

Narrando Aventuras

As aventuras geralmente giram em torno de três tipos de locais:

- *Cidades* (vilas, cidades, santuários): Bolsões da chamada civilização, onde os jogadores podem se abastecer, reunir informações e se recuperar.
- *Ermos* (florestas, montanhas, desertos, oceanos): As vastas terras entre Pontos de Interesse, oferecendo exploração, maravilhas e perigos.
- *Masmorras* (masmorras literais, ruínas, castelos, cavernas ou basicamente qualquer local denso/perigoso): Locais traiçoeiros com tesouros e monstros.

As aventuras geralmente passam por esses pontos: Comece em uma cidade, ouça um boato, siga pela natureza até a próxima cidade para investigar, atravesse mais da natureza para localizar antigas ruínas, explore e tente voltar para a cidade inteiros.

Existem muitos recursos excelentes para ajudar a desenvolver cidades, áreas selvagens (hexágonos) e masmorras. Este capítulo não trata de como criar tais locais, mas de como esses locais interagem especificamente com **Block**, **Dodge**, **Parry**.

Assentamentos

Tipos de Assentamentos

Vilas são pequenos assentamentos, na borda das Ermos. Recursos extraídos ou cultivados localmente são reunidos aqui e transportados para cidades vizinhas, geralmente por trilhas de terra. Além de uma pequena loja geral, uma taverna e um mercado semanal, não ocorre muito comércio aqui. Quando confrontados com perigo, os agricultores locais podem se reunir com equipamentos simples — ou talvez aquele velho aventureiro aposentado pegue sua espada mais uma vez. As vilas tendem a ser governadas por um **chefe** ou **ancião**.

Cidades são um pouco maiores e apresentam uma extração e agricultura em maior escala. Geralmente localizadas em pontos estratégicos, como ao longo de rotas comerciais importantes, perto de recursos ou fronteiras. Um processo simples de refinação de produtos também ocorre aqui. Uma cidade tem um mercado diário e sua própria guarda municipal. As estradas de cidades para cidades maiores têm uma variedade de viajantes, caravanas comerciais, peregrinos e patrulhas. Uma cidade é governada por um **barão**, que tem vários cavaleiros a seu serviço. Quando enfrentando perigo, o barão pode chamar esses cavaleiros e também recrutar uma milícia da cidade e das vilas vizinhas. Uma cidade costuma servir como o centro principal de várias vilas. Essas vilas e a cidade juntas formam um **baronato**.

Cidades grandes são os maiores assentamentos e são centros principais de comércio, cultura e governança. Vários mercados, guildas, tribunais e academias podem ser encontrados aqui. As cidades são governadas por um **duque** (se subordinado a outra cidade) ou por um **rei/rainha** (se a cidade for a capital). Tanto duques quanto reis terão cavaleiros como vassalos. Um duque governa múltiplos condados, e todos os condados juntos formam um **ducado**. Se governada por um rei ou rainha, todos os ducados juntos formam um **reino**.

Fortes são estruturas fortificadas, como castelos, torres e fortalezas, localizadas nas Ermos. Suas funções podem variar. Uma fortaleza administrada por sacerdotes pode ser considerada um mosteiro; uma fortaleza administrada por usuários de magia pode ser uma torre de mago. Fortalezas geralmente possuem alguma influência sobre a região próxima (e patrulhas da fortaleza podem ser encontradas na área). Pode haver algumas vilas que fornecem comida e suprimentos para uma fortaleza, em troca de segurança.

O Papel dos Assentamentos

Os assentamentos fornecem os seguintes serviços:

Avaliar e vender tesouros

Veja [Tesouro](#).

Comprar suprimentos e equipamentos

Veja [Armas e Equipamentos](#).

Encontrar pistas e rumores

Fornecem aos personagens ganchos interessantes para sair e explorar. Esses ganchos podem levar a pessoas, assentamentos, masmorras ou a natureza ("Em algum lugar na Floresta Tortuosa"). Investigar e seguir pistas pode ser tratado como [Tarefas Complexas](#). Veja também [Trabalhos Genéricos](#).

Tesouro não é a única forma de iscar um gancho para a aventura; conhecimento, treinamento, habilidades, magia e equipamentos também fazem ótimas recompensas.

