

Livro em PDF
Gratuito



Masmorras Modulares

Para Imprimir e Montar - Vol 5

Especial - Diablo Hell



Arte de Erivaldo Fernandes.

Masmorras Modulares - Vol 5

Um suplemento de mapas Para Imprimir e Montar.

Introdução

O que esperar deste suplemento?

Olá amigos! desta vez eu arrumei o arquivo de forma vem formal para todos. Este é um suplemento para imprimir mapas de masmorras, um narrador que não tenha habilidade de desenhar ou Tempo de desenhar pode imprimir estes mapas em A4, eu organizei todos os mapas para o tamanho de 2,5cm X 2,5cm para ser impresso numa impressora comum.

Como eu havia prometido a séculos atrás, estou publicando finalmente o Masmorras Modulares Especial de Diablo 1, contendo os mapas do Hell. No total são 21 mapas e Alguns corredores para montar sua aventura e desafiar seus jogadores a enfrentar perigos no nível mais profundo de uma dungeon, Alem dos mapas tem um encarte especial para você conferir uma rápida olhada nos inimigos que povoam esse lugar profano e perigoso.

Quem gostou do suplemento por favor visite a Comunidade do Old Dragon no Face e Curta o Album de Masmorras modulares. (Se quiser sugerir algum Mapa sintá-se livre para deixar nos comentários da comunidade.)

Erivaldo Fernandes (Erivas)

Conclave da
AVENTURA



Suplemento de Mapas.

