um ataque surpresa com flechas sobre ele, pois estavam de tocaia, aguardando pelos Aventureiros [A Balista possui Ataque 3 dados brancos]. A porta do final do corredor está trancada (chave Vermelha) e conduz para partes mais inexploradas desta Dungeon.

D - Sala de reuniões. Um cultista grita para Alastor que os Heróis invadiram a sala. A porta para a sala [E] é aberta e seu interior revelado. Na primeira rodada, Alastor usa o círculo de conjuração para invocar um Bergahazza como última ação da rodada (considere iniciativa 1); em seguida, na segunda rodada, utiliza novamente o círculo para invocar um segundo Bergahazza (considere iniciativa 1).

E - Sala de Conjurações. Alastor estava trabalhando em seus feitiços de conjuração de demônios quando os Heróis interromperam. Caso Alastor seja reduzido a 2 ou menos PVs, na rodada seguinte ele utilizará o ritual de FUGA para escapar para andares mais profundos desta Dungeon. O baú contém um Item Mágico, além de quaisquer tesouros que possam sair no sorteio. A chave Vermelha também estará dentro do baú.

Caso Alastor consiga fugir dos Heróis, eles não receberão a recompensa e uma nova Aventura terá de ser criada para a captura deste perigoso inimigo !!!

O OSSÁRIO DE SEDLEK



Antigamente considerado um lugar sagrado de descanso dos mortos, o ossário de Sedlek foi invadido por um grupo de cultistas alguns dias atrás. O Rei de Bastões pediu aos Heróis que investigassem sobre as ações dos cultistas.

A - A entrada do Ossário é guardada por três esqueletos e logo na primeira catacumba adjacente outros dois zumbis atacam o grupo. Parece que os cultistas estão planejando erguer uma pequena tropa de serviçais mortos-vivos.

B - Um jazigo bem ornamentado e cuidado, provavelmente de um nobre da família real. Infelizmente os cultistas o transformaram em uma perigosa múmia. Só revele aos Heróis a múmia quando eles examinarem a tumba. Se eles não examinarem a tumba, assim que eles saírem da sala coloque a múmia em jogo atrás deles.

C - Uma das salas foi tomada por teias de aranha. Coloque 1d6 aranhas da masmorra na sala. Movimentação dentro desta sala custa 2 Pontos de movimentação por casa. O círculo de teleporte atrás do Cavaleiro Esqueleto leva para um sarcófago escondido, protegido por dois esqueletos. O primeiro Herói que pisar no círculo será teleportado sozinho.

D - Os Heróis surpreendem dois cultistas em suas anotações ao redor de um caixão. Ao derrotarem o primeiro cultista, o Vampiro que estava dentro do caixão acorda de seu torpor e ataca o grupo. O Vampiro carrega consigo a chave Verde.

E - Sala de Estudos onde um cultista estava conjurando os últimos encantamentos para transformar um esqueleto em um Esqueleto Místico quando foi interrompido. No baú da sala ao lado encontra-se a chave vermelha e um item mágico.

F - Antecâmara protegida por dois Gárgulas.

G - Altar de sacrifícios. Dois cultistas estão trabalhando em um perigoso ritual de invocação para transformar simples esqueletos em Cavaleiros esqueletos quando são interrompidos pelos Heróis... ao comando de um deles, o cavaleiro esqueleto e todos os outros mortos-vivos atacam os Heróis!

TEMPLO PERDIDO DE ANGKHOR-WAT



Misteriosos rumores de que os necromantes estariam preparando rituais de evocação das tenebrosas criaturas conhecidas como “Observadores” próximos do templo de Angkor-Wat chamou a atenção do Rei da Cidade de Espadas, que pediu aos Heróis que investigassem...

A - Uma sala antiga repleta de inscrições rúnicas nas paredes, guardada por três orcs e um hobgoblin. Os monstros parecem guardar a porta atrás deles e ao mesmo tempo estarem preocupados com o que está ali...

B - Uma sala enorme com um antigo poço de mineração no centro. O Poço está inundado e qualquer Herói que cair nele receberá 2 pontos de dano. Esta sala é protegida por um Vigilante e três Bullywugs. O baú contém uma chave verde, que não serve para abrir a porta trancada que leva para a sala E (precisa da chave vermelha).