Treinamento para novas habilidades

Veja [Aprendendo Novas Habilidades](#) e [Encontrando um Treinador](#).

Recuperação e descanso

Veja [Descanso e Recuperação](#).

Contratar ajuda

Veja abaixo.

Contratar Ajuda

A ajuda pode vir de várias formas.

Auxiliares de Assentamentos

Auxiliares de assentamentos são contratados e designados para trabalhar nos assentamentos. Eles não participam de combate, mas realizam suas tarefas e retornam para relatar ou podem ser visitados mais tarde. Esses auxiliares também podem ser recrutados para viver no assentamento ou fortificação do grupo.

- *Mensageiros* podem levar informações importantes a pessoas em outros assentamentos.
- *Espiões* podem rastrear e observar pessoas de interesse, verificar ou espalhar rumores e interceptar mensagens.
- *Pregoeiros* podem divulgar as ações do grupo, aumentando sua reputação.
- *Tradutores e intérpretes* podem ajudar a superar barreiras linguísticas.
- *Sábios* podem responder perguntas sobre o mundo através de pesquisa, com custo.

Auxiliares dos Ermos

Auxiliares dos ermos viajam ao lado do grupo pelas Ermos, mas não entram em masmorras. Eles são um pouco mais caros do que auxiliares de assentamentos.

- *Guias locais* podem fornecer as melhores rotas para pontos de interesse.
- *Carregadores* podem carregar suprimentos e equipamentos (8 slots por carregador), mas não lutarão, a não ser para se defenderem quando em perigo.
- *Acompanhantes* são treinados para lutar contra ameaças 'normais', como pessoas e animais selvagens. Estão moderadamente armados, mas podem se assustar com monstros.

Auxiliares de Masmorras

Auxiliares de masmorras são aqueles corajosos o suficiente para se aventurarem nas masmorras ao lado do grupo. Além do pagamento regular, eles podem querer uma parte do saque.

- *Portadores de Tochas* carregam fontes de luz, suprimentos e saque. Estão levemente armados, com mochila de 6 slots. Eles não se colocarão em perigo voluntariamente indo à frente ou lutando além de defesa pessoal.
- *Aventureiros companheiros* são semelhantes aos PCs e são úteis como personagens de apoio. Veja *Outros Aventureiros* (página 152) sobre como rolar suas estatísticas e equipamentos.

Auxiliares de Guerra

Auxiliares de guerra são contratados para proteger ou atacar fortificações, patrulhar as Ermos e, em geral, fazer a guerra. Eles atuam como um [destacamento](#) e uma única unidade consiste em aproximadamente 10 homens. Um exemplo de bloco de estatísticas seria:

- *Esquadrão de Tropas*. 4 Guarda, 1 Arm, FOR 12, DEX 12, VON 10. Unidade. Espada longa (d8) e arco (d6).

Especialistas e Onde Encontrá-los

A seguir, uma visão geral de onde se pode encontrar especialistas de determinado tipo. Cada um desses especialistas pode fornecer treinamento (se eles quiserem) e possivelmente serviços adicionais. A coluna **O que eles querem** é uma sugestão de como os jogadores podem ganhar o favor deles; a coluna **O que eles oferecem** é uma sugestão do que eles oferecem em troca.

Especialista de Carreira	Localização	O que eles querem
Assassino	Cidades, Fortalezas	Ingredientes para venenos, informações sobre u
Ferreiro	Em todo lugar	Minério de boa qualidade, manua
Desamparado	Cidades, Vilas	Vingança contra nobres esnobes, resp
Fazendeiro	Vilas, Cidades	Eliminar aqueles malditos monstros, rotas de supriment
Gladiador	Cidades	Um desafio digno, uma arma especial, um p
Caçador	Vilas, Cidades	A vida selvagem local em equilíbrio, uma pele rara, vir
Mago	Cidades, Fortalezas	Conhecimento obscuro, tomos antigos, ingredie
Mercenário	Vilas, Cidades, Fortalezas	Um bom pagamento, uma bebida
Bardo	Vilas, Cidades	Um público cativo, um avanço na
Nobre	Vilas, Cidades, Fortalezas	Ser o único herdeiro, reconhecimento
Sacerdote	Vilas, Cidades, Fortalezas	Absolution e salvação, possíveis relíquias sa
Marinheiro	Vilas, Cidades	Oceanos calmos, boa bebida, folg

