



COMUNDO DE MASMORRAS

Projeto Colaborativo

*Um escrito de Frei Jonas da Ordem dos
Marianos com ajuda de Júlio, um caçador da
Mata Real.*

*Baseado nas "Crónicas de Marienburgo"
transcritas das divagações de um tolo trasgo a que os
saxões chamam "Gremsin".*

*Este foi escrito tendo em contas a interpretação
célebre da balada "World of Dungeons" por parte de
João, o Harpista e os seus companheiros anglos.*

*Afirmamos, claro, que esta composição deve
muito às convenções métricas dos Sábios de La Terra
e de Víncente, o Padeiro.*

03 de Janeiro de 2013

Se olhares com atenção para o fim do mundo notas que a escravidão que o mar traz consigo não permanece sossegada. Ela vai e vem assaltando as falésias que se colocam entre ti e esse mundo misterioso. E umas atrás da outras, as vagas obscuras não deixam de se esgueirar pelas raízes da terra que se espalham por debaixo dos teus pés.

Tu percorres os caminhos pouco trilhados à procura de algo que preencha a tua vida: poder, glória ou espólios cheios de riquezas brilhantes. Algo luminoso que por momentos te aqueça quando te encontras sozinho num covil escuro ou que gastes num instante de euforia entre aldeões acolhedores. Mas não é suficiente...

*Algo te prende a arriscares a tua vida dia após dia enquanto enfrentas monstros horripilantes, armadilhas mortais ou necromantes com sede de vingança. Aventuras-te por túneis sombrios acompanhado de uma arma, das tuas artes e da tua vontade incrível em prosperar diante de tantos perigos. Entra então no **Mundo de Masmorras**: um local onde a tua bravura é aclamada quando precisam de ti e onde o teu atrevimento é a razão pela qual te atacam sem misericórdia.*

criação de Personagem

ATRIBUTOS: *Força (FOR)* é usada para concretizar façanhas baseados no poder físico e violência; *Destreza (DES)* determina a tua coordenação, pontaria e agilidade; *Constituição (CON)* permite-te resistir aos elementos, à fadiga e a efeitos tóxicos; *Inteligência (INT)* determina não só a tua capacidade de raciocínio como também o teu talento para a magia; *Sabedoria (SAB)*, é usada para testar o teu senso comum ou força de vontade; e *Carisma (CAR)* determina o quão apresentável e convincente és tu.

Lança 2d6 para cada um dos atributos. Se sair 6 ou menos, o valor é 0. De 7 a 9, o valor é +1. De 10 a 11, o valor é +2. Se sair 12, o valor é +3.

PERÍCIAS: Além da que é atribuída pela tua classe (ver CLASSES, abaixo) escolhe uma *Perícia*. As perícias são *Atletismo*, *Cura*, *Erudição*, *Fraude*, *Furtividade*, *Interpretação*, *Liderança*, *Percepção*, ou *Sobrevivência*.

PONTOS DE VIDA: Lança um Dado de Vida (d6) + um número de dados extra de vida igual à tua CON. De entre os dados que acabaste de lançar escolhe um número deles igual ao teu Nível e soma os seus resultados para determinares os teus Pontos de Vida iniciais. Se porventura começares com menos PV do que o teu potencial máximo anuncia ao Mestre a razão porquê ou pede-lhe uma ideia que o explique.

Classes

Os **Guerreiros** possuem *Atletismo*. Escolhe duas habilidades especiais: **Assassinar** (+2 de dano no combate a curta distância), **Escaramuça** (+1 de dano e +1 de Armadura quando usas uma armadura leve), **Durão** (+6 PVs), **Resistente** (+1 de Armadura).

Os **Ladrões** possuem *Furtividade*. Escolhe duas habilidades especiais: **Apunhalar** (esconde o teu ataque para fazeres +3 de dano), **Gatuno** (podes abrir uma fechadura, roubar uma bolsa, ou desarmar uma armadilha num instante), **Reflexos** (és sempre o primeiro a agir e podes reagir mesmo quando és surpreendido), **Sortudo** (uma vez por dia transformas um fracasso numa mera complicação).