C - Diante da lareira, um Orc permanece de guarda. Atrás da lareira encontra-se uma passagem secreta que leva a uma sala com um baú guardada por um Golem de Ferro. O Baú possui uma Armadilha que, se não for desarmada, causa 1 Ponto de Dano em quem tentar abrir o baú. Sorteie um tesouro.

D - Nesta sala, um Cultista e dois orcs estavam passando informações para um goblin quando são interrompidos pelos Heróis. O Cultista carrega consigo uma chave vermelha, que não serve para abrir a porta da sala F (verde).

E - Sala de guarda. Nada de muito útil pode ser encontrado aqui.

F - Sala de Altar. Um cultista está preparando um ritual para conjuração de alguma criatura ainda desconhecida. Os Heróis conseguem ouvir barulhos estranhos vindos do andar inferior, mas não conseguem identificá-los. O Altar aparentemente contém instruções para evocar o que quer que se encontre nas partes mais profundas da Catacumba.

A NECRÓPOLE DE SEKHMET



A data da Lua Vermelha se aproxima e os Magos alertaram que a possibilidade dos necromantes tentarem conjurar algo muito terrível era muito grande. Relatos de estranhas movimentações próximas da antiga Necrópole de Sekhmet fizeram com que o Rei de Bastões oferecesse aos Heróis 500gp para investigar o que estava acontecendo por lá...

A - Mal os Heróis entram na primeira câmara, seis esqueletos tomam vida nos nichos do mausoléu e os atacam! A porta dupla que leva para a sala [H] só pode ser aberta de posse das duas chaves, vermelha e verde.

B - Esta sala foi transformada em uma pequena base de operações pelos cultistas. A escrivaninha repleta de pergaminhos e anotações de calendário confirmam que algo muito ruim está prestes a acontecer. O Cultista carrega consigo a chave verde.

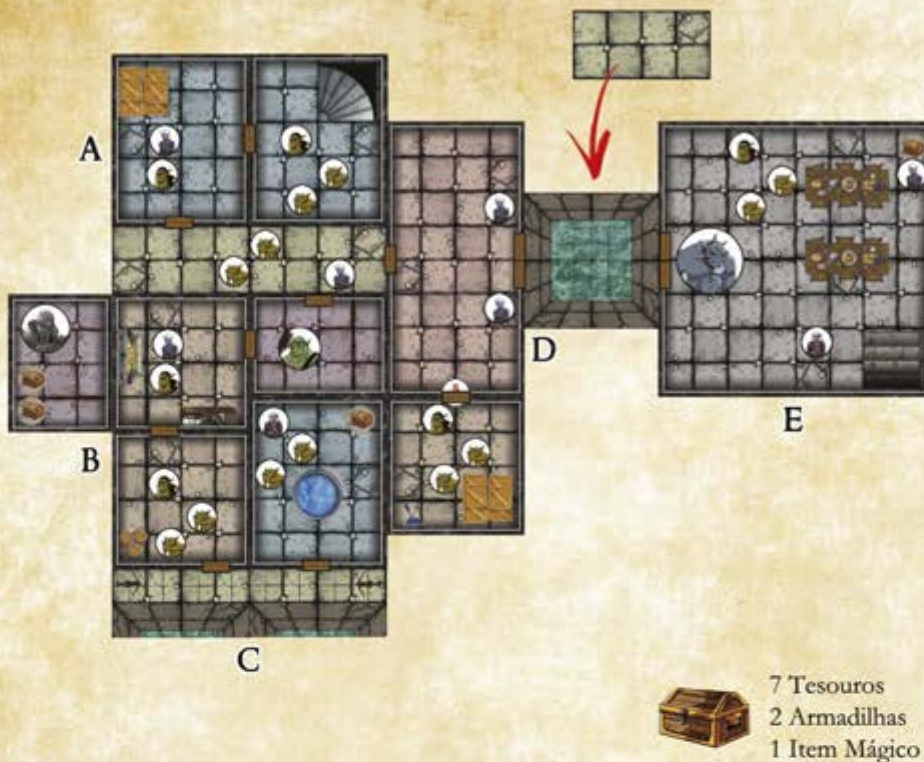
C - Uma sala vazia com três círculos brilhantes no chão. O Herói que tocar em qualquer círculo será transportado para a sala correspondente (retire o token do círculo da sala [C] e coloque-o na sala correspondente). Uma vez que o primeiro Herói se teleporte, a porta para a sala B1 onde está o Gárgula será aberta, caso ainda não tenha sido.