Especialista de Carreira	Localização	O que eles querem
Escreba	Vilas, Cidades, Fortalezas	Papeis e penas de alta qualidade, dados de levantamentos
Ladrão	Vilas, Cidades	O último trabalho, uma fuga limpa, aquele grande golpe,
Vagabundo	Vilas, Cidades	Ser deixado em paz, bom equipamento de viagem e suprimento

Leitura Adicional

Muitos livros foram escritos sobre assentamentos, cidades, reinos e jogo de nível de domínio no OSR. O foco aqui é destacar como os assentamentos interagem com as ideias de **Block, Dodge, Parry** especificamente. Considere os seguintes trabalhos para mais informações sobre assentamentos e as pessoas que os habitam:

- *Downtime in Zyan* de Ben Laurence, para atividades de inatividade e procedimentos. O sistema de *Tarefas Complexas* foi inspirado por este livro, então muitos procedimentos aqui fluem bem com *Block, Dodge, Parry*.
- *On Downtime and Demesnes* de Courtney C. Campbell, para atividades de inatividade, jogos de política, construção de edifícios e muito mais.
- *Gig Economy* de Colin Sproule, para vários NPCs auxiliares interessantes.
- *Demesnes & Domination* e *Medieval Mercenaries* de Bryan Larkin, para uma visão detalhada de fortalezas, domínios e auxiliares.

Ermos

Ermos

Entrando nos Ermos

Embarcar em uma jornada além dos assentamentos ativa as mecânicas principais de *Block*, *Dodge*, *Parry*: alcançar um destino antes de sucumbir ao Fadiga, fome, privação de sono e combate. Esses fatores se intensificam com o tempo, e quanto mais tempo passa, maior a probabilidade de encontros. Existem maneiras de restaurar esses recursos através da preparação de refeições, descanso e descoberta de suprimentos, mas viajar é inerentemente arriscado, especialmente ao se dirigir a uma masmorra (o que drenará ainda mais recursos), tornando até mesmo viagens simples potencialmente aventureiras.

O clima adverso pode aumentar a Fadiga, levando a complicações durante os encontros. Por exemplo, o mau tempo pode deixar o grupo fatigado, o que prejudica as opções de defesa, fazendo com que sofram lesões, o que poderia exigir desvios para encontrar curas.

Vigílias & Ações

- Um dia é dividido em 3 **vigias**: manhã (~6:00 a 14:00), tarde (~14:00 a 22:00) e noite (~22:00 a 06:00).
- Para cada **Vigília**, o Guardiã narra o status atual e o ambiente e rola para o clima.
- Cada personagem escolhe sua **Ação dos Ermos** desejada.
- As Ações de Viagem são resolvidas, e uma rolagem na tabela de **Eventos dos Ermos** é realizada. O grupo responde aos resultados.
- Qualquer perda de recursos (suprimentos, privação) e progresso na jornada é registrado, e o ciclo se repete.

Ações dos Ermos

Viajar

Esforce-se para avançar 1 Vigília mais perto do destino. Se não estiver seguindo uma estrada, um mapa ou um guia, role 1d6 para ver se o grupo se perde: chance de 2 em 6 em trilhas, 3 em 6 na selva. Se o grupo se perder, adicione 1 Vigília à jornada, pois será necessário voltar e encontrar o caminho correto.

Como Guardião, acompanhe o número de Vigílias percorridas. Se, após a ação de Viagem, o número de Vigílias percorridas for igual ao comprimento da jornada (que pode aumentar durante a viagem devido ao clima e complicações!), o destino será alcançado.

Durante a viagem, as dinâmicas de Tempo, Equipamento e Habilidade ainda são aplicáveis. Clima ruim ou terreno perigoso podem ser superados ou negados ao tomar mais tempo (adicionando uma Vigília extra), apressar-se (adicionando Fadiga), ou usando equipamentos dedicados (equipamento de escalada, capuzes contra chuva, roupas para climas quentes) e habilidades (treinamento em sobrevivência, reconhecimento, navegação, montanhismo e similares). Recompense a preparação e improvisação!