Autor

Erivaldo Fernandes

Ilustrador

Erivaldo Fernandes

Ilustração da Capa

Erivaldo Fernandes

Diagramação

Erivaldo Fernandes

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

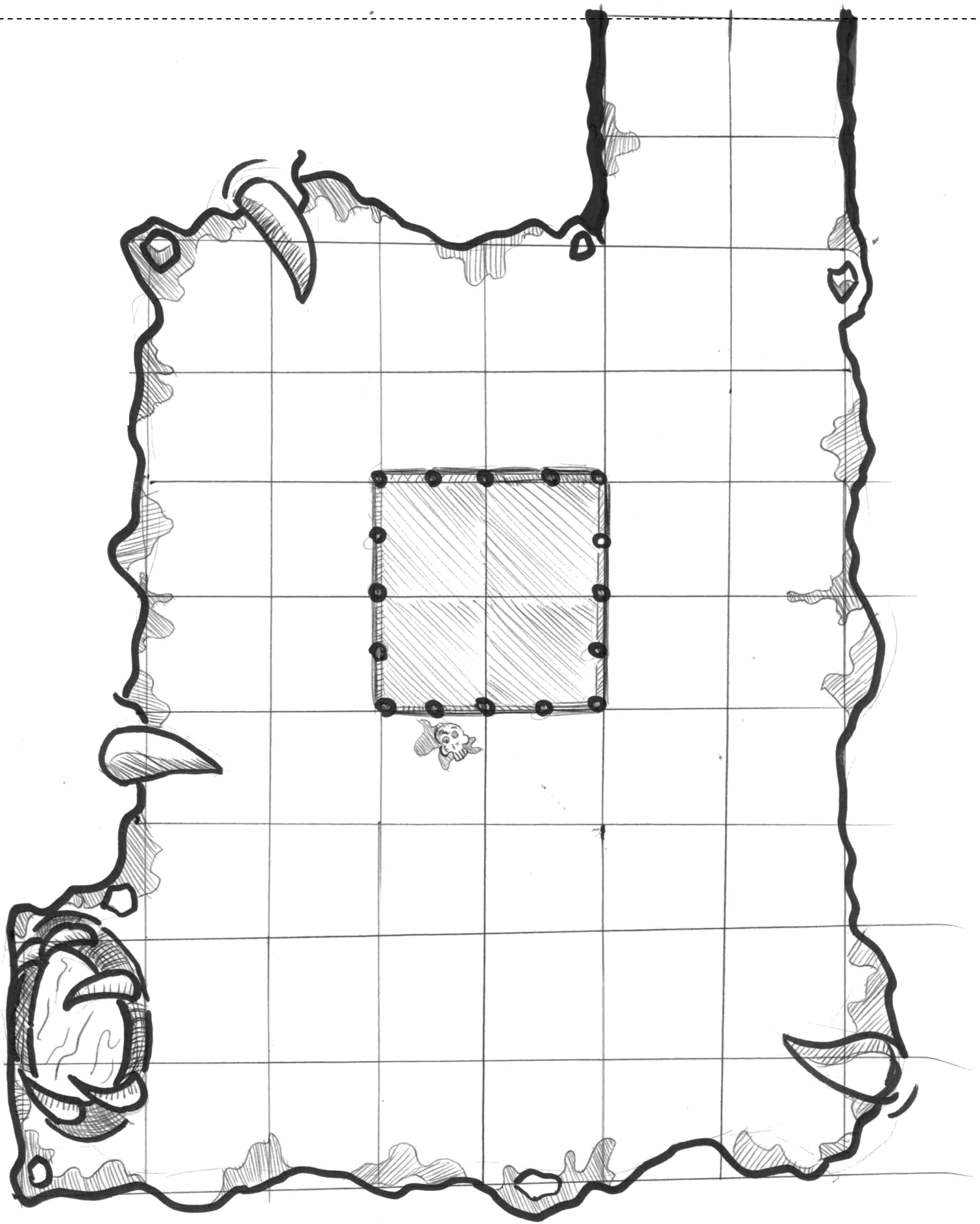
OLDDRAGON.com.br

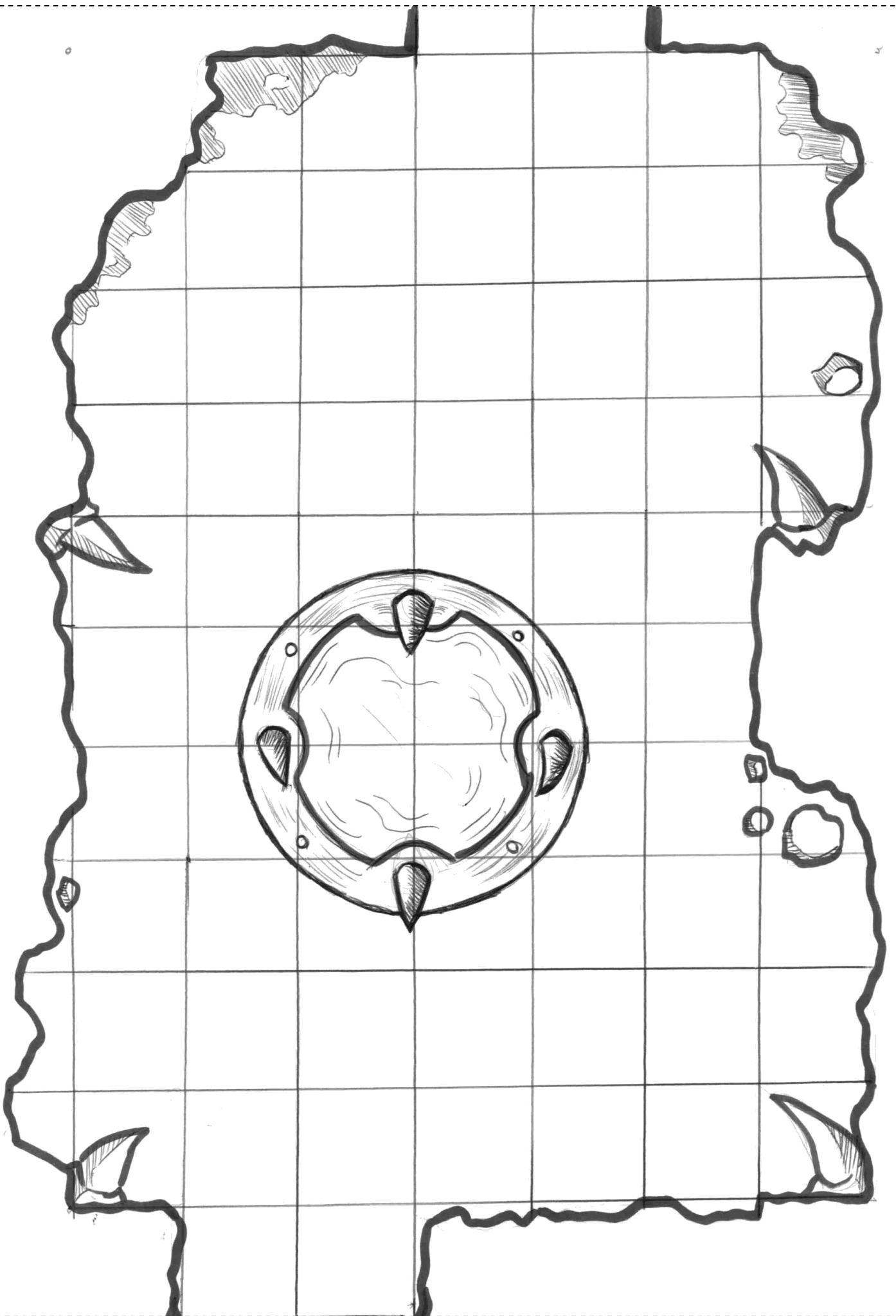