Os **Clérigos** possuem *Interpretação*. Escolhe duas habilidades especiais: **Abençoar** (com água benta consegues ungir itens de modo a que sejam considerados sagrados e ganhem +3 de dano contra o mal durante um curto período de tempo), **Esconjurar** (com o poder da tua fé e do teu símbolo divino podes tentar manter mortos-vivos à distância), **Sanar** (podes tentar neutralizar venenos, remover maldições, ou curar feridas só com o toque), **Visão** (bebe água benta para comungares com a tua divindade e assim conseguires orientação divina).

Os **Magos** possuem *Erudição*. Começas com dois espíritos que podes invocar (ver MAGIA, abaixo). Ganhas **Invocar** e escolhes outra habilidade especial: **Comandar** (podes tentar comandar qualquer outro espírito, demónio, etc.), **Feitiços** (sabes três poderes mágicos elementares: Luz, Sombra, e Projetar Voz), **Rituais** (podes levar a cabo rituais obscuros, anteriormente descritos em tomos e pergaminhos, dos quais conheces dois).

Os **Patrulheiros** possuem *Sobrevivência*. Escolhe duas habilidades especiais: **Animal** (tens um animal eficiente e leal que te acompanha), **Batedor** (quando fazes um reconhecimento do terreno consegues aperceber-te do teu alvo antes que ele se aperceba de ti), **Saraivada** (+2 no dano à distância), **Selvagem** (consegues comunicar com animais e podes tentar comandá-los).

Para criares a tua própria classe escolhe uma perícia de classe e duas habilidades especiais.

Regras

Quando tentas fazer algo arriscado ou em oposição a alguém, lança 2d6 e somas o resultado, adicionando o valor de um dos teus Atributos que seja apropriado à ação que estás a levar a cabo. O Mestre diz-te antes de lanças quais são os possíveis riscos que corres, de modo a que possas decidir se vale a pena ou se queres rever a tua ação.

- Um **total de 6 ou menos** causa-te um **Fracasso**; as coisas não correm bem e o Mestre pode descrever consequências. Se estiveres a usar uma Perícia, terás sucesso mesmo estando muito próximo do limite (ver PERÍCIAS, a seguir).
- Um **total de 7 a 9** faz surgir uma **Complicação**; consegues fazer a ação mas há um custo, um compromisso, uma retribuição, um dano, etc.
- Um **total de 10 ou 11** é um **Sucesso**; podes fazer a ação sem grandes complicações.
- Um **total de 12 ou mais** é um **Triunfo**; consegues fazer a ação com perfeição e recebes algum tipo de vantagem ou benefício extra (normalmente +1 na ação seguinte).

Perícias

Se tiveres uma Perícia adequada, não podes ter um Fracasso. Um lançamento de 6 ou menos conta como se tivesses conseguido sucesso mesmo estando muito próximo do limite (em oposição a teres falhado logo por completo). Contudo, o Mestre pode sujeitar-te a fracassos ainda maiores do que se tivesses tido apenas uma Complicação.

Alguns objetos podem munir-te do uso de uma Perícia enquanto os tiveres na tua posse e usá-los como se fossem ferramentas ou utensílios. Se estes forem mágicos podem inclusive permitir-te o uso de uma habilidade especial.

AJUDAR OU INTERFERIR

Quando tentas ajudar ou contrariar alguém com quem tenhas uma relação de lealdade ou de inimizade faz um lançamento baseado num atributo apropriado à ação. Se neste lançamento alcançares um Sucesso podes atribuir +1 ou -1 à ação de quem ajudas ou opões. Se surgir uma Complicação acabas por ser tu a sujeitar-te às consequências de um dado perigo, retribuição ou custo.

Dano

Quando infinges dano, lanças os dados listados na tua arma, e adicionas um qualquer bónus que seja aplicável ao resultado. Se estiveres desarmado, rola 1d6-2.