Acampar

O grupo para para montar acampamento. Este é o momento para evitar a Deprivalidade (veja Cura & Recuperação) cozinhando, comendo e dormindo.

Normalmente, o grupo usará a terceira vigília do dia para montar o acampamento e descansar. Viajar à noite é possível, mas mais perigoso. Alguns terrenos, como desertos, podem ser mais fáceis de atravessar à noite. É aconselhável selecionar vigias rotativas para evitar ataques surpresa.

Uma fogueira permitirá cozinhar e aumentará o alcance de detecção - para quem está perto do fogo olhando para a escuridão, mas também para quem está na escuridão olhando para dentro. Uma fogueira pode afastar a fauna natural, mas pode atrair seres sencientes (humanos ou outros).

Fazer acampamento também é uma boa oportunidade para ações diversas. Cada personagem pode realizar uma dessas ações junto com suas atividades regulares no acampamento. Alguns exemplos:

- *Verificar Suprimentos.* Revise os suprimentos atuais. Role 1d6; em um 6, descobre-se que há 1 recurso a mais do que se pensava (racionamentos, suprimentos etc.).
- *Tratar Ferimentos.* Cuide de um membro do grupo ferido ou doente. Eles podem fazer os testes de resistência a doenças com vantagem, ou o impacto dos ferimentos atuais é reduzido por um dia.
- *Verificar Mapas.* Se houver um mapa da região (físico ou mental), estudá-lo pode revelar uma rota mais ideal. Role 1d6; em um 1, reduza o comprimento da jornada em 1 Vigília.
- *Previsão.* Use magia ou experiência para prever o clima. O Guardião rola 1d6; em um 5-6, eles rolam o clima de amanhã e passam essa informação. Em um 1-4, rolam uma previsão aleatória (falsa) na tabela de clima e rolam o clima verdadeiro amanhã.
- *Aumentar Moral.* Conte uma história envolvente, cante uma música ou inspire de outra forma. Todos recuperam 1 WIL, ou 2 WIL se o performer tiver habilidades ou experiência relevantes.

Explorar

Uma busca minuciosa pela área atual, procurando por características escondidas e similares. Os jogadores podem indicar se estão reconhecendo a paisagem (o que pode levar a descobertas inesperadas) ou procurando algo específico. Quando estiver procurando por algo específico ("A tumba perdida de Dworrol, o Sombrio, que deve estar escondida em algum lugar da floresta"), uma ação de Exploração pode ser parte de uma Tarefa Complexa ("Role 2d6+modificadores para ver como você progride").

Coletar

Existem vários tipos de coleta:

- *Caça* requer um arco ou lança e fornece **carne crua**.
- *Busca* não requer ferramentas e fornece **frutas e vegetais**, podendo também fornecer (em uma chance de 1 em 6) ingredientes para a **Alquimia Natural**.
- *Pesca* requer uma vara de pescar ou lança e fornece **peixe cru**.

Os rendimentos dependem do tipo de terreno. A tabela abaixo mostra o "número de porções" (ex.: 1d4

pedaços de carne crua) retornadas pela ação de Coleta. Personagens que são explicitamente habilidosos em uma atividade podem melhorar o dado rolado em uma categoria (1 > 1d4 > 1d6 > 1d8). Mais informações sobre as propriedades de vários rendimentos quando cozidos podem ser encontradas na seção Cura & Recuperação.