Índice

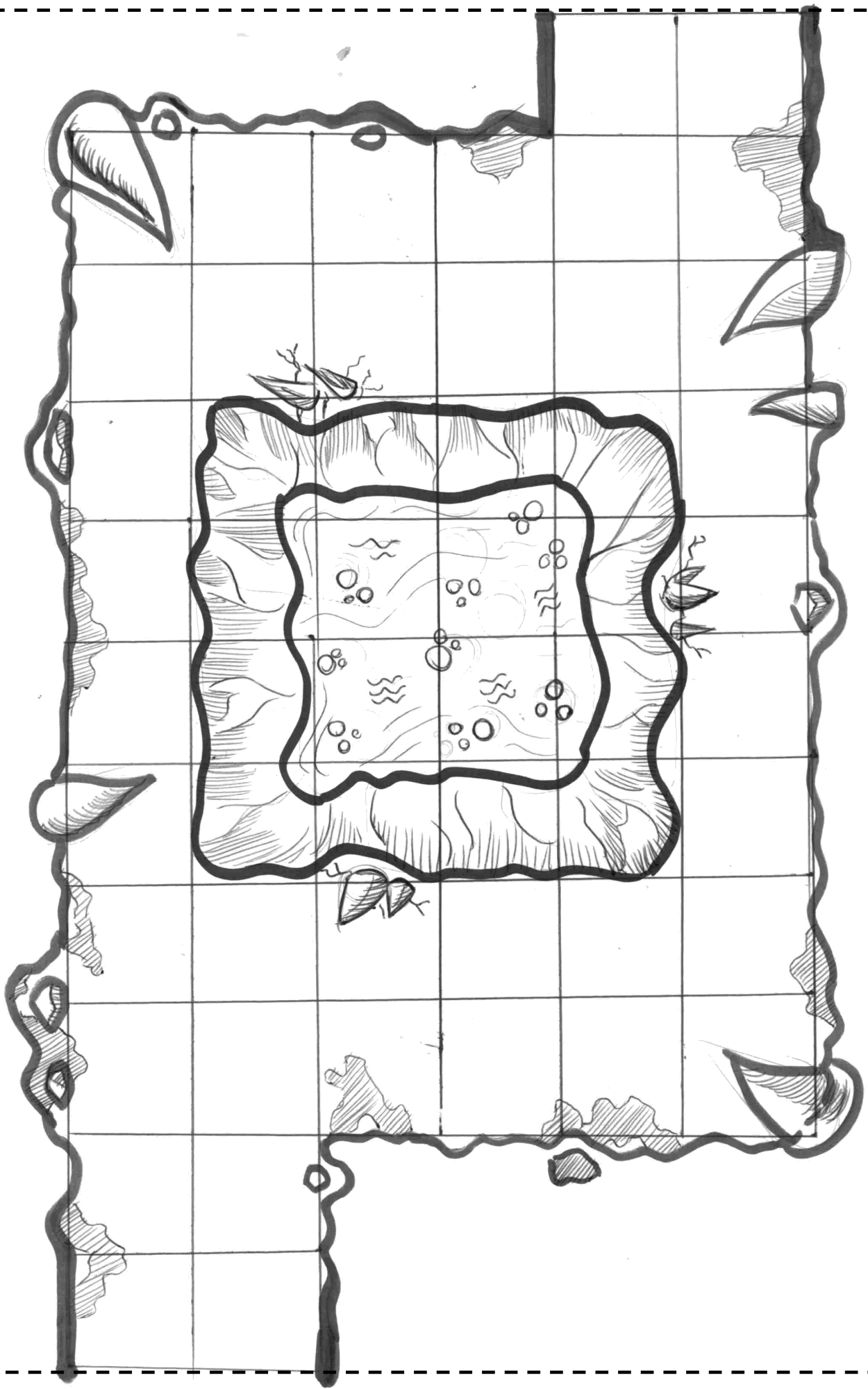
01 - Apresentação

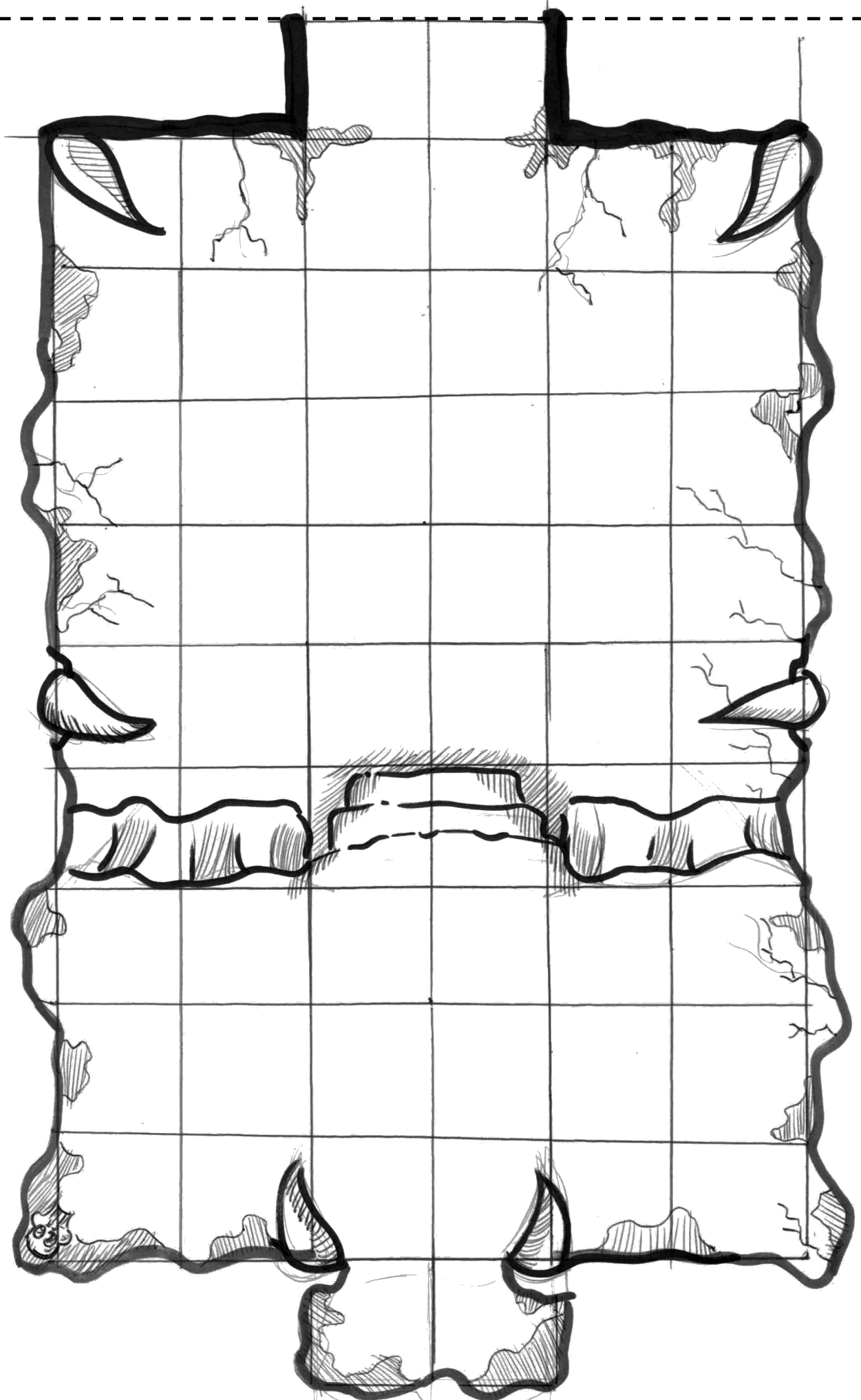
02 - Mapas Modulares

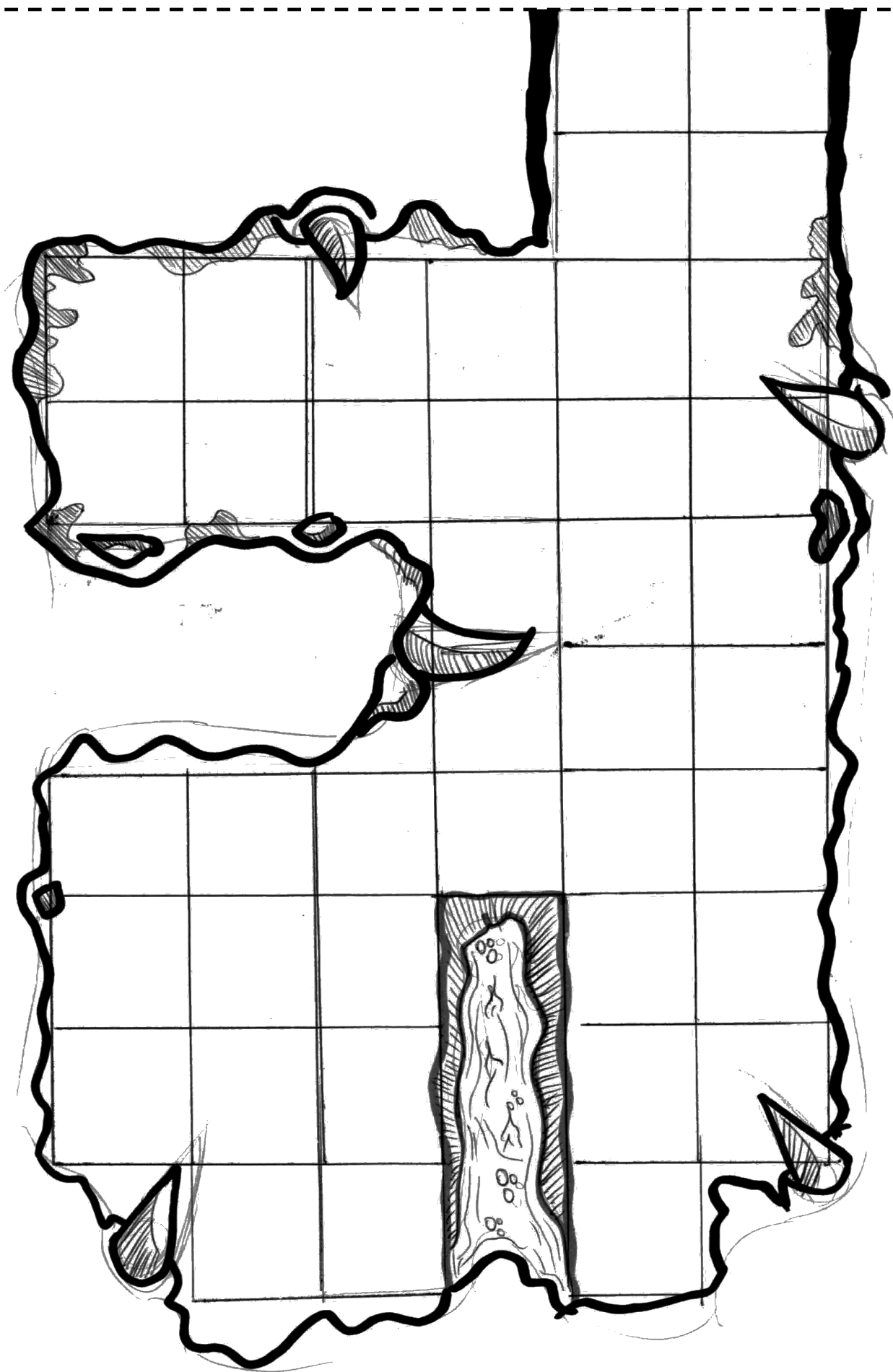
01 - Masmorras Modulares.

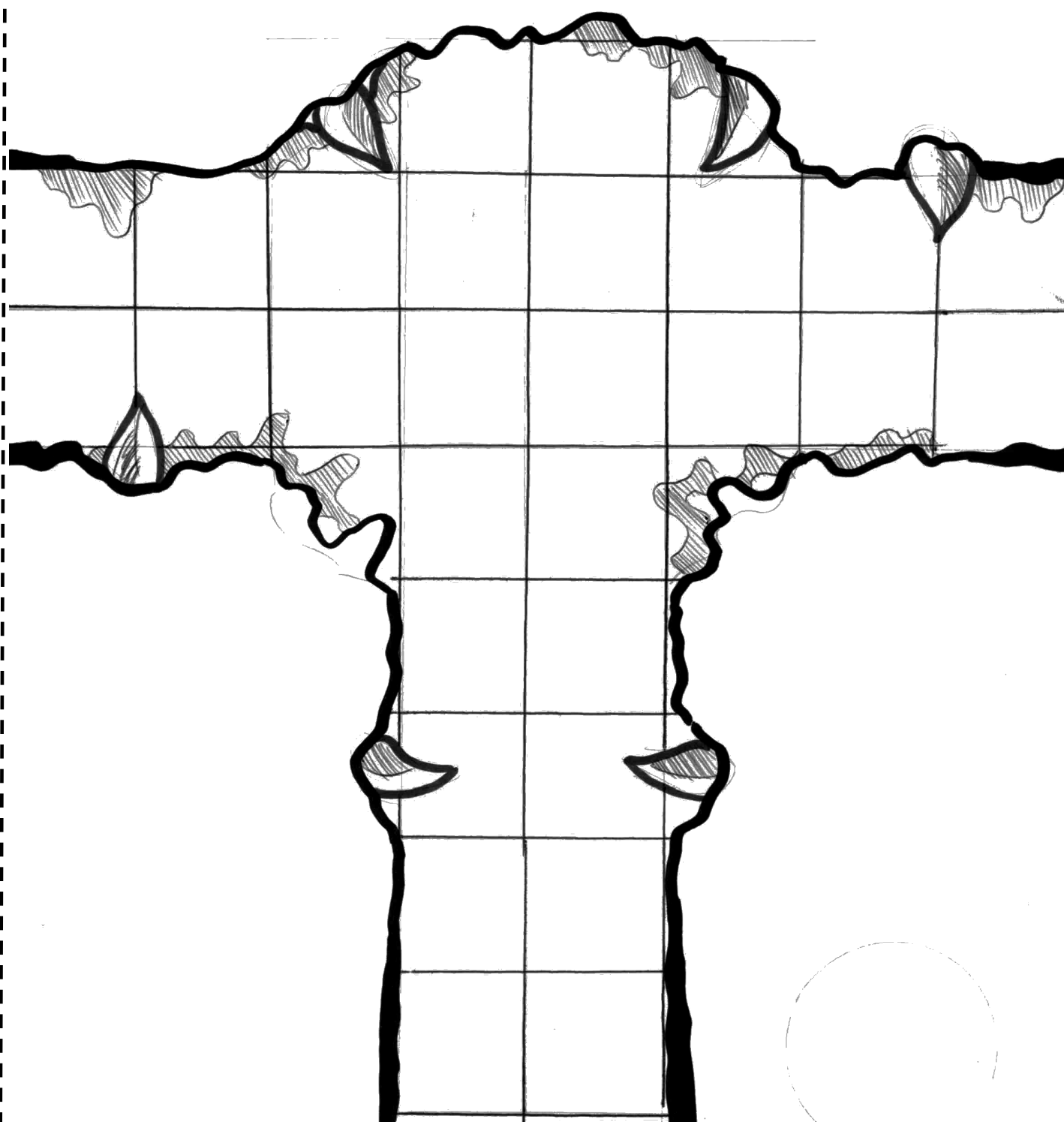
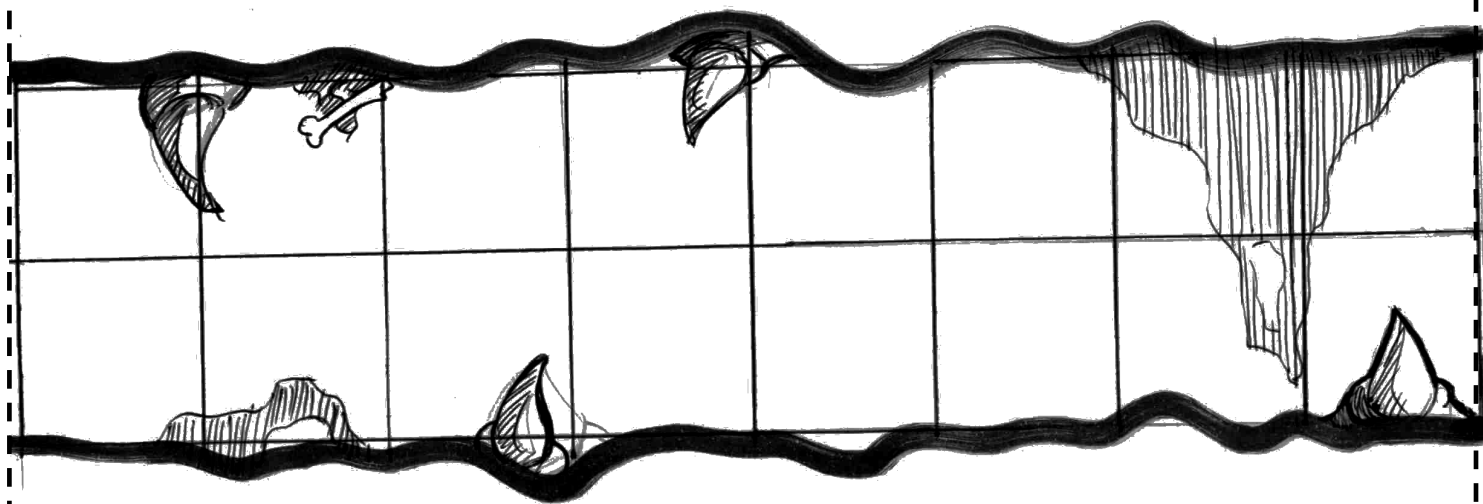