Quando sofres dano, retira-lhe o valor da tua Armadura, e remove o que sobra ao total dos teus PV. Quando os teus PV chegarem a zero ou menos, faz um lançamento baseado em CON:

- Um Fracasso significa que morres imediatamente.
- Uma Complicação significa que estás inconsciente e à beira da morte; se fores reanimado vives apenas o suficiente para teceres umas palavras de despedida.
- Se tiveres Sucesso, ficas inconsciente e a esvair-te em sangue, mas ainda há esperança para ti.
- Um Triunfo resulta apenas no teu desmaio e ganhas um dado de vida extra quando tentares recuperar PVs; reza para que um inimigo não tome vantagem do teu estado incapacitado.

Recuperação

Quando descansas e consomes uma refeição ou odre, podes relançar os teus PV. Se fores assistido por um curandeiro ou médico, pega num dado extra de vida e considera que o seu lançamento resultou num 6. Se descansas durante todo o dia num local que seja seguro ou confortável, pega outro dado extra de vida e considera que o seu lançamento resultou num 6.

O Dado do Destino

Por vezes o Mestre lança o dado do destino para ver como é que uma dada situação vai ser estabelecida. Números baixos são maus auspícios, números altos são bons sortilégiros. O dado do destino pode ser lançado para estabelecer o estado do clima, a predisposição geral de alguns adversários aleatórios, ou até para determinar se um monstro errante aparece ou não. O Mestre também lança o dado do destino se as personagens levarem a cabo uma ação para qual a sorte é o único factor a ter em conta.

Equipamentos

Começar com 60 moedas de prata

Arma Ligeira (10 mp): d6. Pode ser usada como segunda arma permitindo que uma vez por ataque possa relançar o dano. Inclui adagas, gládios e machados.

Arma de Guerra (30 mp): d6+1. Deve ser usada na mão principal. Inclui espadas de mão, maças, achas, lanças, etc.

Arma de Grande Porte (40 mp): d6+2. Usa as duas mãos. Inclui montantes, eixos e armas de haste.

Arco Curto (10 mp): d6. Inclui também fundas, zarabanas, etc.

Arco (30 mp): d6+1. Inclui também bestas, pistolas, etc.

Arco Longo/Arma de Fogo (50 mp): d6+2 de dano se for disparada de uma posição estática. Inclui arbalestas e mosquetes.

Armadura Leve (30 mp): Armadura 1. Inclui couraças.

Armadura Completa (60 mp): Armadura 2. Tem sempre um elmo. Torna bastante difícil correr, mover-se silenciosamente, saltar, etc.

Escudo (10 mp): +1 Armadura.

Parafernália de Aventureiro (2 mp cada): 6m de Corda, Giz, Espigões de Ferro, Pergaminho, Pederneira, Tochas (4), Tenda, Dados, Estrepe (abrande os perseguidores), Ligaduras, Rações de Viagem, Odre, Cantil.

Ferramentas (5 mp cada): Pé de Cabra, Armadilha, Gaiola, Arpéu, Machadinha, Gazua, Vara de Pesca, Pá, Picareta, Vara Telescópica, Pena e Boião de Tinta.

Objetos do Oculto (10 mp cada): Mercúrio (por dose), Pó de Osso, Frasquinho de Água Benta, Frasquinho de Sangue, Incensos e Óleos.

Luxos (20 mp cada): Espelho, Lanterna, Luneta, Ampulhetas, Jogo de Tabuleiro, Roupas Caras, Símbolos Divinos e outros amuletos.

Óleo de Candeia (20 mp por frasco): Incendeia uma certa área (d6+1 dano/turno durante 3 turnos a não ser que seja extinto). Enche 10 vezes uma lanterna.

Barcos: do Barco a Remos (50mp) à Galé (200.000 mp).

Carroças: do Carrinho de Mão (30 mp) à Carroça Grande (100 mp)

Estalagem: 1 mp para lá Dormir, 1 mp para lá Comer, 1 mp para lá se Embebedar.

Propriedades: da Casa (1.000 mp) à Mansão (100.000 mp).

Montadas: Mula (30 mp), Cavalo (100 mp), Corcel (1.000 mp).

Dependo do volume e massa de cada objeto podes transportar contigo um número de peças de equipamento igual a FOR+5.

Mercenários

Custo por dia

Portador de Toga (2 mp): 3 PVs, Faca, Toga.

