

# AVENTURA NA MASMORRA

→ Sobre o jogo

Aventura na Masmorra é um jogo de aventura e exploração de masmorras inspirado nos tradicionais jogos de interpretação de personagens (RPG).

Em Aventuras na Masmorra um grupo de Heróis serão controlados por um a quatro jogadores que devem revelar cartas de salas da masmorra, povoá-las com diversos Inimigos a serem combatidos, buscar tesouros, evoluir seus personagens e derrotar o Chefe da Masmorra.

O jogo se desenvolve através de várias rodadas e cada rodada possui quatro fases:

Fase dos Heróis: Onde os Heróis, em ordem determinada pelos jogadores, realizam suas ações.

Fase dos Inimigos: Na qual as criaturas que habitam a masmorra tentarão impedir o avanço dos Heróis.

Fase de Eventos: Quando uma cartas de Eventos é revelada e apresenta desafios que podem complicar a vida dos Heróis

Fim da Rodada: Onde efeitos modificadores se dissipam e os jogadores têm a oportunidade de trocar itens entre os personagens e desenvolvê-los através dos pontos de experiência conquistados.

O jogo acaba imediatamente em vitória, caso o Chefe da Masmorra tenha sido eliminado, ou em derrota caso, antes da última sala ter sido revelada, algum dos Heróis receba um número de ferimentos igual ou maior que seus pontos de vida seja necessário comprar uma carta de eventos e não haja mais cartas no baralho. Mas caso a última sala tenha sido revelada, Heróis sobreviventes ainda podem usar seus pontos de experiência para realizar ações em um último e desesperado esforço para deter o Chefe da Masmorra.

→ Preparando a aventura

Salas da Masmorra

Separe aleatoriamente um número de cartas de Sala de Masmorra de acordo com o número de Heróis:

4 salas para 2 Heróis

5 salas para 3 Heróis

6 salas para 4 Heróis

Embaralhe as cartas de Sala de Masmorra e coloque-as em uma pilha com as faces viradas para baixo.

#### Cartas de Eventos

Separe aleatoriamente um número de Cartas de Eventos de acordo com a dificuldade desejada para a aventura, lembrando que o número de cartas representa o tempo que os Heróis têm para derrotar o Chefe da Masmorra.

14 Cartas de Eventos para uma aventura de dificuldade fácil.

12 Cartas de Eventos para uma aventura de dificuldade média.

10 Cartas de Eventos para uma aventura de dificuldade difícil.

Embaralhe e separe as cartas de Lacaios, as cartas de Monstros e as cartas de Chefe da Masmorra em montes distintos.

#### Heróis

Escolha e separe as fichas dos Heróis que irão se aventurar na masmorra.

Determine o tesouro inicial de cada Herói rolando um dado e somando o resultado ao valor fixo, conforme indicado na ficha do Herói. Use o tesouro dos Heróis para comprar os equipamentos iniciais a serem usados na luta contra as criaturas que habitam a masmorra.

\*No começo da aventura o tesouro dos Heróis é compartilhado e pode ser somado para que se compre os equipamentos mais adequados à aventura que esta por vir.

Escolhas três habilidades para cada Herói e posicione-as sobre a ficha do personagem, deixando a primeira habilidade virada para cima e as outras duas viradas para baixo. As habilidades representam o nível do personagem, de forma que a primeira habilidade já está disponível aos Heróis, que começam a aventura no primeiro nível. Conforme o personagem for ganhando experiência e passando de nível, as outras habilidades serão desbloqueadas.

Agora basta posicionar as miniaturas dos Heróis na entrada da masmorra, revelar a primeira sala e começar a aventura.

→ Jogando Aventura na Masmorra

Cada rodada de Aventura na Masmorra é dividida em quatro fases:

Fase dos Heróis

Fase dos Inimigos

Fase de Eventos

Fim da rodada

→ Fase dos Heróis

Na ordem definida pelos jogadores, cada Herói será ativado e poderá realizar até duas ações básicas, podendo inclusive realizar a mesma ação duas vezes, e/ou qualquer número de ações livres.

→ Ações básicas

Mover

Um Herói pode mover até dois espaços por ação de movimento (sem considerar habilidades ou outros efeitos).

Um Herói pode se mover para qualquer espaço adjacente na ortogonal ou diagonal.

Um Herói pode passar por um espaço ocupado por outro Herói, mas não pode encerrar uma ação de movimento em um espaço ocupado por outro Herói.

Um Herói pode interromper uma ação de movimento para realizar outra ação básica ou qualquer número de ações livres e depois mover os espaços restantes de sua ação de movimento.

Caso um Herói se mova para um espaço a Curta Distância de um Inimigo o Herói será considerado engajado com o Inimigo e sua ação de movimento será finalizada imediatamente. Iniciar uma ação de movimento engajado com um Inimigo não afeta em nada a ação de movimento, a não ser que o Herói se mova para um espaço a curta distância de um Inimigo (do mesmo ou de outro), o que encerra imediatamente a ação de movimento.

### Combater

Um Herói pode atacar um Inimigo que esteja dentro do alcance (ver no final) da arma escolhida para o ataque.

Após determinar o Inimigo a ser atacado, o jogador rola um número de dados igual ao valor do atributo personagem relacionado ao ataque a ser realizado. Cada dado de valor igual ou superior ao nível do inimigo causa o dano da arma/magia selecionada.