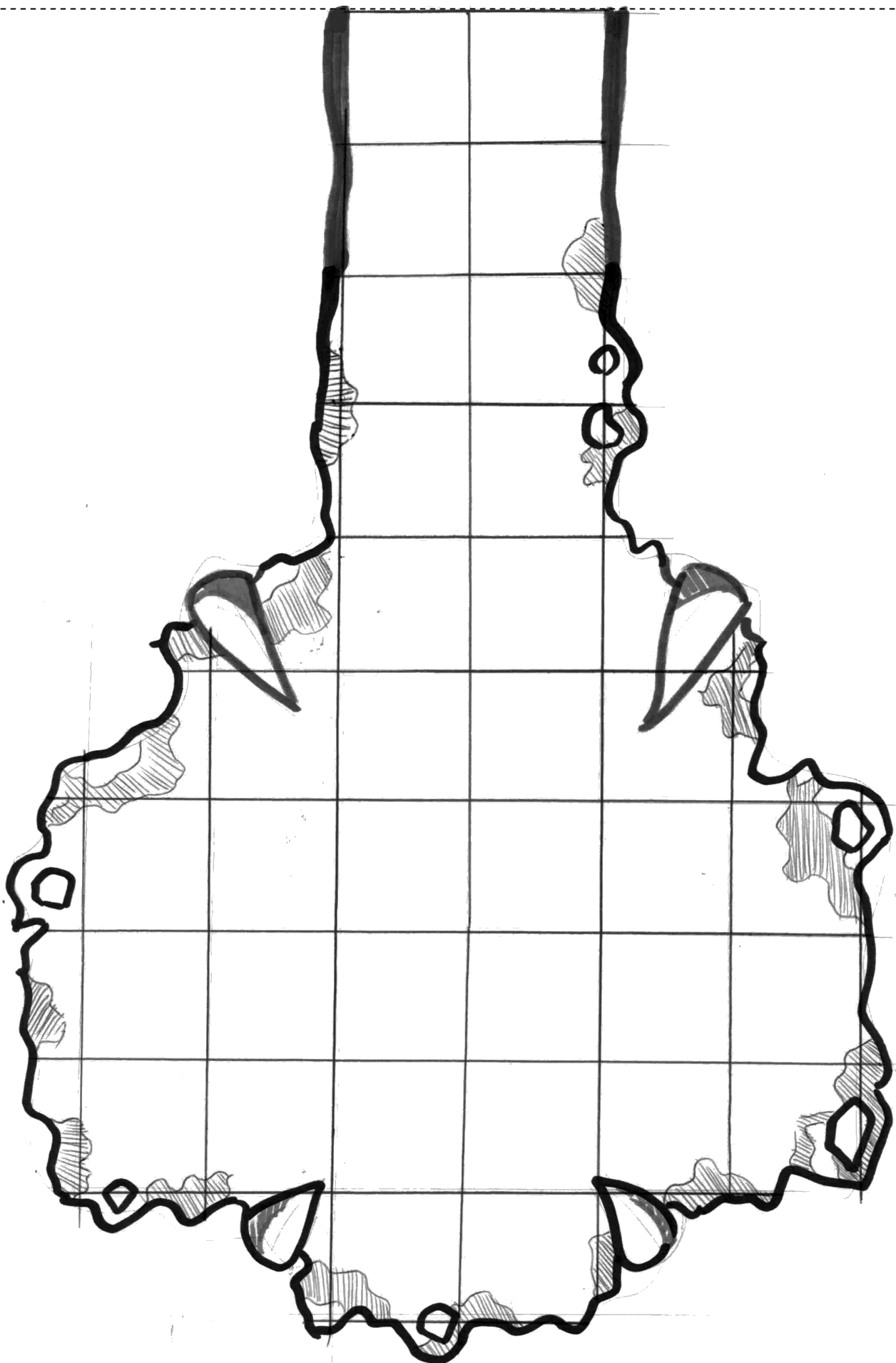


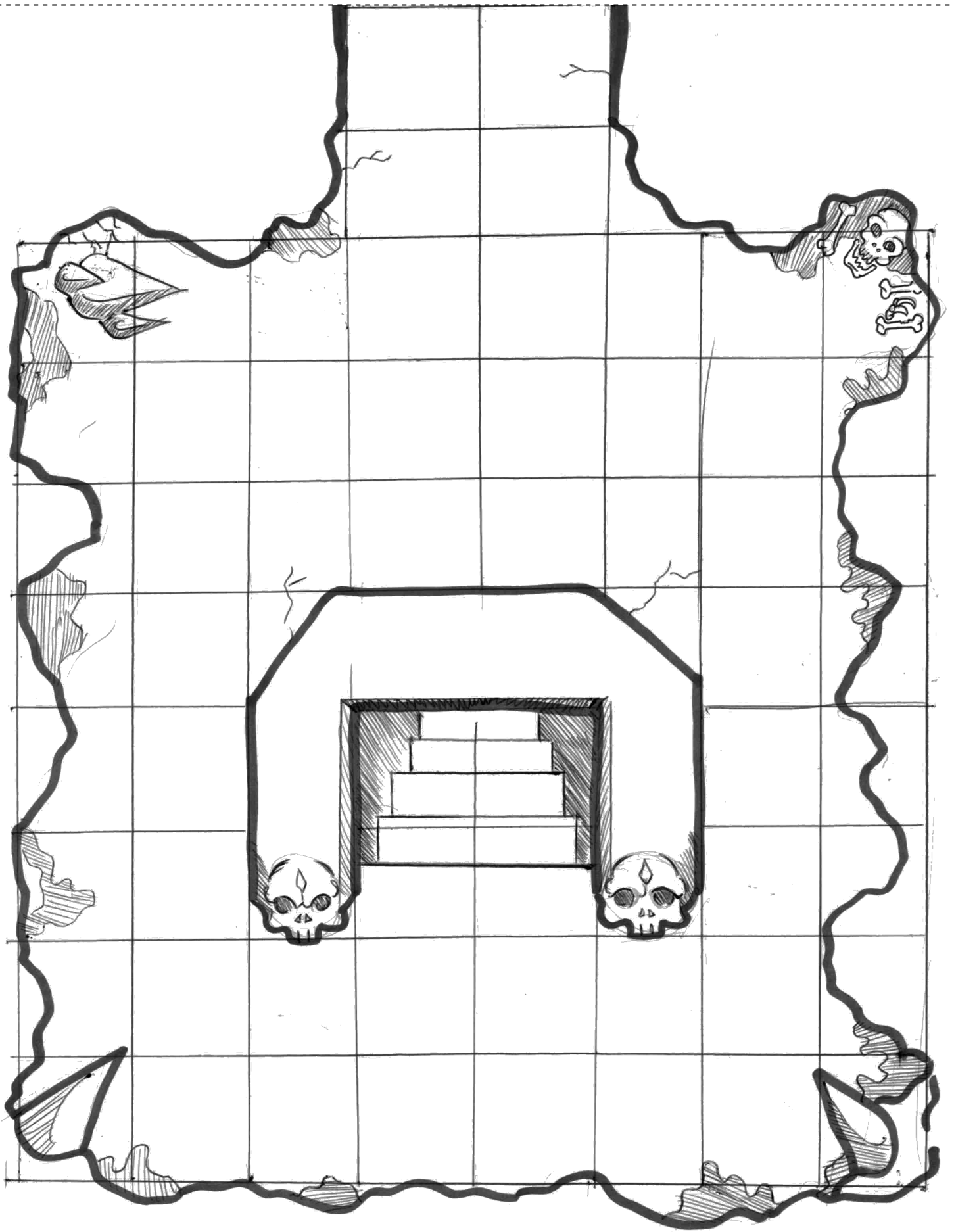


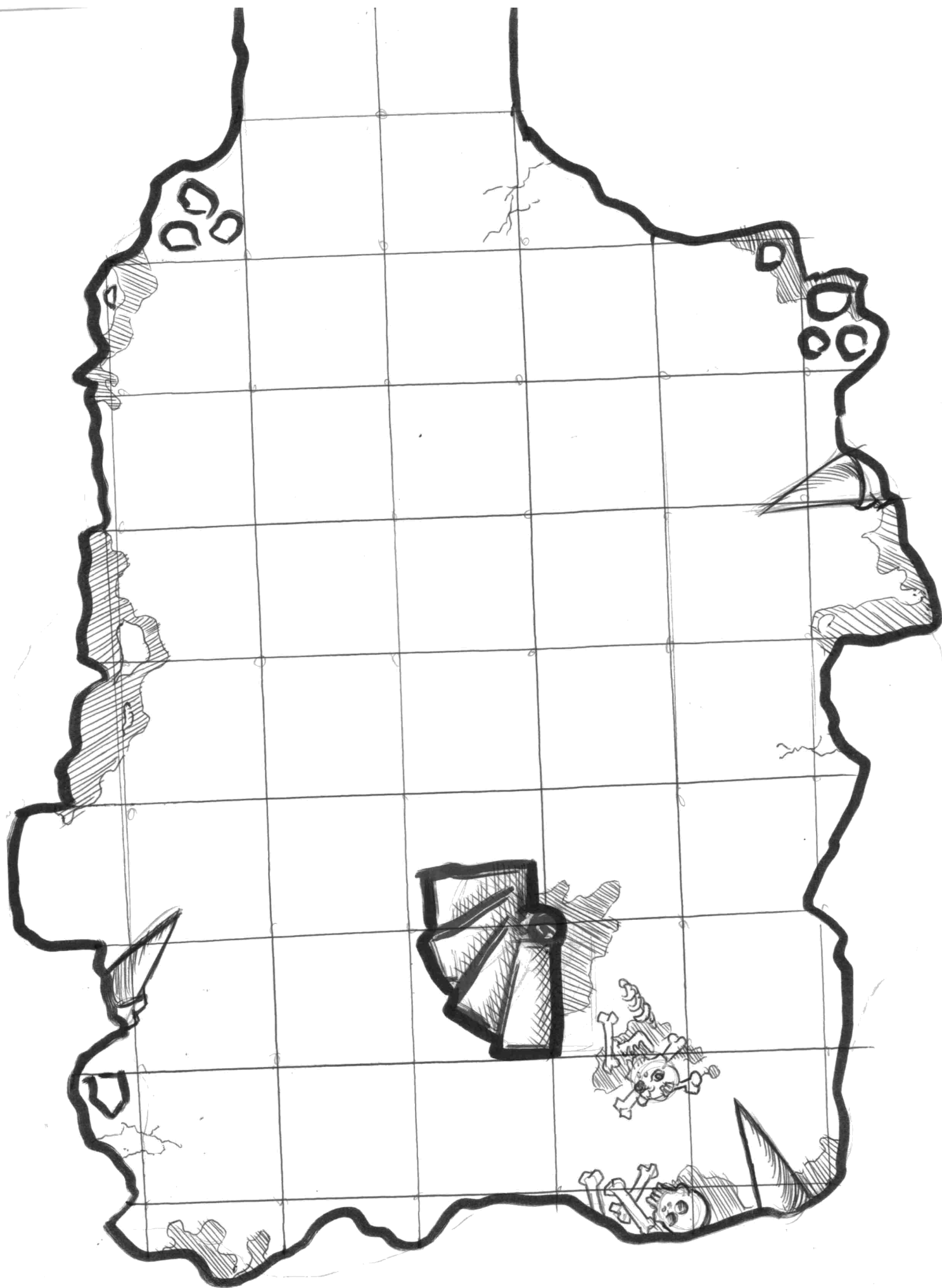


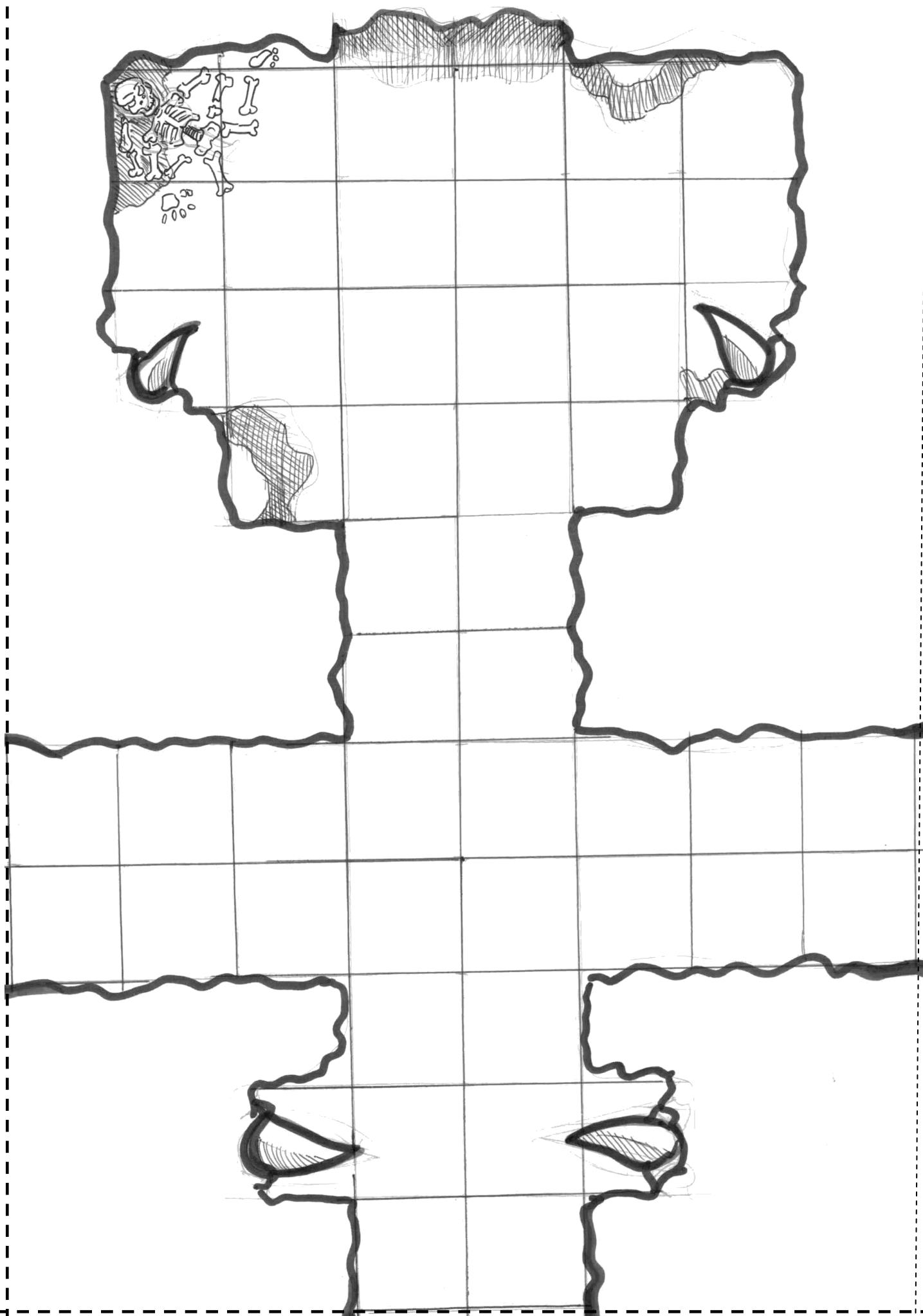


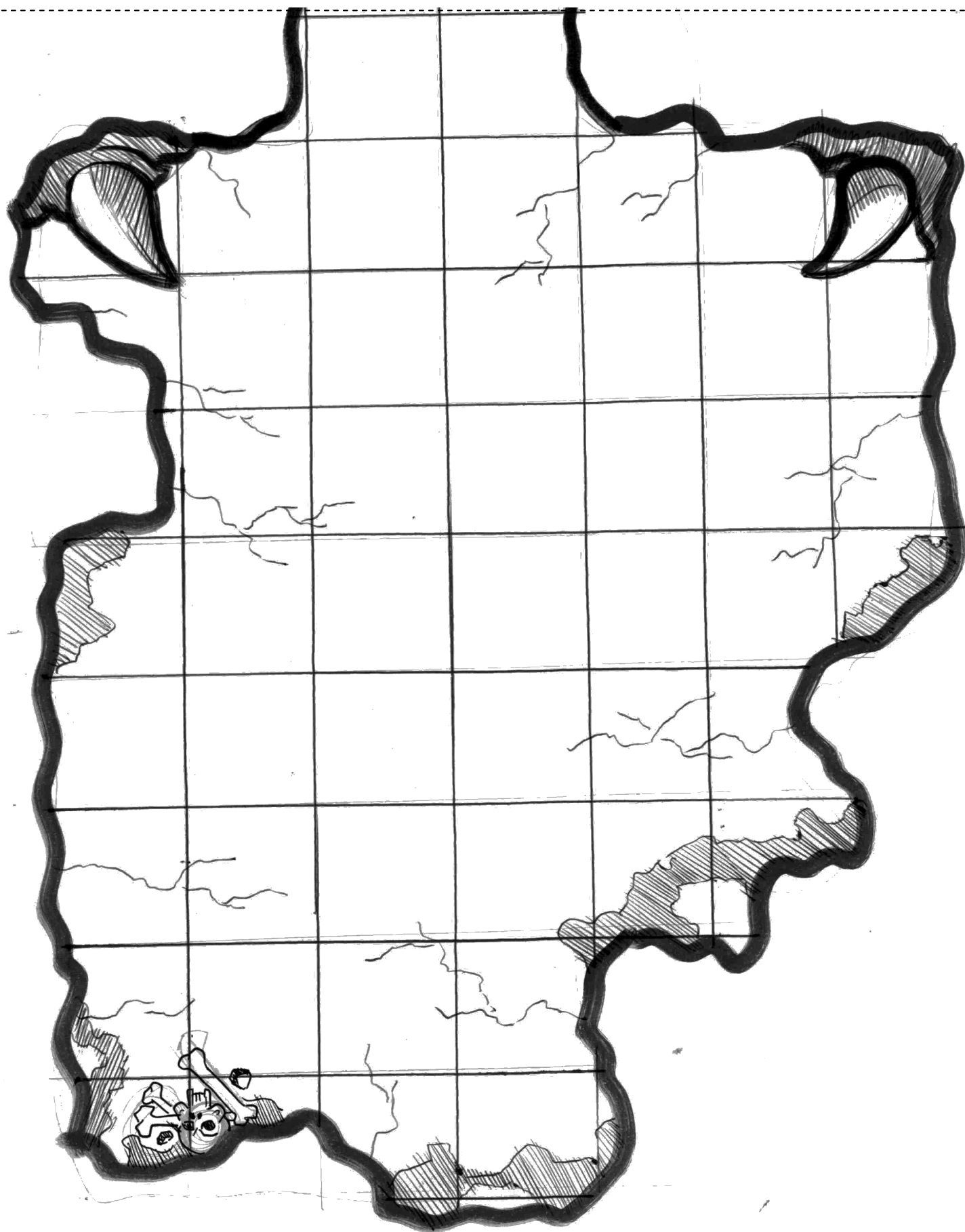


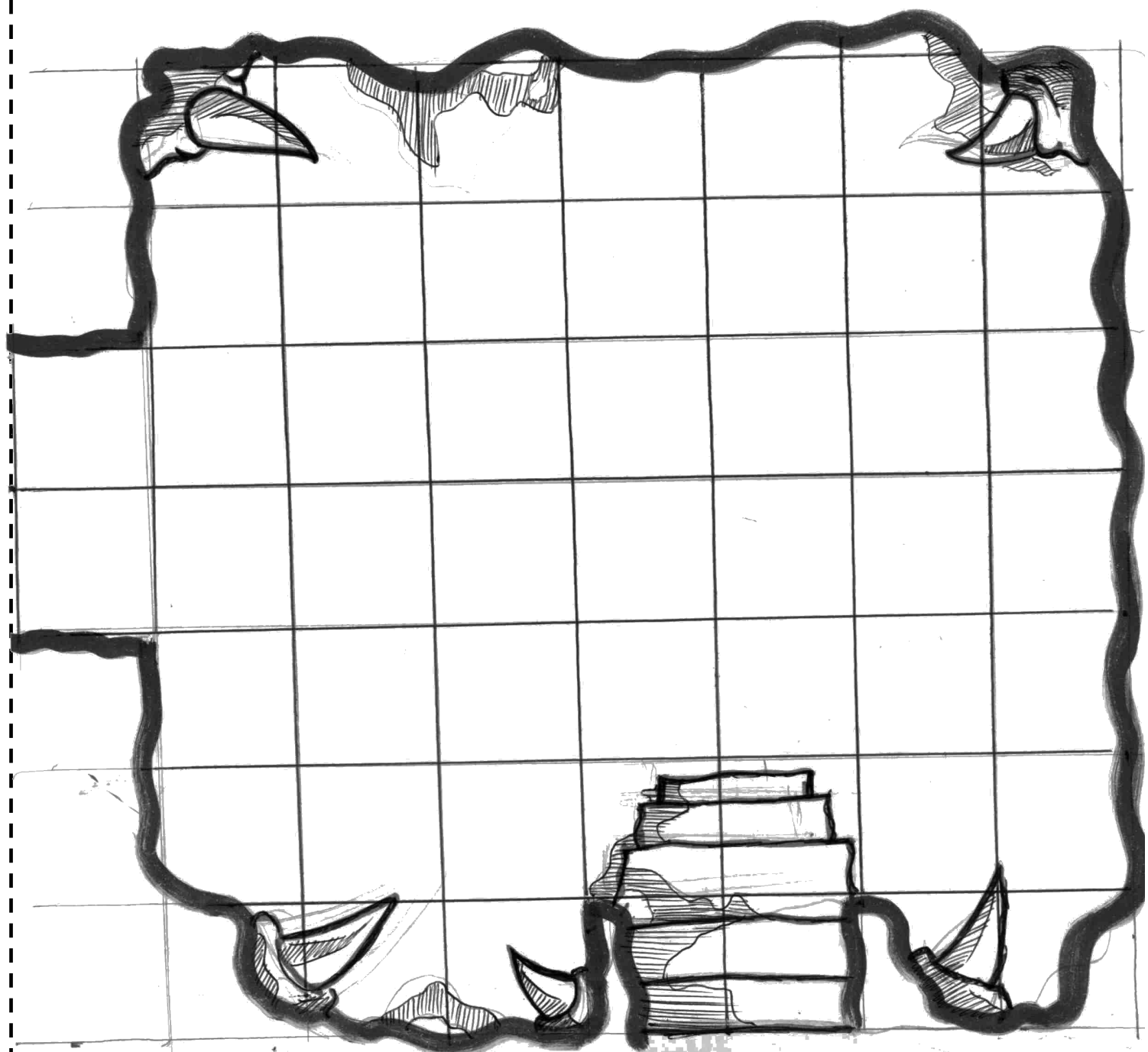
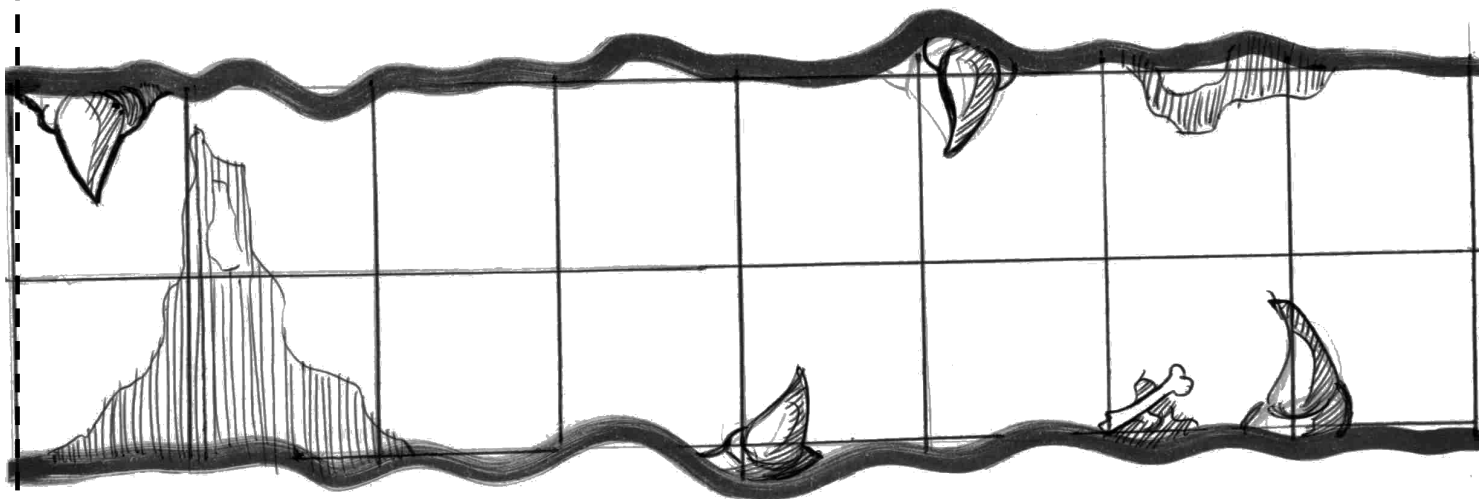