Tipo de Terreno	Caça	Busca	Pesca
Planícies	1d4	1d4	1
Colinas	1	1	-
Floresta	1d6	1d6	1
Pântano	1	1d6	1d4
Montanha	1	1	-
Deserto	1	-	-

Eventos nos Ermos

1d6	Tipo	Descrição
1	Encontro	Role para um encontro com o terreno ou localização. Não se esqueça de rolar para o terreno (veja abaixo), surpresa e reações dos NPCs. (Veja <i>Antes de Começar a Luta.</i>)
2	Sinal	Uma pista, indicação ou liderança para um encontro ou característica futura. Role novamente nesta tabela e preveja o resultado.
3	Ambiente	Uma mudança no clima (1d6, 1: Muito pior, 6: Muito melhor) ou no terreno.
4	Perda	O grupo se depara com uma escolha que custa um recurso (racionamentos, ferramentas), tempo ou esforço.
5	Exaustão	O grupo encontra uma barreira que exige esforço, cuidado ou demora. Adicione uma Vigília à jornada ou adicione +1 Fadiga a todos os inventários.
6	Descoberta	O grupo descobre algo útil: suprimentos, um rendimento de Busca, racionamentos ou algo específico que estavam procurando na área.

Comprimento da Jornada: Distância & Terreno

Quando o grupo escolhe um destino, o Guardião determina o comprimento da jornada, medido em Vigílias. Este processo é um pouco abstrato; se usar hexágonos em vez de um mapa estilo "pointcrawl", calcule um valor base de 'hexágonos por vigília' e aplique modificadores a partir daí.

Jornadas particularmente épicas consistem em múltiplas sub-jornadas, com marcos importantes sendo os pontos de referência: Viajar para Mordor não seria classificado como uma jornada (pelo menos, em termos de jogo); a primeira jornada vai da Comarca até Bree, depois a próxima de Bree até Weathertop, e assim por diante.

O comprimento final da jornada é uma soma de:

Propriedade da Jornada	Exemplo	Vigílias
Curta	O próximo assentamento na estrada, uma colina à distância	+1
Média	Uma jornada de um dia em condições ideais	+2
Longa	Uma montanha distante, viajando ao longo de um grande rio até o mar	+3
Estradas	Estradas pavimentadas e bem percorridas	+0
Trilhas	Um caminho fraco ou ocasionalmente marcado	+1
Selva	Terrenos selvagens não cuidadosos; sem trilhas visíveis	+2
Terreno fácil	Planícies, platôs, vales	+0
Terreno difícil	Florestas, desertos, colinas	+1
Terreno perigoso	Montanhas, selvas, pântanos	+2
Ascendente	Viajar para altitudes mais altas	+1

Uma "trilha" pode ser muitas coisas: um caminho meio esquecido, um rio ou uma fronteira natural, como uma crista ou a borda de uma floresta.

Os jogadores não sabem o número exato de vigílias que a jornada levará de antemão. Personagens que conhecem a área podem ser capazes de fazer uma estimativa. Por exemplo, assumindo 2 vigílias de viagem por dia, uma jornada de 7 vigílias pode levar cerca de 4-5 dias.

Viajar da vila de Harbrook até a cidade próxima de Cadence leva 1 vigília (curta). Viajar pelas Colinas Jutantes até as planícies além leva 4 vigílias (média, trilha, terreno difícil). Viajar até o local suspeito do Templo das Lágrimas leva 7 vigílias (longa, selva, terreno perigoso).

Complicações na Jornada: Clima

A cada dia, o Guardião rola na tabela de clima para a estação apropriada. Se "Terrível" for rolado duas vezes seguidas, o clima se torna Catastrófico.

d6	Primavera	Verão	Outono	Inverno
1	Agradável	Agradável	Agradável	Agradável
2	Agradável	Agradável	Agradável	Desagradável
3	Agradável	Agradável	Desagradável	Desagradável
4	Desagradável	Desagradável	Desagradável	Desagradável
5	Desagradável	Desagradável	Desagradável	Terrível
6	Terrível	Terrível	Terrível	Terrível

- *Agradável*: Condições favoráveis para a viagem. Céus limpos, brisa suave.
- *Desagradável*: Cada membro do grupo adiciona 1 Fadiga ou 1 Vigília é adicionada à jornada. Ventos fortes, chuva, calor escaldante ou calafrios repentinos.
- *Terrível*: Cada membro do grupo adiciona 1 Fadiga e 1 Vigília é adicionada à jornada. Nevascas, ventos gelados, tempestades, inundações ou deslizamentos de terra.
- *Catastrófico*: A viagem se torna praticamente impossível. Tornados, furacões, chuvas de sangue ou nuvens de cinzas.