D, E e F - Câmara da Múmia, dos Esqueletos Místicos e do Cavaleiro Esqueleto. Somente se o Herói conseguir derrotar o desafio de cada câmara sozinho o círculo de teleporte permitirá seu retorno para a sala [C]. Se o Herói morrer, o círculo retorna automaticamente para seu local na sala [C].

G - Templo do Vampiro. Nesta câmara há um caixão onde o vampiro Stradikof está repousando. Ele será despertado assim que o combate com o esqueleto começar. Ele carrega a chave vermelha consigo.

H - Tempo das Evocações. Nathanael, o necromante, está conduzindo o ritual de conjuração dos Kerubs. Quando os Heróis conseguirem abrir a porta, ele terminará a Evocação. Sorteie um dos 4 Kerubs e coloque-o no círculo de conjuração (os outros não serão utilizados). Ao comando de Nathanael, o Kerub atacará os Heróis!

O VALE DOS REIS



- 6 Orcs
- 5 Goblins
- 4 Elfos Negros Guerreiros
- 2 Cultistas
- 2 Elfos Negros Magos
- 2 Hobgoblins
- 7 Tesouros
- 2 Armadilhas
- 1 Item Mágico

Aldeões relataram a presença de elfos negros circulando próximo da entrada do Vale dos Reis. Eles pareciam carregar um baú contendo um Artefato Mágico. O Conselho dos Magos ofereceu aos Heróis 500gp para que recuperassem este baú e seu conteúdo.

A - Logo na primeira sala os Heróis são surpreendidos por dois goblins e um orc em patrulha. Esta não será uma missão fácil. Na segunda sala, os Heróis encontrarão um elfo negro, o que pode comprovar as suspeitas sobre o envolvimento dos elfos Subterrâneos em conspiração com os orcs.

B - Sala de descanso. A lareira esconde uma pequena sala de tesouros, protegida por um Golem de Ferro! Cada baú possui uma armadilha que causa 1PV, mas em compensação, multiplique por 2x o tesouro sorteado em cada baú.

C - A estreita passagem entre as salas está montada em uma armadilha! Assim que o primeiro Herói pisar no corredor, role Iniciativa para todos os Heróis e as Balestras como se fosse um combate normal. Será o tempo de reação ao disparo. Cada Balestra ataca a distância (sem penalidade) com 3 dados brancos e possui 1 dado de defesa e 3 PV até ser destruída. O elfo negro mago carrega consigo uma chave vermelha.

D - Antecâmara. Dois elfos negros guardam uma porta que dá para um fosso profundo. Os Heróis avistam uma outra porta do outro lado do fosso, mas nenhuma maneira de atravessar. A porta adjacente está trancada (chave vermelha). Caso consigam chegar até a alavanca e acioná-la, uma plataforma de pedra deslizará pelo fosso, formando uma ponte. Em compensação, a segunda porta será aberta e um Troll das Cavernas entrará pela passagem, atacando os Heróis!

E - Sala de Reuniões. Grunthar, o elfo negro esta com seus guarda-costas neste salão. Caso esta seja uma aventura single, o Artefato estará no baú (que possui uma Armadilha que causa 2PVs se não for desarmada antes). Se for uma aventura em campanha, Gunther tentará pegar o Artefato e fugir para os níveis mais profundos da Dungeon

FALLEN LANDS



Os Heróis são chamados para investigar o sequestro de um Aventureiro pelas tropas dos orcs e as pistas os levam para as antigas ruínas de Fallen Land (sorteie da pilha de Heróis um Herói que não esteja sendo usado para ser o Aventureiro sequestrado).