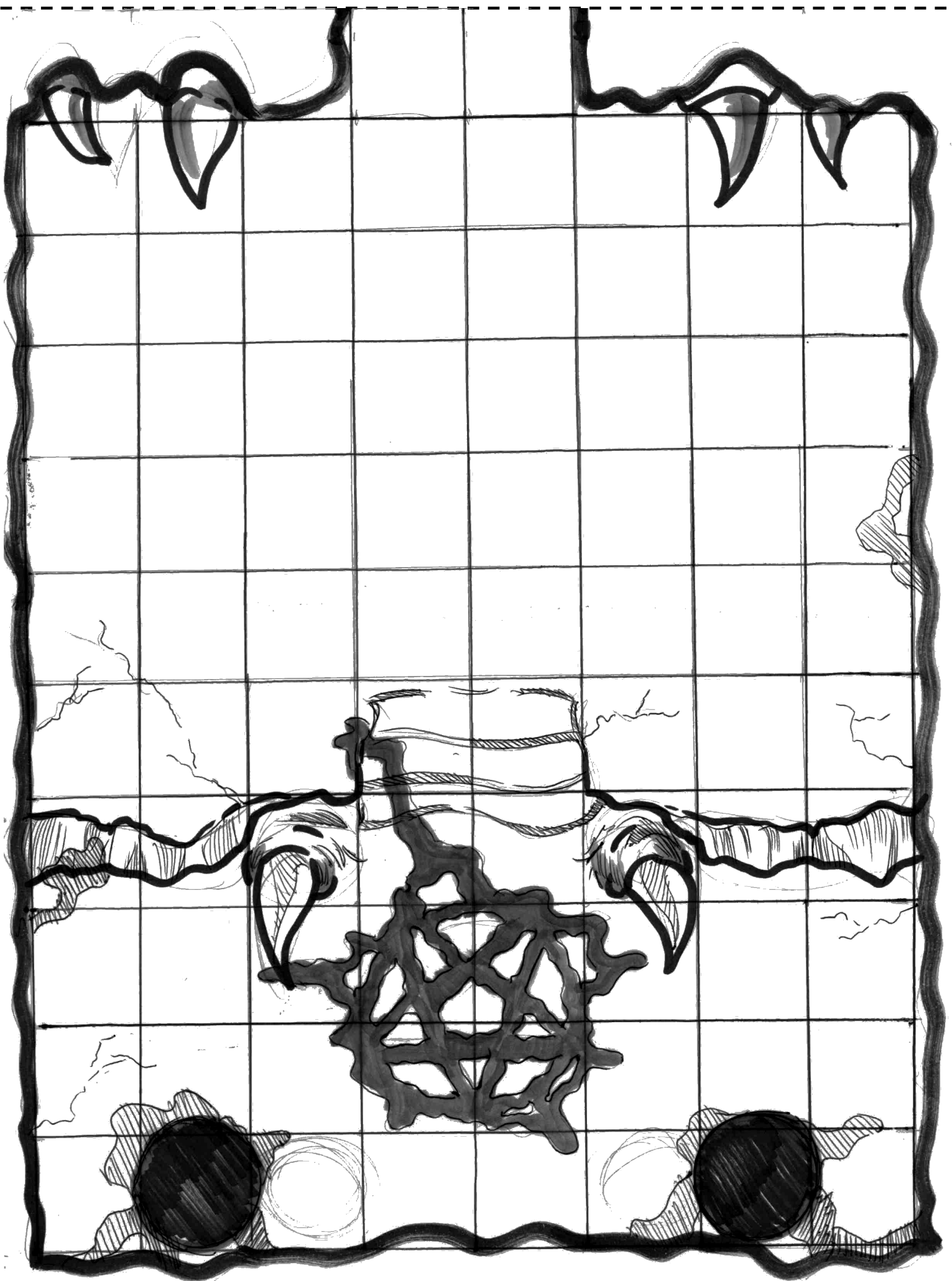


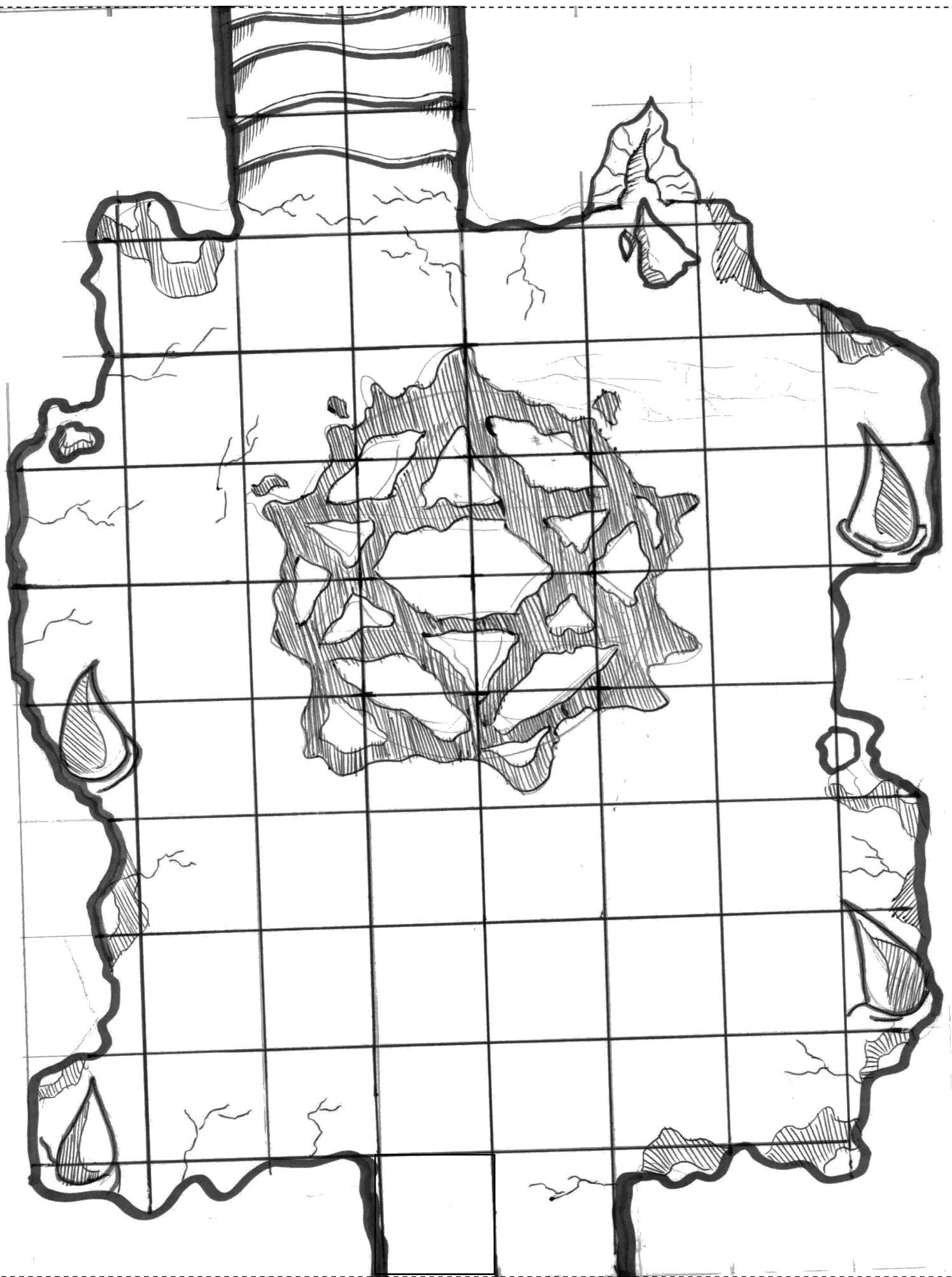


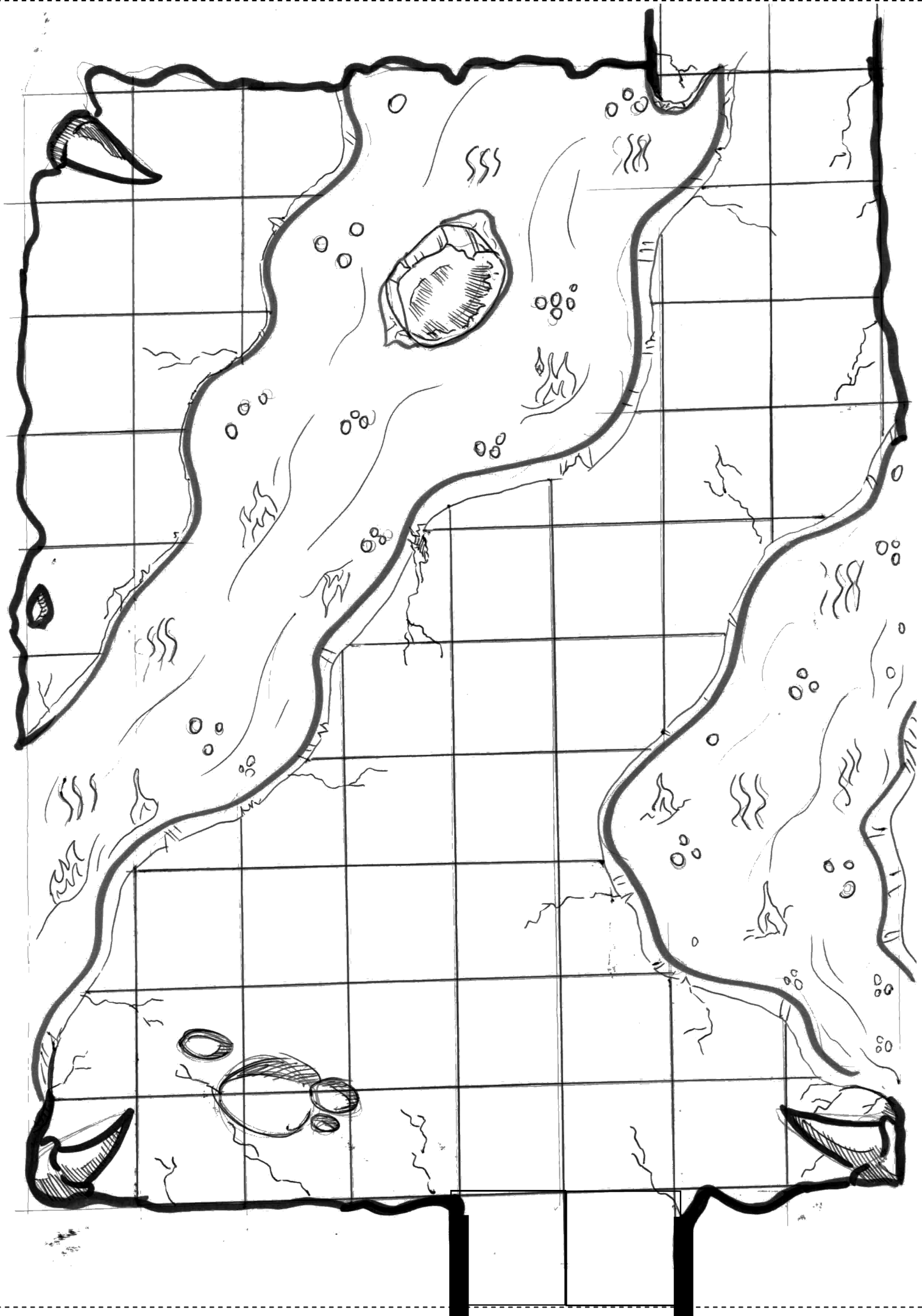


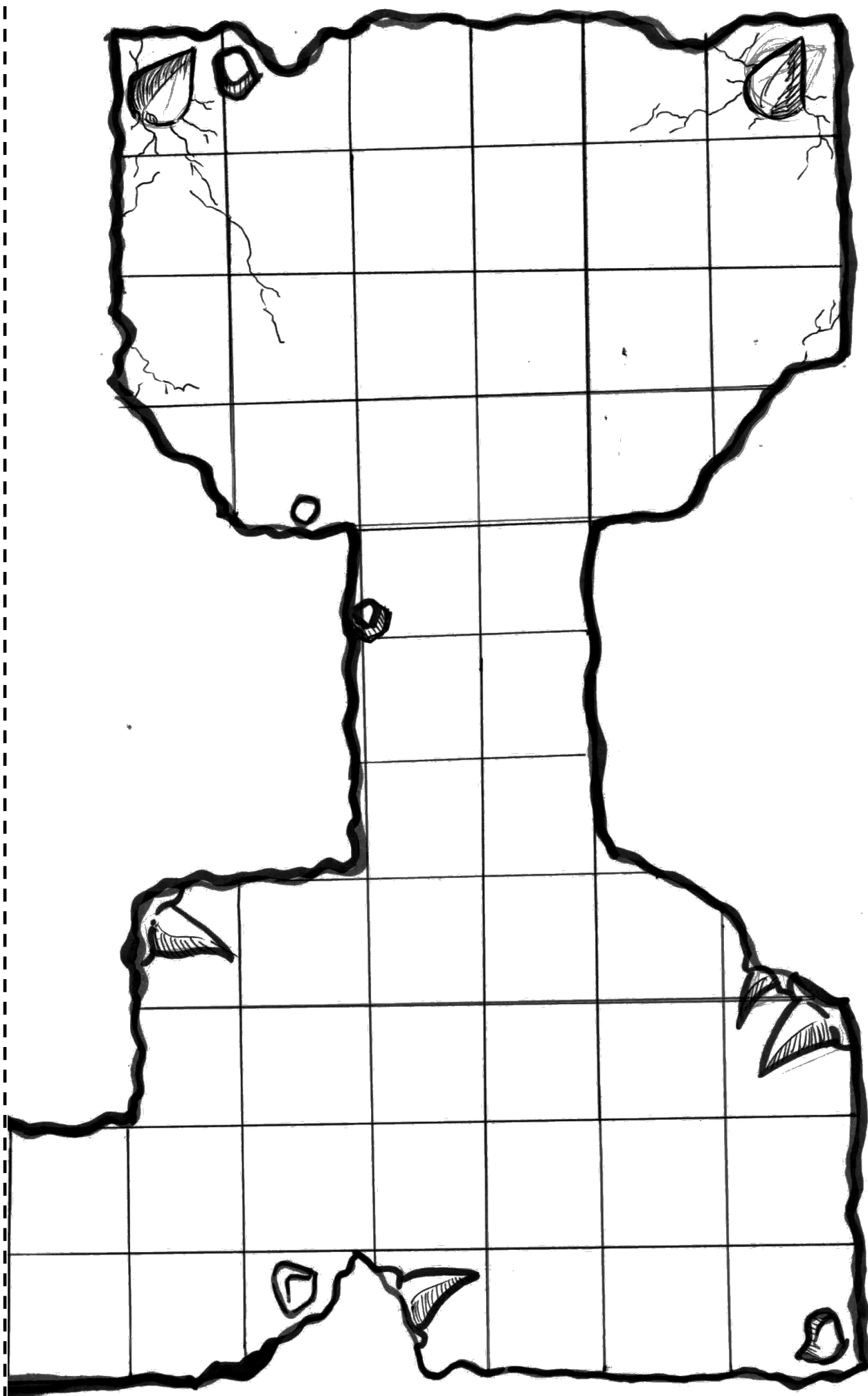


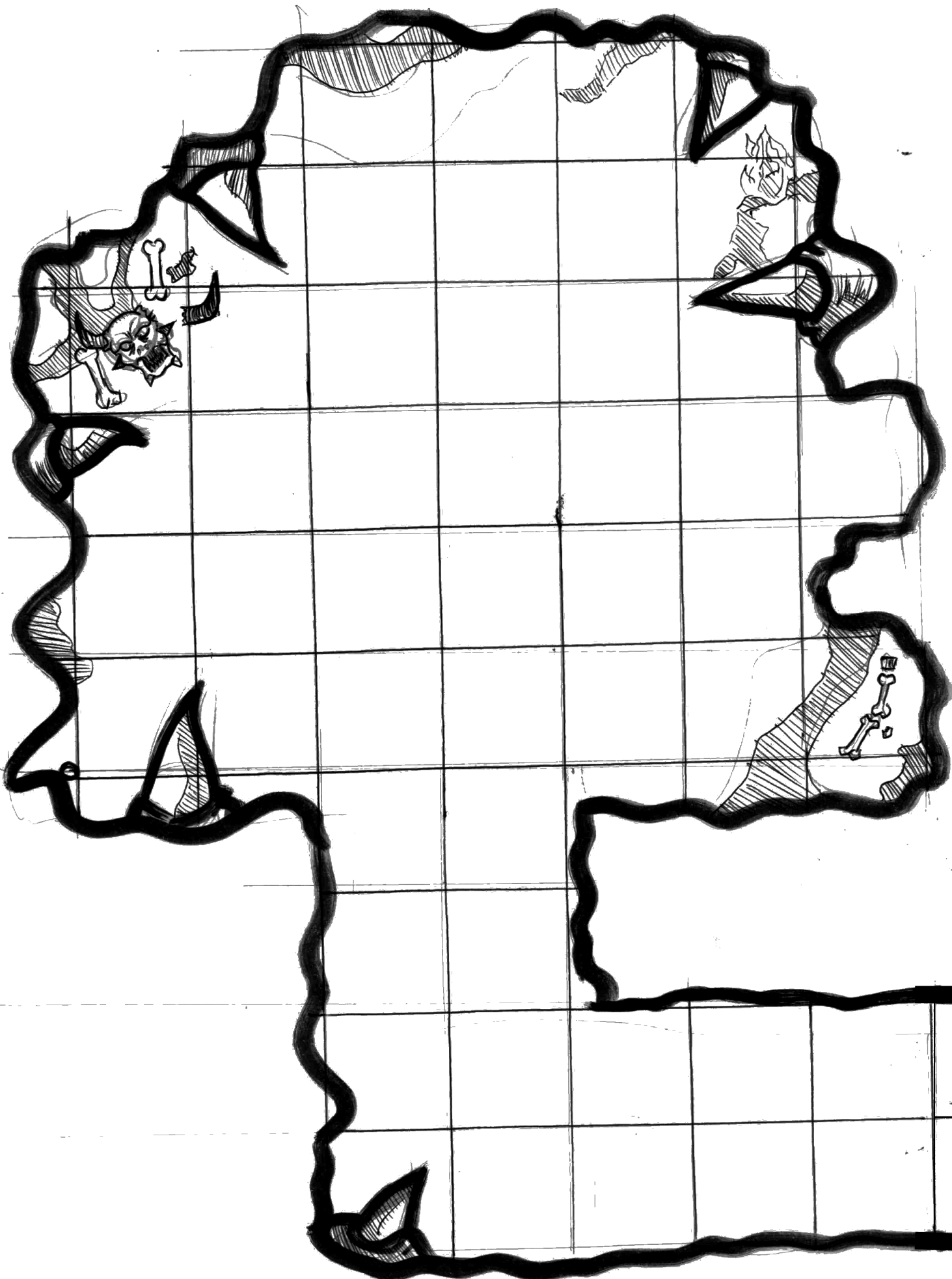