O clima deve fornecer amplas oportunidades de interpretação e improvisação. Por exemplo, ao viajar pelo clima desagradável no verão, o grupo pode sofrer com uma onda de calor. Rolando "Perda" na tabela de Eventos da Selva, isso pode significar beber mais água para evitar a desidratação; cada Vigília durante o dia exigiria que o grupo tomasse um gole da cantina de água, e devido ao calor, ela agora

diminui em 1-3 em vez de 1-2.

Terreno em Encontros nos Ermos

Enquanto explora a selva, os encontros podem ocorrer em vários tipos de terrenos, o que pode afetar severamente as táticas do encontro.

Role 1d6 para escolher o tipo de terreno. Nem todo tipo de efeito tem uma explicação mecânica extensa, permitindo uma interpretação criativa no momento.

Para encostas (colinas, montanhas, desertos), role um d6 extra. Em um 1-2, as criaturas encontradas têm a vantagem do terreno elevado. Em um 3-4, o encontro acontece perpendicular à encosta. Em um 5-6, o grupo tem a vantagem do terreno elevado.

Campina

1d6	Tipo	Efeito
1-3	Prado	Surpresa improvável; alcance de visão distante.
4-5	Arbustos	Arbustos permitem fácil camuflagem e surpresa.
6	Grama Alta	Movimento retardado; visibilidade limitada a Curta.

Bosques

1d6	Tipo	Efeito
1-3	Árvores espalhadas	Árvores dificultam ataques à distância (-1 de dano).
4-5	Floresta densa	Ataques à distância são enfraquecidos.
6	Vegetação espessa	Movimento retardado; desvantagem em Testes de DEX; visibilidade limitada a Curta.

Colinas

1d6	Tipo	Efeito
1-3	Terreno quebrado	Movimento exige um Teste de DEX bem-sucedido para evitar tropeços.
4-5	Encosta suave	Movimento ascendente retardado; movimento descendente acelerado. O dano de ataques à distância de terreno elevado é aprimorado.
6	Encosta íngreme	Como Encosta suave, mas o dano de ataques corpo a corpo de terreno elevado também é aprimorado, e o dano de ataques à distância de terreno baixo é enfraquecido.

Montanhas

1d6	Tipo	Efeito
1-3	Encosta suave	Movimento ascendente retardado; movimento descendente acelerado. O dano de ataques à distância de terreno elevado é aprimorado.
4-5	Encosta íngreme	Como Encosta suave, mas o dano de ataques corpo a corpo de terreno elevado também é aprimorado, e o dano de ataques à distância de terreno baixo é enfraquecido.
6	Penhasco	Uma queda perigosa está próxima, proporcionando um risco extra no campo de batalha.

1d6	Tipo	Efeito
1-3	Arbustos	Arbustos permitem fácil camuflagem e surpresa.
4-5	Água até os joelhos	Desvantagem em Testes de DEX.
6	Água até a cintura	Desvantagem em Testes de DEX; todas as armas que não forem de Alcance ou que não possuam Alcance são prejudicadas.

Deserto

1d6	Tipo	Efeito
1-3	Plano	Surpresa improvável; alcance de visão distante.
4-5	Encosta suave	Movimento ascendente retardado; movimento descendente acelerado. O dano de ataques à distância de terreno elevado é aprimorado.
6	Areias movediças	Movimento retardado; visibilidade provavelmente prejudicada pelo vento levantando a areia. Role 1d6 a cada rodada para determinar a visibilidade máxima: 1-3 Longa, 4-5 Curta, 6 Muito Curta.

Leitura Adicional

- *O D12 Monthly Zine da YUMDM* contém muitas ótimas ideias para enriquecer aventuras na selva. Pode ser encontrado em <https://yumdm.com/zines/>.

Masmorras

Masmorra

Um masmorra pode ser qualquer local perigoso que justifique um "zoom" na ação. Masmorras tendem a apresentar várias áreas (geralmente salas) e oferecem uma combinação de tensão, exploração, descoberta e perigo.