A - Câmara Inicial. Um Cultista e dois bugbears guardam esta câmara. O Cultista carrega consigo uma chave verde.

B - Depósito abandonado. A sala está trancada com a chave Vermelha. O corredor que liga esta sala até a outra câmara sofreu um desmoronamento recente, impossibilitando qualquer Herói de atravessar.

C - Sala de Estudos. Um Cultista e um observador guardam as anotações sobre os próximos planos de ataque dos exércitos sombrios. Este cultista carrega consigo uma chave vermelha. A sala secreta é protegida por um gárgula e dentro do baú, além dos tesouros sorteados, está uma Poção de Cura.

D - Armazém e depósitos. O Vigilante na sala D pode se deslocar sobre as caixas sem nenhuma penalidade em sua movimentação. A sala no final do refeitório está trancada com a chave verde.

E - Corredor de balestras. Este corredor tem uma armadilha acionada pelo primeiro Herói que entrar nele. As balestras atacam com 3 dados brancos e possuem 2 PVs e 1 dado de Defesa.

F - Grande Salão. Os Heróis encontram o Aventureiro sob um Ritual de Comando muito poderoso. Assim que entram na sala, o Aventureiro e os Monstros atacam os Heróis. Para saber quais são os Monstros auxiliares, consulte os níveis do Aventureiro sorteado (coloque um Monstro para cada Nível do Aventureiro nesse elemento): O Necromante invocará um dos Kerubs durante a primeira Rodada do combate (sorteie qual).

Terra - Orc

Ar - Esqueleto

Água - Bullywug Guerreiro

Fogo - Zumbi

Considere que o Aventureiro tenha 7 PVs, ataque com 2 dados e defesa com 2 dados. O Aventureiro pode chegar a zero PVs, mas se chegar a -1 PV ele morre! Os Heróis não podem matar o Aventureiro!