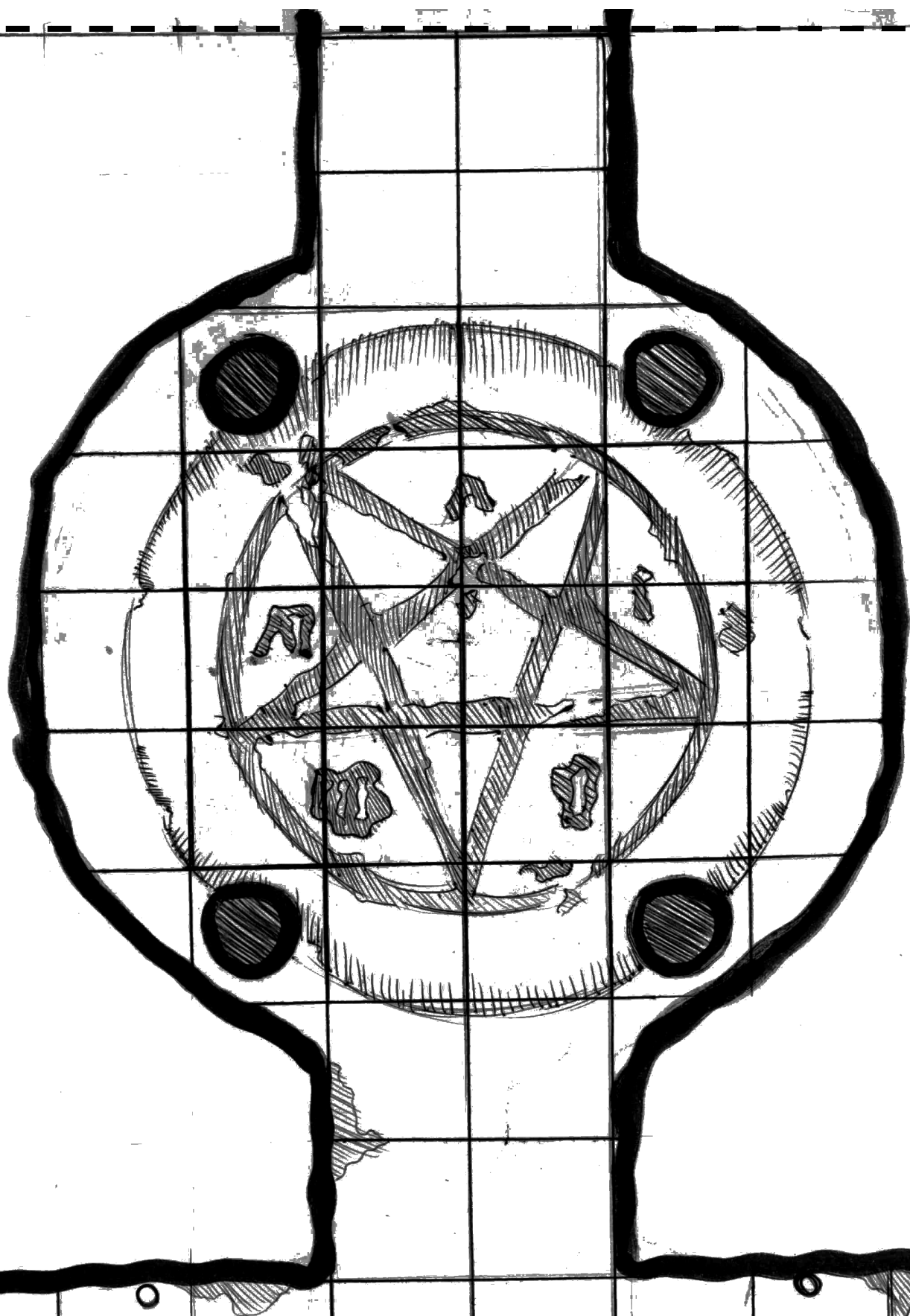


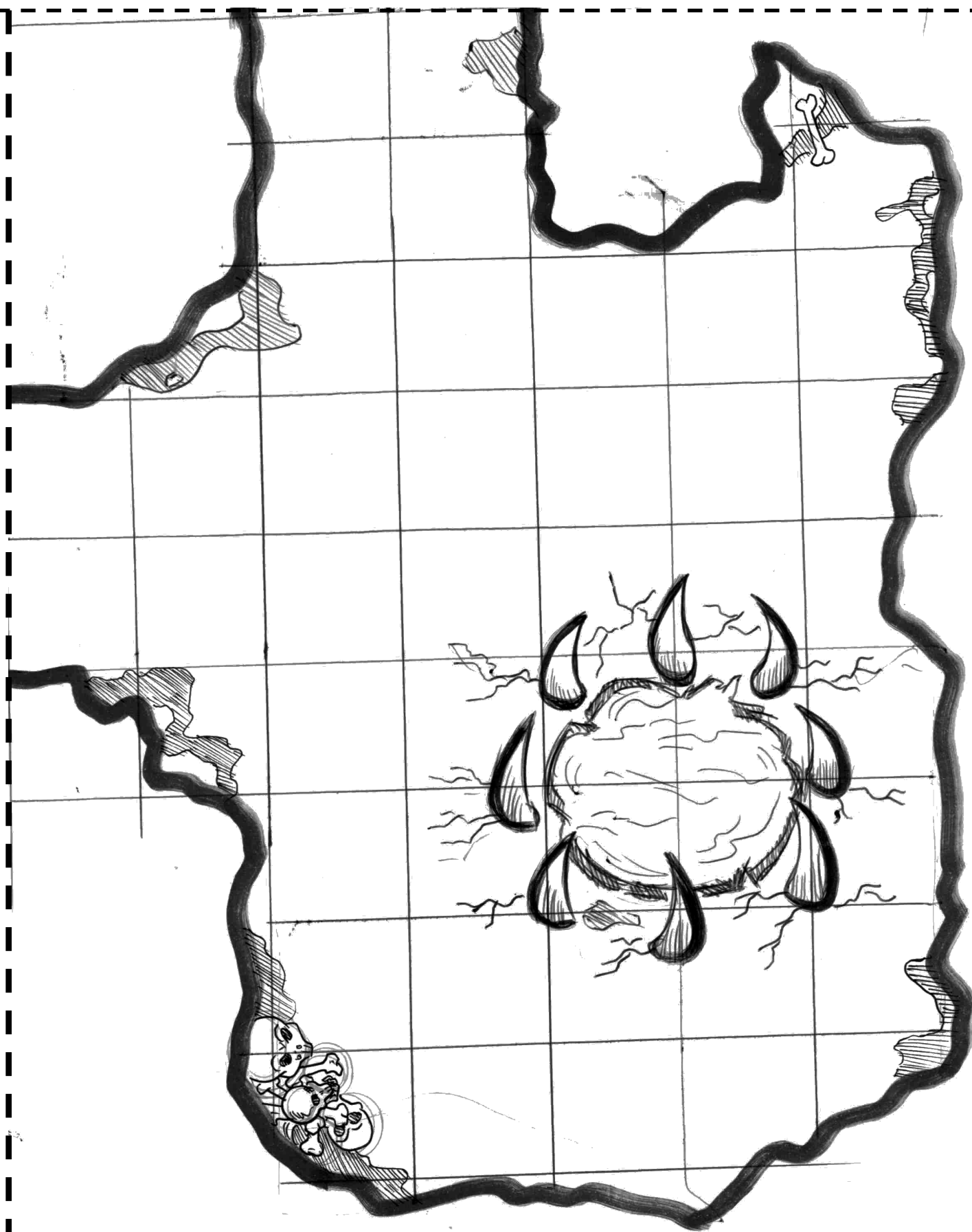


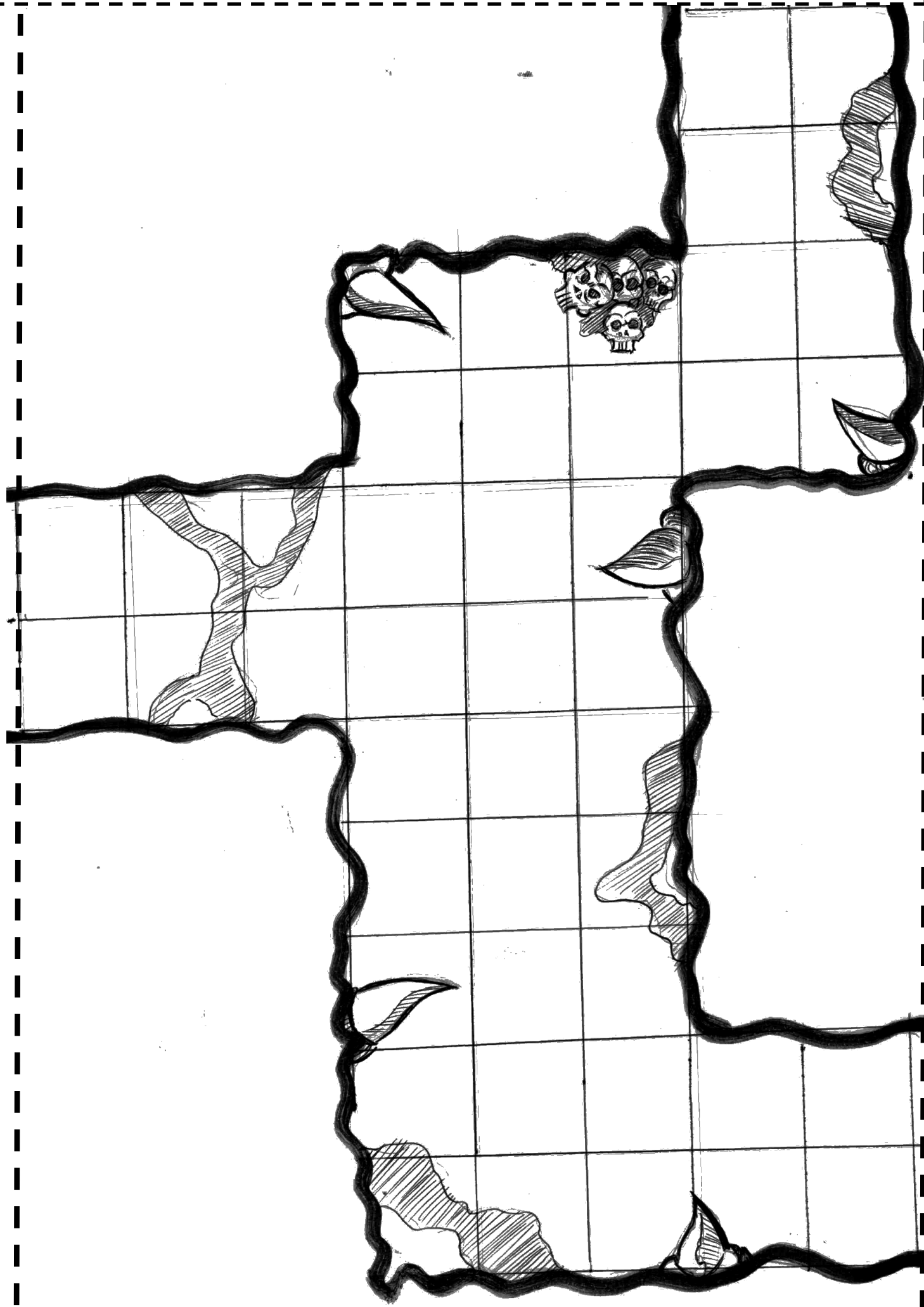


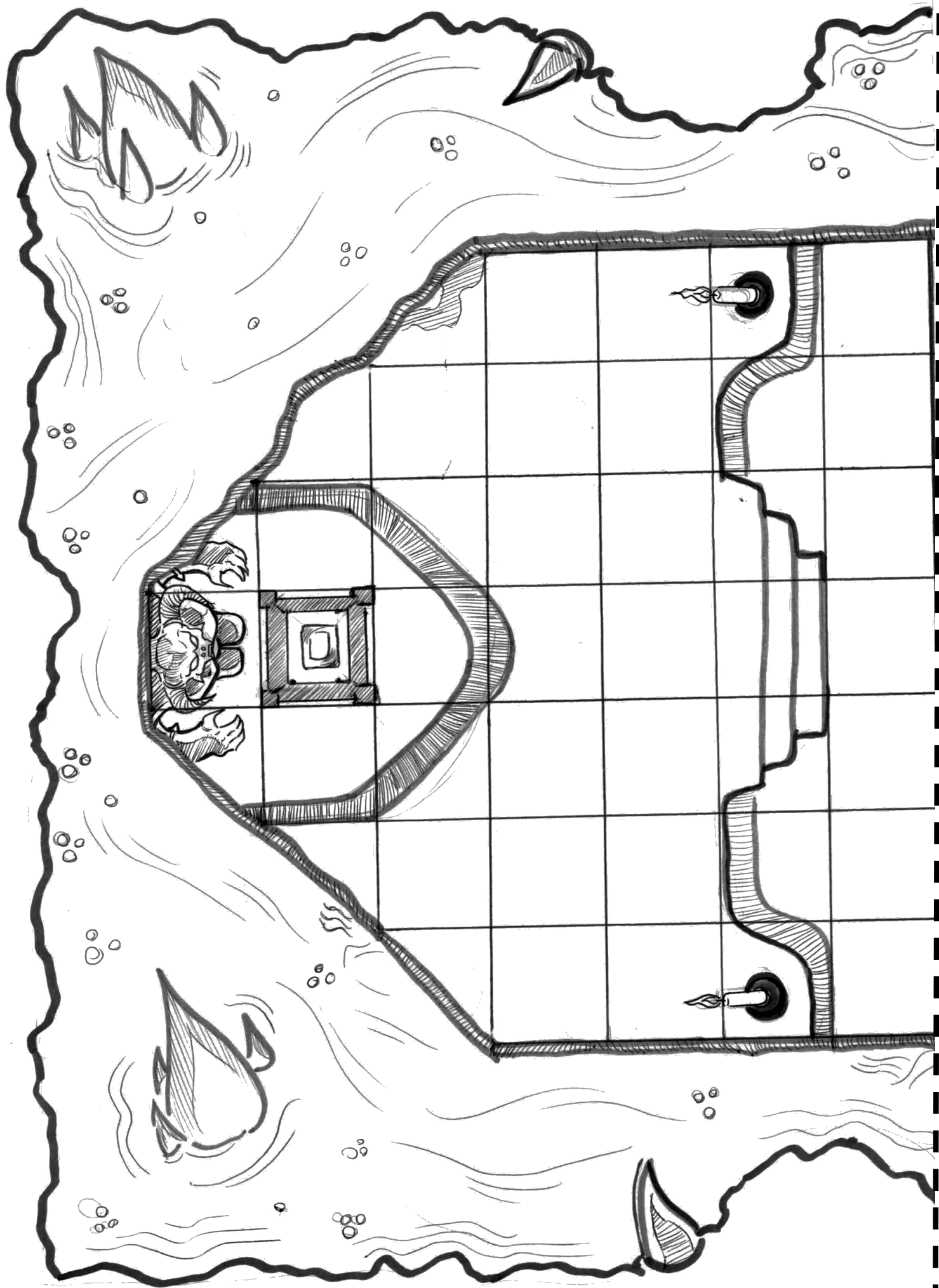


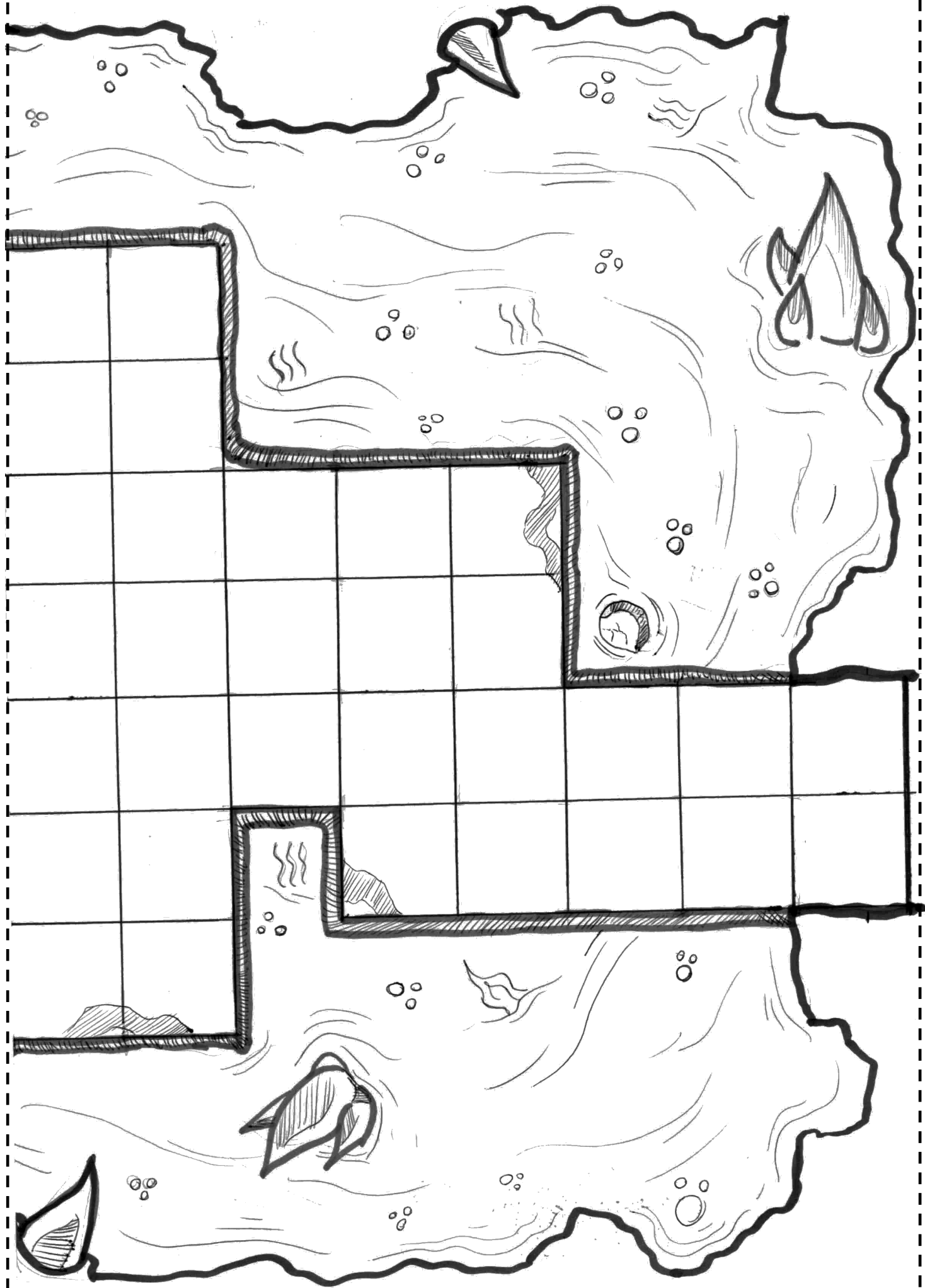


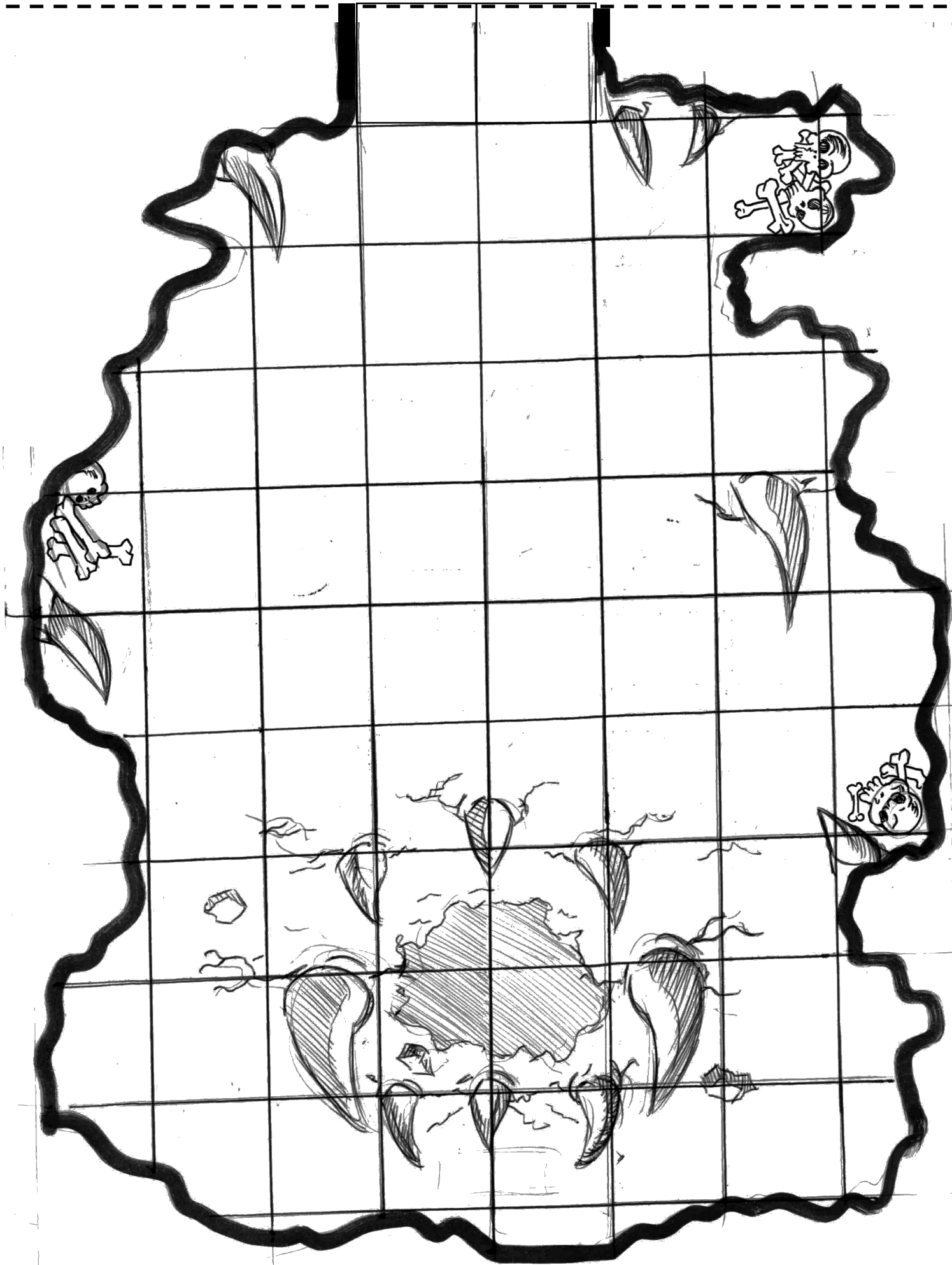