Block, Dodge, Parry não possui uma habilidade de Percepção ou Investigação. O Guardião apresenta qualquer informação óbvia sobre uma área e seus perigos sem custo. Se mais tempo for investido, informações mais obscuras podem ser obtidas (embora isso possa desencadear um Evento de Masmorra). Sempre presuma que os personagens são ao menos aventureiros capazes. Alternativamente, se os personagens estiverem explicitamente com pressa, podem perder certas oportunidades e ameaças oferecidas pelo ambiente.

Rodadas, Turnos & Ações

- *Uma rodada dentro de uma masmorra* dura cerca de 10 minutos.
- *A cada rodada*, o Guardião narra o estado atual, o ambiente e os perigos imediatos.
- *Em seu turno*, cada personagem escolhe a ação desejada.
- *As ações são resolvidas*, e se apropriado na ficção, um rolar na tabela de Eventos de Masmorra é feito. O grupo responde aos resultados.
- *Qualquer perda de recursos* (suprimentos, equipamentos, privação) e progresso é registrada, e o ciclo se repete.

Ações de Masmorra

As ações em masmorras podem cobrir uma ampla gama de atividades: procurar por itens valiosos em uma sala, folhear os livros em uma biblioteca empoeirada, avaliar qual arma não está enferrujada em um armário esquecido, arrombar uma porta, desarmar uma armadilha...

Algumas ações podem levar múltiplos turnos. O Guardião pode simplesmente decidir que algo leva X turnos, rolar um dado (d6 turnos) ou determinar que uma ação é uma Tarefa Complexa.

Alguns exemplos de ações:

Procurando

Procurar revela todas as informações razoavelmente disponíveis sobre um objeto ou área específicos. Dependendo do tamanho do objeto de estudo, isso pode levar vários turnos. Procurar algo antes de seguir em frente é seguro, mas consome tempo.

Abrindo Portas

Portas podem apresentar vários desafios:

☒ **Portas emperradas.** Uma porta em uma masmorra tem 2 em 6 chances de estar emperrada. Um personagem percebe que a porta está emperrada assim que tenta abri-la. Se um personagem tiver uma Força de 15 ou mais ou uma ferramenta específica, como uma barra de ferro, ele pode arrombar a porta e engajar-se no combate no mesmo turno. Caso contrário, leva um turno para abrir a porta, e tudo atrás dela será alertado e pronto para atacar. Os jogadores podem barricar uma porta com móveis, cunhas ou pregos, forçando os oponentes a fazer Testes de Força para abri-la.

☒ **Portas trancadas.** Portas trancadas podem ser destrancadas ou arrombadas. Destrancar pode ser resolvido com Tempo, Equipamento e Habilidade. Arrombar uma porta pode levar vários turnos; considere dar à porta Pontos de Vida e prejudicar o dano de perfuração.

☒ **Portas secretas ou ocultas.** A interação com portas secretas ocorre em três estágios: percepção da presença de uma porta secreta, localização da porta secreta e localização do mecanismo de destrancamento. Personagens atentos geralmente notam a presença de uma porta secreta ao dedicar um momento para inspecionar a sala. Localizar a porta secreta leva 1 turno. Se os jogadores forem particularmente explícitos e detalhados na descrição de sua busca, eles também conseguem localizar o mecanismo de destrancamento no mesmo turno; caso contrário, isso leva mais um turno.

Descansando

Pausar não faz nada por si só. Tenha em mente que a recuperação só pode ser realizada pelos seguintes meios:

- **Beber de um cantil para restaurar Guarda.** Isso não leva um turno inteiro, apenas um momento de calma.
- **Dormir** pode retardar a privação (sono), mas descansar em uma masmorra será sempre Perigoso e não removerá o Cansaço.
- **Comer** pode retardar a privação (fome), e refeições Simples e Sofisticadas podem restaurar o Cansaço.

Eventos de Masmorra

Quando uma ação realizada pelo grupo for notavelmente lenta, barulhenta ou imprudente, role na tabela abaixo.