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos os apoiadores do Projeto RPGQuest Dungeons. Sem vocês este jogo não teria como ser produzido! Adilson Andrade de Nascimento, Adriano Cleber Tume, Adriano José Menezes, Adriano Peres, Alcyone Fernandes Marques da Silva Rosa, Alex Eikohff, Alex Spessotto, Alexandre Bruno, Alexandre Gerard, Alexandre Stoffaletti Beneti, Allan Henrique Bastos, Altair Machado Freitas, Álvaro Resende da Silva Rocha, Anderson Arndt, Anderson Mascarenhas Maia, Anderson Rodrigues, Anderson Zampieri, André de Alencar Credidio, André de Melo Sobral, André Luiz, Andre Luiz de Assunção Macieira, Andre Neves Mascarenhas, Andreas Schumann, Arnaldo Hehr Xavier Nunes, Aron Demarchi, Arthur Angelo de Souza, Arthur Rezende Laranjeira, Arthur Saraiva Angonese, Augustus Alves, Bernardo Malamut Hari Bhagat Singh, Bernardo Saleme, BODOGAMI, Bruno Nazário Coelho, Bruno Amaro da Silva, Bruno Campigotto, Bruno Castro, Bruno Della Ripa Rodrigues Assis, Bruno Engler Lamberti, Bruno Felix de Oliveira, Bruno Gomes Leite, Bruno Marques, Bruno Mello Teixeira, Bruno Stuckenbruck, Bruno Vassalo da Silva, Bruno Vignoli, Caiovbds, Carlos Alberto Macagnan, Carlos Alexandre Fedrigo, Carlos Alexandre Pinto Zart, Carlos Almeida, Cassiano Cordeiro Alves, Cassio Eduardo Zen, Charlie, Christian H. Mendes, Claudio Lopes Carteiro Junior, Conrado Caetano Ferraz, Cristiano Andrade, Cristiano Meira Magalhaes, Cristina Kulik, Cristofer Pereira, Daniel Coppi Rauh, Daniel de Paula Ferreira Nascimento, Daniel Duarte, Daniel Loureiro Durão, Daniel Marques, Daniel Sevidanes Alves, Danilo Andrade, Danilo de Aguiar Barbosa, Danilo Simonetti, Darlan Corrêa, Davi Alves, Davi Barbosa, David Luiz Pereira, Denis G Santana, Diego Toniolo Do Prado, Diogo Mathias da Silva Pinto, DonioxD, Douglas André Alcantara, Douglas Santos, Douglas Silveira de Assis, Durval João De Barba Junior, Edson B. da Silva, Edson Henrique, Edson Junior, Eduardo Campos Porto Jr, Eduardo da Silva Cardoso, Eduardo Inoue, Eduardo Maciel Ribeiro, Eduardo Simabukuro, Eduardo Vaz Bugs, Eduardo Zambianco, Elton Bressan Dos Santos, Elysio Laroide Lugarinho, Emanuel Mineda Carneiro, Emmanuel Kanter, Erick Nunes, Érico Jorge Mota Florentino, Erik de Souza Scheffer, Erisvaldo B. Nascimento, Ewerton Fragoso Rodrigues, Eymael Silva de Souza, Fabi Bastos, Fabiano da Silva Silveira, Fabio Roveroto, Fabrício Hastenreiter Scaramello, Fabricio Rogério Casas, Felipe Araújo Matos, Felipe Augusto Meirelles, Felipe Genuino de Oliveira, Felipe Menelau de Souza Pepe, Fernando Costa, Fernando Spina Tensini, Filipe Alé Monezzi, Filipe Duarte Muniz Gaspar, Francine Grazziotin, Francis Diego Duarte Almeida, Francisco Soares, Francisco Wagner, Frederico Velasco Estevam, Gabriel Dainesi, Gabriel Gianini de Lima, Gabriel Marques Rosa, Gabriel Queiroz, Gabriel Tristão Rodriguez, Gil Me Desenhá, Gilson Santos, Giovanni Aparecido Stin, Guilherme Colossi Rodrigues, Guilherme Delmondes Sommer, Guilherme Ramon Fernandes Patricio, Guilherme Saade Floeter, Gustavo Denarde, Gustavo E. Mariano, Gustavo Fazenda de Paula DIas, Halysson Oliveira Abreu, Hamilton Tavares, Haroldo Da Costa Martins, Helber, Helio Rodrigues Machado Neto, Helton Julio, Henrique Mota de Mesquita, Ian Valentin Saukas, Igor Alfa, Inácio Andrade Vieira de Farias, Irving da Silva Badolato, Italo Henrique Silvestre, Iuri Gelbi Silva Londe, Iury de Paula Lopes, J. Cesar, Jean Felipe Felsky, Jhoel Bonnet, Jhonattan Salvador, JJ Martins, João Augusto Ferreira da Silva Júnior, Joao Comoreto Jr., João Pedro Cavalcante, João Zanchett, Joelson Júnior, Johnn Robert Costa Kalil, Jorge Alberto Mota Neves, Jorge Alexandre Bueno, jorge vitale, José Ricardo