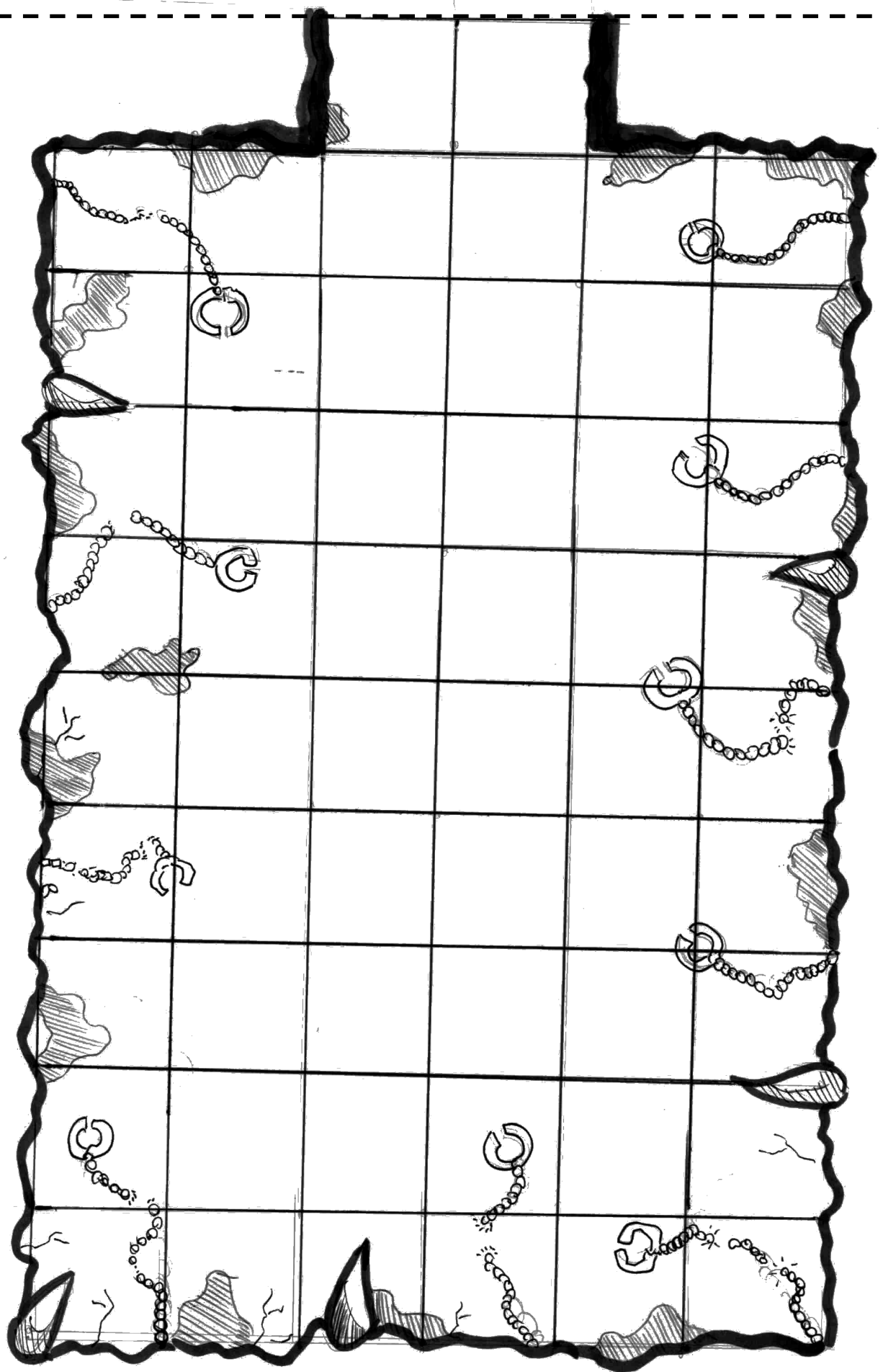


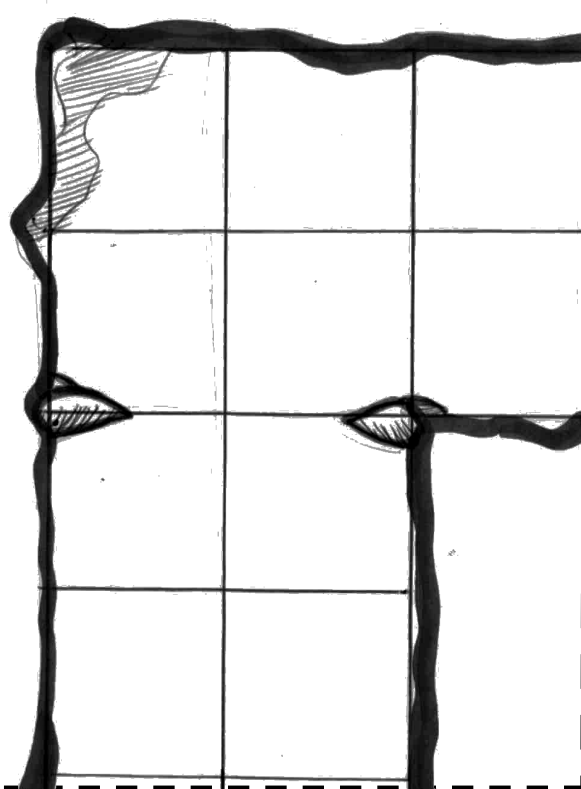
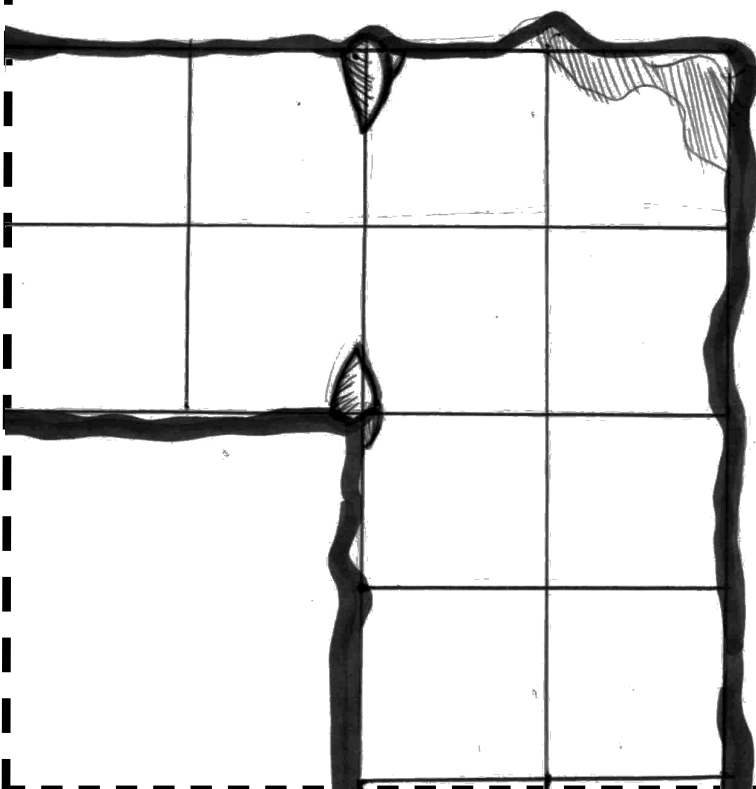
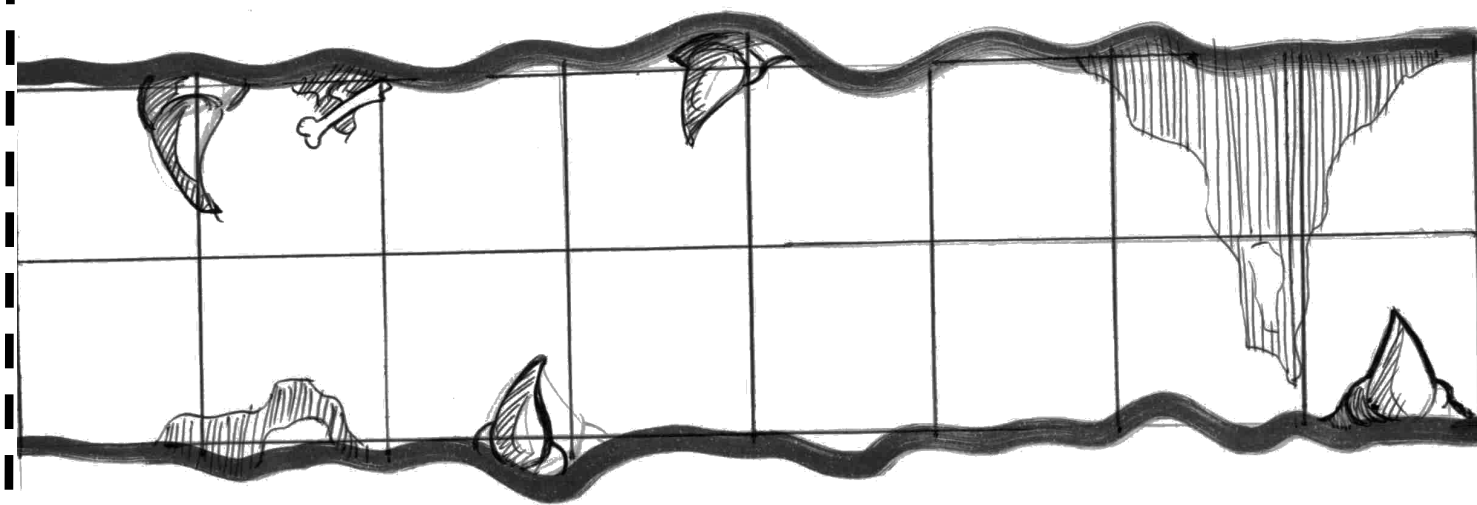
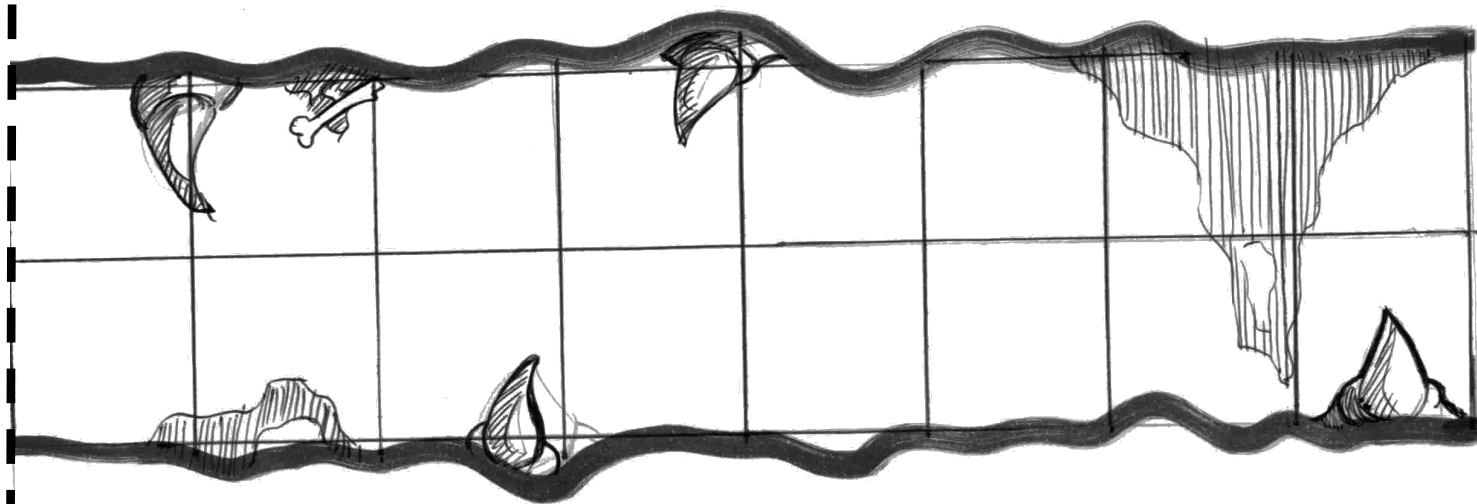