1d6	Tipo	Descrição
1	Encontro	Role para um encontro para o terreno ou local. Não se esqueça de rolar para o terreno (veja abaixo), surpresa e reações dos NPCs. (Veja Antes da Luta Começar.)
2	Sinal	Uma pista, indicação ou indício de um próximo encontro ou característica. Role novamente nesta tabela e antecipe o resultado.
3	Ambiente	Uma mudança no clima (1d6, 1: Piorou muito, 6: Melhorou muito) ou no terreno.
1d6	Tipo	Descrição
4	Perda	O grupo se depara com uma escolha que custa um recurso (rações, ferramentas), tempo ou esforço.
5	Exaustão	O grupo encontra uma barreira que exige esforço, cuidado ou demora. Adicione uma Vigília à jornada ou acrescente +1 Cansaço a todos os inventários.
6	Descoberta	O grupo descobre algo útil: suprimentos, um resultado de Forrageamento, rações ou algo específico que estavam procurando na área.

Para **Ambiente**, considere as seguintes opções:

- **Uma ameaça com tempo limitado** que o grupo está tentando parar se aproxima de sua conclusão.
- **Adicione mais criaturas ao próximo encontro**, pois elas estão agora procurando pelo grupo.
- **Ameaças ambientais** (gás natural, aura de magia sombria, atmosfera ominosa) se intensificam.
- **Um caminho muda ou desaba.**

Tesouro

Escolha alguns *tipos* de tesouro que se encaixam com sua masmorra (que façam sentido na ficção ou criem construção de mundo interessante), e determine seu preço base. Por exemplo:

A tumba de Gralaf o Sombrio foi utilizada para enterrar o antigo rei anão. De lá para cá ela vem sido usada como uma base de cultistas, e mais recentemente como um esconderijo para bandidos. Fantasma — tanto anões quanto cultistas — vagam por esses salões. O tesouro mais valioso que pode ser encontrado aqui são as máscaras funerárias anãs (1000 moedas). Estatuetas de cultistas também estão espalhadas por ali (800 moedas), e os bandidos guardaram as joias que recém roubaram aqui também (500 moedas).

Considere adicionar propriedades a alguns tipos de tesouro, como:

- **Leve:** 10 por espaço de inventário.
- **Frágil:** Pode ser danificado em combate ou em quedas, tornando-o *sucata*. Pode ser embalado para proteção, ficando *Volumoso*.
- **Volumoso:** Ocupa 2 espaços de inventário.
- **Pesado:** Não cabe no inventário, e requer duas mãos para carregar.

Combine esses aspectos para criar uma tabela para sua masmorra:

Id6	Tipo	Preço Base	Propriedades
1-3	Joias Roubadas	500 moedas	Leve

1d6	Tipo	Preço Base	Propriedades
4-5	Estatueta de Cultista	800 moedas	Volumoso
6	Máscara Funerária Anã	1000 moedas	Frágil

Avaliando Tesouros

Cada item de tesouro encontrado tem um valor: Inútil, Comum, Raro ou Exquisito. Seu valor real só é revelado quando avaliado. Isso pode ser feito em assentamentos ou com a habilidade Avaliação. Certos mercadores ou colecionadores podem se especializar em certos itens, e para a avaliação deles, role duas vezes e escolha o melhor resultado. Para mercadores que não gostam do vendedor, role duas vezes e escolha o pior resultado.

1d10	Avaliação	% do Preço Base
1	Na verdade, é inútil	1%
2-6	É comum e não particularmente valioso	50%
7-9	É raro e bem feito	75%
10	É exquisito e está em ótimo estado!	100%

Lá no fundo do Túmulo de Gralaf o Sombrio, Silvayn descobre (role 1d6, um 4) uma estatueta de cultista. Um pouco mais adiante, ele consegue encontrar (1d6: 6) uma máscara funerária anã. No caminho de volta à civilização, ele é forçado a descer rapidamente por um penhasco. Ele sobrevive, mas cai sobre sua mochila (e a máscara funerária). Ao retornar à cidade, ele faz a avaliação da estatueta (1d10, um 5) e a vende por 400 ouro. A máscara perdeu a maior parte de seu valor, pois se quebrou, e é vendida por 10 ouro.

Leitura Adicional

- O conceito de **Flux Space** de Nick LS em seu blog Papers and Pencils

[\(https://www.paperspencils.com/flux-space/\)](https://www.paperspencils.com/flux-space/) apresenta uma forma maravilhosa de narrar masmorras enormes sem muita preparação.