Gomes da Silva Junior, Juliano Cataldo, Juliano Chernob, Juliano P Moraes, Júlio Muniz, Kássio José Lara de Rezende, kelvin de medeiros cardoso, Leosmar Marreiros de Almeida, Linduarte Leitão de Medeiros Brito, Lucas Lopes Moreira, Lucas Oliveira, Luciano Alvarenga, Luciano de Castro, Luís Carlos R. Couto Jr., Luís Eduardo Facioli, Luís Guilherme Bonafé Gaspar Ruas, Luís Paulo Salles, Luiz Aristeu dos Santos Filho, Luiz Dirceu, Luiz Filipe Carvalho, Luiz Guilherme Anduze, Luiz Gustavo Silva Malaquias, Luiz Rodrigues Lima, Marcel Alexandre Ursich, Marcel Gomes da Silva, Marcelo Cruz, Marcelo Del Debbio, Marcelo Ketz Nunes, Marcio Cecatto, Marcio correa de oliveira, Marcio Garcia Seufite Pinto, Márcio Lanna Machado, Márcio Luciano Rossi Barbieri Homem, marcio velleda da silveira, Marcos Antonio Santos Machado, Marcos Ganine, Marcos Vinicius Souto Medeiros, Marcus Andrade, Marcus da Sam, Marcus Daniel Barreto Freitas, Mariano Teixeira Borghetti, Mario Gandra, Mario João da Silva, Mário Nicolás Silva Pontes, Matheus César Figueiredo, Matheus Santiago, Maurício K, Maurício Pinto, Michael Ferreira de Araujo, Milton Saes Junior, Murilo Guollo, Narciso dos Santos Filho, Nariel Peixoto de Oliveira, Nic Loeher, Nienio Diegoli Gontijo, Nilson Magro, Norman de Sá e Silva, Ofidio Nogueira, Ovidio Cappi Orsi Neto, PandaBoardGames, Patrick Marques Ciarelli, Patrik F Carneiro, Paulo César de Barros, Paulo Correia Barbosa Filho, Paulo de Tarso Moreira Alves, Paulo R. Loffredo, Paulo Ramon Nogueira de Freitas, Paulo Sergio Ferreira Lima, Paulo Sergio Sant Anna, Pedro Atayde, Pedro Moreira, Pedro Otávio Rodrigues Nunes, Pedro Rodrigues, Pedro Rodrigues Ávila, Percilio Araujo da Silva Filho, Perdiga, Peterson Ferrari, PH Alves, Philipe Zanetti, Pri Martinelli, Rachel Fragoso, Rafael Alvarenga Almeida, Rafael Guedes da Silva, Rafael Jaques, Rafael Luvian Fagundes, Rafael Marchiori Piona, Rafael Martins, Rafael Mininel, Rafael Ribeiro, Rafael Ujimori, Rafael Z Bonilla, Rafael Zini, Reginaldo J Sierra, Reinaldo Fróes, Renan Albino da Cunha, Renan Sakai, Renato Antunes Nardelli, Renato Cold, Renê Elesbão Sbrissa, Ricardo Bina, Ricardo Consonni, Ricardo Riamonde, Roberto Tadashi Wakita Soares, Rodolfo Rodrigues, Rodolpho Bretanha, Rodrigo Celso Ferreira, Rodrigo Costa, Rodrigo Dias, Rodrigo Eiji, Rodrigo Lopes da Conceição, Rodrigo Montecchio, Rodrigo Morita, Rodrigo Noal, Rodrigo Rocha Gil, Rodrigo Silva de Souto, Roger Israel Feller, Rogerio B Leonel, Rogério Fabiano dos Passos, Rogério Lara Russo, Romulo Camargo Porto, Ronald Siqueira, Ronan de Oliveira Barros, Rubens Vasconcelos, Rujan Vedmelai, Sabrina Lucia Vidigal Ferreira, Sergio Augusto Knapik, Tadeu Domingues de Oliveira, Tanise Gayer do Amaral, Teco, Thadeu Martins de Barros, Thamy Adriana dos Santos, Thiago Carvalho Bayerlein, Thiago Felipe Yglesias Miguez, Thiago Ferreira Gomes, Thiago Leite, Thiago Raphael Fernandes Pastorello, Thiago Steffen, Thiago Tamosauskas, Thiago Vieira, Thiago Xavier Rocha de Souza, Tiago Batista Bach, Tito Aguiar, Tom Duarte Wisbeck, Uilian Tadeu Vendramin, Uini Ciskon, Ulisses Pereira da Silva Neto, Ulisses Tasqueti, Valdir Torres Borges, Victor Peixoto Pereira, Victor Scudeler Bechelli, Vinicius Albuquerque Rodrigues dos Santos, Vitor Hugo Rocha de Souza, Vittor Hugo, Wagner de Almeida dos Santos, Walter Farber, Wefferson David, Welington Santos Pereira, Wendel Sousa Barbosa, Wiéner Anselmo de Medeiros Souza, William Schwaab, Willian Cesar Gottfried dos Santos, Wilson Hipolito, Wilson S Gomes Costa Jr, Yogananda Silveira Lima, Zimiro (Claudimir).

Capa: Caio Monteiro, Ilustrações Internas: Douglas Duarte, Ricardo Souza, Fabrício Botelho; revisão: Pri Martinelli.