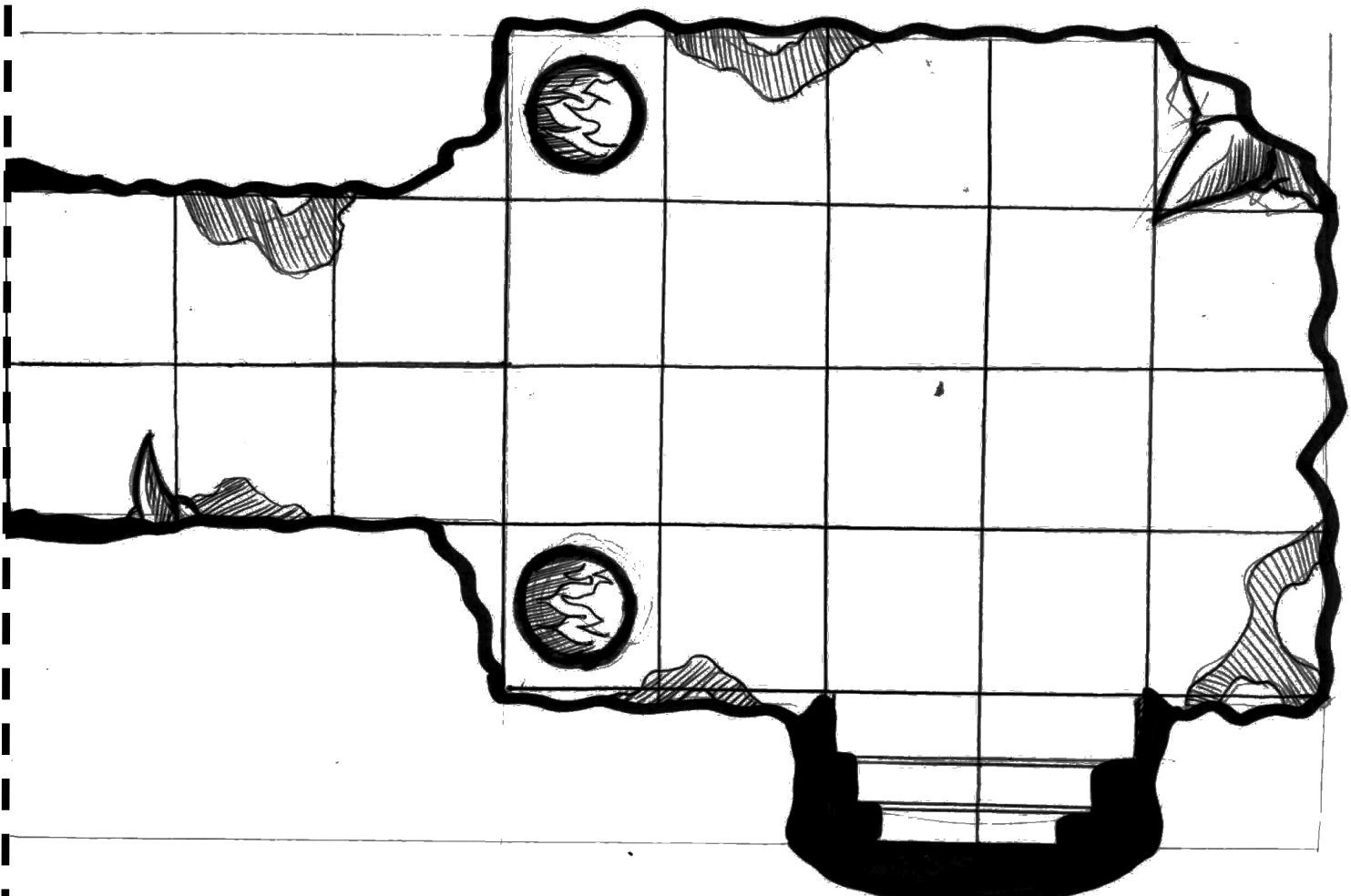
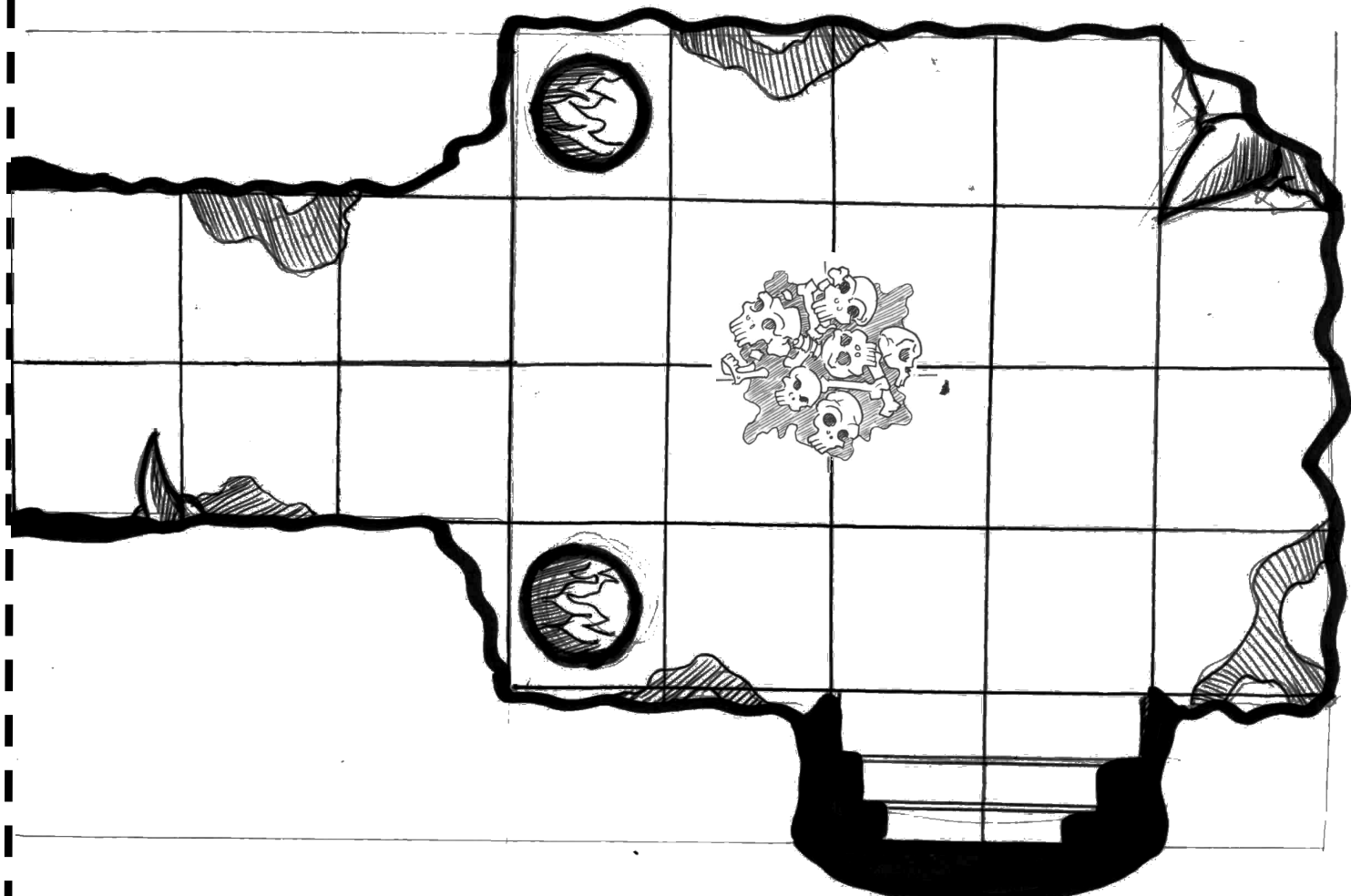












Conclave da
AVENTURA



 Role Playing Game
www.OldDragon.com.br

Encontro Contra Diabolo:



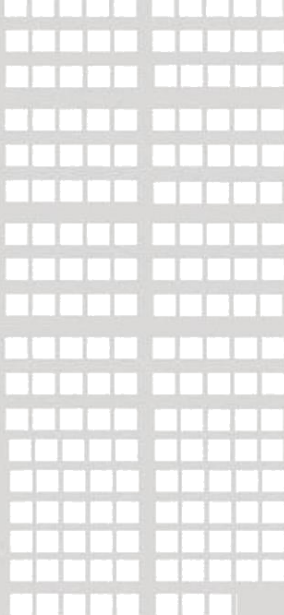
Diabolo [Grande e Caótico]

CA 28 JP13 MV 16m DV 9 RD -10

ATQ: 2 Garras +10 (4d6+17)

1 Calda +7 (3d6+ 7) Alcance: 4m

158 PVs



Magias:

*Flecha Flamejante (Conj 10)

*Muralha de Fogo (Conj 10)

Terror: Se o jogador falhar em uma JP irá se apavorar. (reduz -3 em seus ataques.)

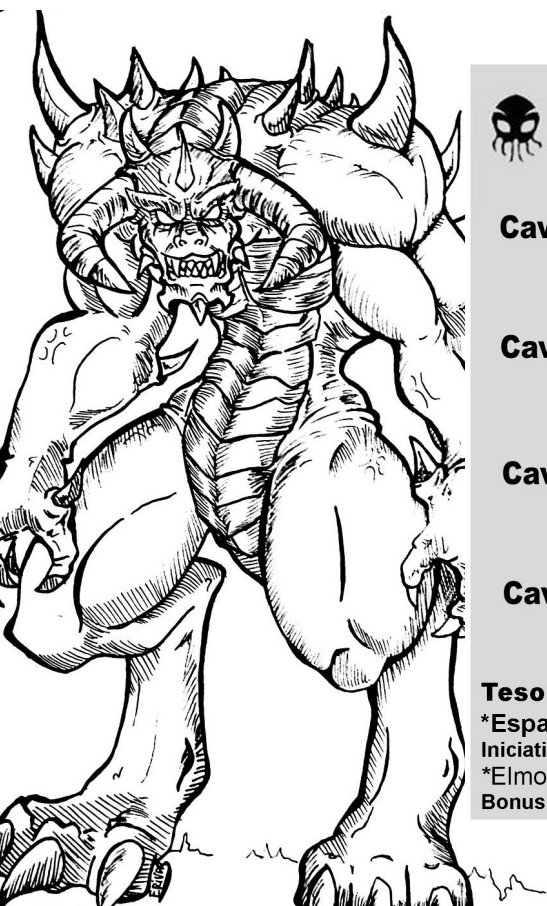
Corrupção: Ao derrotarem Diabolo, Ele se torna um humano com uma pedra de Cristal. Se um personagem não passar em uma jogada de proteção, será tentado a usar o cristal em si. Uma vez com o cristal na sua posse o usuário começa a se transformar no Diabolo. Ficando com estes atributos.

Enfrentando diabolo.

Enfrentar Diabolo no seu Inferno pessoal, não é tarefa Fácil, o Diabolo adicionado nesta folha é uma Avatar, tendo seu poder diminuído para enfrentar personagens no nível 7, o Mapa onde diabolo aparece tem um Pentagrama desenhado, este sempre será o ponto onde o maldito estará, há vários mapas no suplemento contendo o Pentagrama, seus cavaleiros estarão a seu redor e atacam com certeza. Diabolo só ataca com magias se estiver a distância de seus oponentes, quando entra em distância de combate corpo a corpo, faz 3 ataques físicos devastadores! (Cuidado com a calda desse infeliz!) o narrador pode adicionar um combate contra Diabolo no final de sua campanha, mas se quiser que os jogadores chorem por seu destino amaldiçoado, deve lhes fazer conjurar "Hell Diabolo" a versão do Capiroto que aparece em Diabolo 2, esse não é somente um avatar, podendo ser mais do que os aventureiros de 10º nível aqueçam. (Conjurar Hell Diabolo exige Ativar 4 Pentagramas na masmorra para que o cão apareça no ultimo em sua forma verdadeira.) A ficha do "Hell Diabolo" esta na próxima pagina.

Boa Batalha!

Legião: Diabolo anda com um grupo de Cavaleiros infernais, Os 4 cavaleiros vão atacar todos os personagens que se aproximarem, cara cavaleiro abatido recupera 1d6+1 Pvs de Diabolo. (Se todos morrerem ele conjura uma segunda Horda em seu turno.)



Primeira Legião:



Cavaleiro Infernal [médio e Caótico]

CA18 JP14 MV 10m DV3 RD 3

ATQ: 1 Espada +8 (1d8+10)

Cobertura: CA+2 contra ataques a Distância.

Cav. A



Cav. B



Cav. C



Cav. D



Tesouro: (20% de chance cada)

*Espada Infernal.(Espada Larga)

Iniciativa: 4 / Dano: 1d10 +1d6 (Fogo)

*Elmo Infernal.(Item Caótico)

Bonus de CA: +2 / RD: 3 (6 contra Fogo)

Segunda Legião:



Cavaleiro Infernal [médio e Caótico]

CA18 JP14 MV 10m DV3 RD 3

ATQ: 1 Espada +8 (1d8+10)

Cobertura: CA+2 contra ataques a Distância.

Cav. A



Cav. B



Cav. C



Cav. D



Tesouro: (20% de chance cada)

*Espada Infernal.(Espada Larga)

Iniciativa: 4 / Dano: 1d10 +1d6 (Fogo)

*Elmo Infernal.(Item Caótico)

Bonus de CA: +2 / RD: 3 (6 contra Fogo)

Hell Diabolo (O verdadeiro Capiroto!)



Diabolo [Grande e Caótico]

CA 30 JP13 MV 16m DV 9 RD -10

ATQ: Garras +21 (3d12+22)

Chifres +10 (4d6+25)

310 PVs



Magias:

* **Hell Fire Ball. (Lv 10)**

* **Hell Fire Blast. (Lv 10)**

Terror: Se o jogador falhar em uma JP irá se apavorar. (reduz -3 em seus ataques.)

Corrupção: Ao derrotarem Diabolo, Ele se torna um humano com uma pedra de Cristal. Se um personagem não passar em uma jogada de proteção, será tentado a usar o cristal em si. Uma vez com o cristal na sua posse o usuário começa a se transformar no Diabolo. Ficando com estes atributos.

Hell Fire: Diabolo atira uma linha de Châmas e Bolas de fogo contra todos os personagens Que estejam dentro do raio de acerto.

Alcance: 4m por 12 m. (Dano: 3d6+12 Fogo)

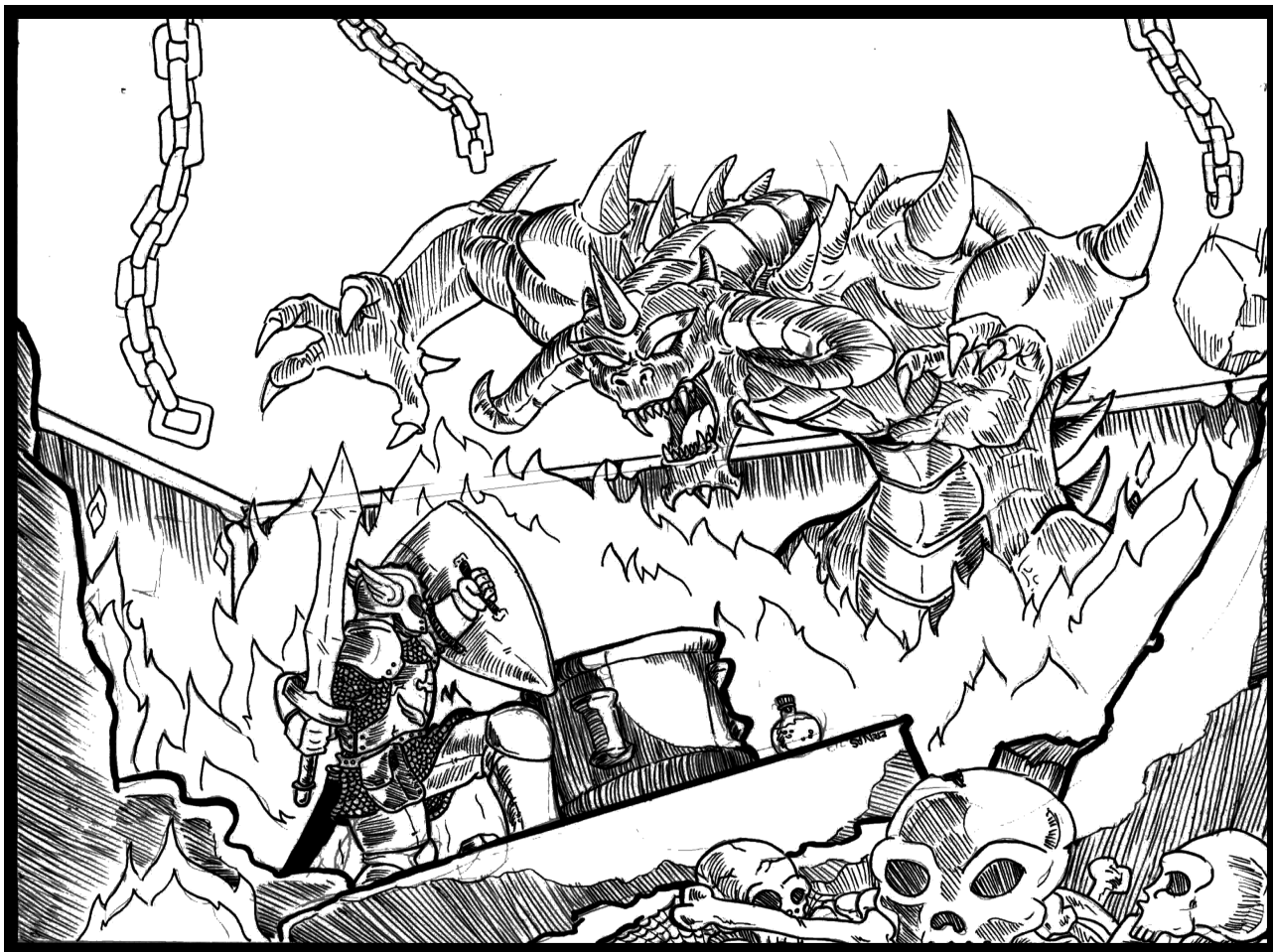
Hell Blast: Diabolo explode em Châmas e Incinera a todos os personagens que estejam dentro do raio de Explosão. (Raio de 4m.)

Dano: 2d6+12 Fogo \ Empurra todos 3m.

Anotações:

Enfrentar diabolo já é difícil, mas Hell diabolo é quase impossível, lembro aos narradores que estão baixando este suplemento que Hell diabolo deve ser invocado através de Ritual, então não é inimigo que se esbarra por acidente em uma dungeon, o corpo verdadeiro de diabolo ser destruído no Hell so fará o bixo se recolher ao submundo para se recuperar voltando muito mais poderoso em 1.000 anos, O objetivo desta ficha é proporcionar um desafio ao grupo que esta em um nível muito alto para Diabolo comum, o Diabolo apresentado aqui tem características do visto no segundo jogo da série, Boa Batalha a seu grupo e Bom TPK ao narrador, pois só muita poção e Trabalho de equipe pode derrotar Diabolo, o senhor dos infernos.

Dica: Use Hell Diabolo contra aventureiros de nível 10 ou superior, ele não tem legião pois sozinho ja é bem forte.



**Masmorras Modulares
é Um suplemento para
Narradores que usam
Miniaturas em combate.**

Conclave da
AVENTURA