Guia (5 mp): 6 PVs, Faca, Lanterna, Corda.

Homem d'Armas (20 mp): 12 PVs, Lança, Escudo, Armadura Leve.

Perito (20 mp): 6 PVs, Adaga, Arco.

Campeão (60 mp): 18 PVs, Armadura Completa, Alabarda, Escudo, Adaga.

Magia

A maioria da magia necessita da invocação de um espírito, elemental ou demónio para que possas criar efeitos sobrenaturais.

Um Mago começa em jogo com o conhecimento esotérico suficiente para invocar dois espíritos. Um espírito tem um nome, um aspecto físico, e dois domínios de poder (chama, sombra, pedra, raios, segredos, medo, etc.).

Para invocares um espírito que conheças, precisas de um dos seguintes:

- 1 hora de ritual sem interrupções.
- uma dose de **mercúrio** - um veneno suave e uma substância viciante. (10 mp por uso). **Se beberes mais doses de mercúrio por dia do que o teu Nível** tens de tentar resistir aos seus efeitos negativos com um lançamento de CON.
- um item mágico contendo um espírito.

Um mago pode ordenar a um espírito que crie um efeito mágico elementar que corresponda aos seus domínios (é um boa ideia a de dar-lhe comandos específicos; os espíritos e demónios são conhecidos por serem caprichosos e crueis).

Os Ataques Mágicos causam 2d6+nível de dano, ou 3d6 de dano se estes tiverem especialmente adaptados a esta situação (como por exemplo usar fogo mágico contra um espectro gélido).



Complicações e Fracassos

Quando o teu lançamento resulta numa Complicação ou num Fracasso vais ser atingido pelas consequências dos teus atos. Porém acaso estejas a ser, passivo, indeciso ou até imprudente podes ser igualmente confrontado com uma Complicação.

Seguem-se assim algumas consequências que o Mestre pode escolher de acordo com o que estavas a tentar realizar, o que te estava a opor, e o que estava a acontecer perto de ti.

COMPLICAÇÕES

Contrapor as tuas ações com outras - o inimigo ataca-te ao mesmo que tempo que lhe desferes um golpe; a cortesã esbraceja histericamente quando a tentas confrontar.

Atrasar as tuas próximas ações - ficas atordoado com um golpe forte na cabeça; tens que apanhar todas as moedas de prata que caíram no chão.

Distrair a tua personagem - não reparas de imediato na armadilha que está à tua frente; a meretriz atrai a tua atenção de modo a que não repares no assassino.

Escalar a situação - o fogo esverdeado alastrá-se e incendeia um edifício vizinho; uma multidão de indigentes começa a debandar.

Afetar as tuas capacidades - ganhas um penalidade ou desvantagem durante um curto período de tempo; é-te temporariamente retirada uma ferramenta útil ou uma arma.

Impedir o teu movimento ou progresso - bloqueiam a tua rota de fuga; tropeças nas corpos dispostos pelo chão.

Impor um compromisso ao teu sucesso - só podes atingir o inimigo se te chegares demasiado perto dele; se beberes aquele leite de serpente podes ganhar a vantagem que precisas para resistires no combate até ao fim.

Provocar uma reação - ridicularizam-te para que ataques cegamente; é-te apresentada uma ameaça que não podes ignorar.

Exagerar o que estás a vivenciar - fazer as coisas parecerem mais terríveis do que são ou, por outro lado, parecerem mais seguras do que são.

FRACASSOS

Capturar a tua personagem - raptar-te e abandonar-te num poço sagrado; fazer um gigante agarrar-te com as suas mãos monstruosas.

Difamar as tuas ações ou intenções - seres confundido com um facínora; as tuas palavras são deturpadas por um sacerdote.

Infligir dano - és atacado e sofres um ferimento; um ritual faz-te vomitar a língua escurecida.

Destruir algo que te é importante - a tua espada é estilhaçada no meio de uma batalha; um teu ente querido é assassinado durante a noite.

Avassalar a tua personagem com grande força deixando em aberto uma oportunidade - uma investida causa-te imenso dano mas deixa o teu atacante vulnerável; uma turba atropela-te o que te facilita escapares-te por entre ela.

Prevenir que faças algo - um encantamento mantém uma porta trancada e amovível; um demónio barra-te a passagem no centro do encruzilhada.

Reforçar o inimigo - lobos ferozes juntam-se ao lobisomem que rosna à tua frente; a bruxa é envolta num poder maléfico.

Separar as personagens - uma derrocada separa-vos em dois grupos menores; os homens do rei colocam-vos em divisões diferentes da fortaleza para prosseguirem com a interrogação.

Surpreender a tua personagem e forçá-la a reagir - uma saraivada de setas é disparada lá ao longe; um espelho expeliu bestas abissais quando não estavas a olhar.

E por fim o Mestre vai perguntar-te sempre: “O que é que fazes?”

Adversários e Monstros

O dano causado por aqueles que te vão antagonizar será em regra o das suas armas e os seus PV variam consoante o seu porte ou a sua continuidade em revelar-se uma ameaça mortífera.

Um monstro ou adversário que seja humanoide ou que se possa encaixar facilmente numa escala humana provavelmente tem 4 PV e pode causar 1d6+1 de dano.

Guerreiros, soldados bem treinados e equipados ou monstros de grande porte provavelmente 2d6 de dano e possuem Armadura 2. Monstros muito resistentes são provavelmente raros e o Mestre vai aumentar-lhes a quantidade de dano que causam em vez dos seus PV. Deste modo será sempre arriscado enfrentá-los mas o combate vai-se revelar bem rápido e dinâmico.

Demónios e outros monstros mágicos causam provavelmente 3d6 de dano e possuem Armadura 3. O Mestre pode atribuir-te -2 numa ação se os enfrentares no seu habitat ou num ambiente evocativo do seu domínio de poder.



XPe Níveis

À medida que sobes de nível ganhas melhorias de acordo com a tabela que se segue.

NÍVEL	DADOS DE VIDA	PERÍCIAS	ATRIBUTOS	HABILIDADES	DANO	TOTAL XP
1	1+CON	1+1	-	2		0
2	+1					1000
3		+1		+1		3000
4	+1		+1 (MAX +3)			6000
5		+1			+1d6	10000
6	+1			+1		15000
7		+1	+1 (MAX +3)			21000
8	+1					28000
9		+1		+1		36000
10	+1		+1 (MAX +3)		+1d6	45000

Ganhas 1 XP por cada moeda de prata que vale o espólio que consigas pilhar de um templo, masmorra ou covil. Também ganhas XP por derrotar inimigos (ver abaixo) e completar demandas (10 XP por algo fácil e 200 XP ou mais por algo mesmo difícil) mas o que interessa mesmo é o saque.

Derrotar um adversário menor	10 XP
Derrotar um adversário desafiador	20 XP
Derrotar um adversário superior	50 XP
Derrotar um monstro menor	10 XP
Derrotar um monstro desafiador	50 XP
Derrotar um monstro terrível	100 XP
Escarpar a um demónio	50 XP
Enganar um demónio	100 XP
Sobreviver a uma batalha com um demónio	150 XP
Derrotar um demónio	200 XP

Nomes

Os nomes têm poder. Se disseres a alguém o teu nome podem tentar ressuscitar-te e trazer-te de volta à vida mesmo depois de findado o tempo que te foi destinado. Escolhe um nome de entre os que se seguem.

Terras do Norte

Aiden
Teague
Efnisien
Hoel
Maddox
Fingal
Killian
Herne
Weylyn
Taliasin
Kentigern
Gwawl
Fearghus
Calder
Deargh
Scilti
Tegid
Duffy
Edan
Fiacre
Brigit
Nantosuelta
Isolde
Fingula
Guennola
Zinerva
Oilell
Oppida
Rowena
Penarddun

Fedelm
Deirdre
Fenella
Cinnia
Mavie
Arienh
Adsaluta
Epona
Daghda
Gitta

Império

Gaius
Lucius
Marcus
Publius
Titus
Tiberia
Aulus
Gnaeus
Spurius
Manius
Servius
Appius
Numerius
Vibius
Aelius
Calpurius
Moravius
Naevia
Caecilius
Tullius
Vibius
Livia
Lucilia
Durmius

Fabia
Velleius
Calidius
Capenius
Furius
Domitius
Fannius
Cordius
Larcius
Albius
Amatius

Reino

Cornelia
Laelius
Flavia
Aemilius
Caelius
Tuccius
Curius
Fidelius
Fulvius
Gellius
Horatia
Hortensia
Marcius
Labenius
Luventia

Teodoro
Ubaldo
Bartolomeu
Egas
Gualdim
Brás
Fuas
Garcia

Gil
Sancho
Mendo
Teobaldo
Godim
Martim
Pêro
Damião
Elias
Fernão
Urbano

Afonsa
Epifânia
Patronilha
Sancha
Urraca
Guiomar
Henriqueta
Hermengarda
Brites

Apolónia
Branca
Úrsula
Violante
Estefânia
Aldonça
Briolanja
Brízida
Constança
Genoveva
Luzia
Mécia

Ilhas de Raq e Laq

Abebe
Afework
Azmera
Bogale
Daniachew
Kebede
Kifle
Lebna
Mamo
Miruts
Negasi
Selam
Selassiee
Tamirat
Teferi
Tesfaye
Tewodros
Wendimu
Yekuno
Zere
Adhiambo
Alitash
Ayanna
Berhane
Cherika
Desta
Fana
Hullanta
Lielit
Lishan
Makeda

Bardul e o Grande Planalto

Melke
Misrak
Nishan
Sisay
Teru
Wegaye
Worknesh
Yeshi
Zema

Salim
Tahir
Thabit
Ubayd
Wadi
Yazid
Zahir
Zayd
Alina
Azizah
Bushra
Chanda
Dahab
Faiza
Ghaniyah
Amr
Baqar
Fadl
Ghassan
Habib
Hakim
Hamzah
Hashim
Imad
Inayat
Khalid
Khalil
Malik
Mansur
Marwan
Nabil
Nasr
Rafiq
Rashid

Cynethis e Tarsis

Ari Eil
Ashourina
Eilbrat
Hani'ata
Lawita
Marjanita
Nahrina
Paldina
Ramsina
Rdita
Sahdina
Sorme
Yata
Yayota
Ador Eil
Ajdina
Akhiban
Anlel
Ashur Ban
Awidan
Bailbrone
Hawil
Mekha Eil
Nabo Ram
Nardeen
Nasirpal
Rab Seen
Ram Eil
Sennacherib
Shaybo
Zah Eil

Estas regras são tuas para as moldares à tua vontade! Podes achar natural expandi-las, editá-las ou até modificá-las à medida que vais jogando. Aconselhamos que mantenhas à tua mesa de jogo uma mente aberta e uma discussão animada acerca de todas essas possibilidades.

Versão em português traduzida e adaptada por **João Mariano**

Arte e Diagramação: **zeekang**
studio

NOME

CLASSE

NÍVEL

ATRÍBUTOS

FOR
DES
CONINT
SAB
CAR

PERÍCIAS

ATLETISMO
CURA
FRAUDE
ERUDIÇÃO
FURTIVIDADE
INTERPRETAÇÃO
LIDERANÇA
PERCEPÇÃO
SOBREVIVÊNCIA.

HABILIDADES

ASSASSINAR DURÃO
ESCARAMUÇA RESISTENTE
APUNHALAR GATUNO
REFLEXOS SORTUDO
ABENÇOAR ESCONJURAR
SANAR VISÃO
COMANDAR FEITICOS
INVOCAR RITUAIS
ANIMAL BATEDOR
SARAIVADA SELVAGEM

ARMAS

EQUIPAMENTOS

ARMADURA E VELOCIDADE

NENHUMA
RAPIDOLEVE
NORMALCOMPLETA
LENTO

ESCOUDO

ARMADURA
TOTAL

DADOS DE VIDA

PONTOS DE VIDA

ANOTAÇÕES

MOEDAS

MÍNIMO PARA
O PRÓXIMO
NÍVEL

xp