Ex1.: Um Guerreiro com FOR 2 ataca com uma espada curta (Dano 1) uma criatura de Lv4 (4 ou mais no dado para acertar). Então o jogador rola 2 dados (FOR 2) com resultados 3 e 5, a criatura possui Lv4, logo, houve 1 acerto (o dado de valor 5) causando o dano da arma (1) vezes o número de acertos (1) =  $1 \times 1 = 1$  de dano no inimigo.

Ex2.: Um Elfo (AGL 3) ataca com um arco longo (1 de dano +1 no dano total) uma criatura de Lv3.

O jogador rola 3 dados e os resultados são 5, 3, 2, obtendo 2 acertos e causando  $(2 \times 1) + 1 = 3$  de dano no inimigo (2 acertos x 1 de dano +1 no dano total).

FOR → Ataques de perto

AGL → Ataques a distância

INT → Encantamentos e ataques com magias

Cada dano provocado pelos ataques dos Heróis aos Inimigos deve ser marcado como um ferimento na carta do Inimigo, caso o número de ferimentos seja igual ou superior aos pontos de vida do Inimigo ele é eliminado, sua miniatura removida da masmorra e sua carta deve ser colocada em uma pilha de descarte conforme o tipo de Inimigo (Lacaios ou Monstros). O Herói que eliminou o Inimigo ganha um ponto de experiência e as moedas (MO), caso o Inimigo possua algum tesouro.

### Explorar

Um Herói que esteja em um espaço com um baú ou símbolo do duende mercador e que não esteja engajado com nenhum Inimigo pode realizar uma ação de explorar.

Explorando um baú - Um Herói que esteja em um espaço com um baú e que não esteja engajado com nenhum Inimigo pode explorá-lo. Para isso o jogador deve primeiro resolver uma armadilha, relendo dois dados e somando seus resultados para verificar na tabela de armadilhas qual o desafio que deve ser superado. Após resolver os efeitos da armadilha, o jogador deve rolar três dados e somar seus resultados para determinar o tesouro encontrado. Após explorar o baú, marque o espaço para saber que aquele baú já foi explorado e não possui mais tesouros.

Duende mercador – Um Herói que esteja em um espaço com um duende mercador e que não esteja engajado com nenhum Inimigo pode gastar uma ação para comprar equipamentos pelo custo exibido nas cartas em MO, vender equipamentos recebendo a metade do custo (arredondado para baixo – mínimo 1MO) ou pagar 1MO para se curar, recuperando 1D3 PV.

\* Gastando uma ação o jogador pode realizar comprar e/ou vender quantos equipamentos desejar ou receber uma cura, devendo escolher apenas uma das duas ações.

**\*\* Duendes mercadores estão sempre dispostos a negociar e podem ser visitados quantas vezes o jogador desejar.**

→ Fase dos Inimigos

Durante a fase dos Inimigos os jogadores devem ordenar e ativar todas as criaturas que estejam na masmorra.

Ordenando os Inimigos

Coloque as cartas dos Inimigos presentes na masmorra na seguintes ordem:

Primeiro os Inimigos engajados do maior para o menor nível.

Depois os Inimigo não engajados do maior para o menor nível.

Na sua vez, cada Inimigo fará duas ações:

O Inimigo pode iniciar seu turno engajado com um Herói ou não. Caso esteja em posição de ataque, a primeira ação do Inimigo será atacar o Herói ao seu alcance (caso mais de um Herói estejam ao alcance do Inimigo, os jogadores determinam qual Herói será atacado), depois de atacar o inimigo irá se mover, se for possível, de acordo com sua natureza (covarde ou implacável).

*\*Caso o Inimigo não possa se mover, então ele atacará novamente em sua segunda ação (novamente, caso os dois Heróis estejam ao alcance do inimigo, os jogadores determinam qual Herói será atacado).*

Se o Inimigo, ao iniciar seu turno, não puder atacar um Herói, ele irá tentar se posicionar para atacar. Nesse caso é importante ter em mente que o Inimigo sempre deseja atingir dois propósitos em seu movimento: O primeiro é ficar adjacente a um ou mais Heróis (de acordo com sua natureza) e o segundo é mover para o espaço mais distante o possível de sua posição original movendo-se até dois espaços.

### **Sobre os Inimigos**

Há três tipos de Inimigos nas masmorras: Lacaios, Monstros e Chefes.

Lacaios e Monstros surgem nas salas da masmorra, em espaços identificados por seus respectivos símbolos.

Os inimigos se movem em direção ao herói mais próximo. Caso os dois heróis estejam a mesma distância, o jogador escolhe para onde o inimigo se move.

Sempre que for revelada uma nova sala ou que houver uma orientação por causa de algum evento ou efeito do jogo, o jogador deve povoar a sala com Inimigos. Para isso basta revelar um número de cartas do tipo de Inimigo indicado igual ao total de símbolos de entrada de Inimigos nas salas a serem povoadas, posicionando-os sobre os símbolos. No caso de já haver algum Inimigo ou Herói sobre o local de entrada de Inimigos, posicione o novo Inimigo em algum espaço a Curta/Média/Longa Distância (nessa ordem) do símbolo de entrada de Inimigos. Caso não haja nenhum espaço livre a Curta/Média/Longa Distância local de entrada de inimigos, não coloque este Inimigo na masmorra, coloque a carta de volta em seu baralho e reembalhe.

A não ser que especificado diferente, os Inimigos SEMPRE realizam duas ações, conforme descrito abaixo.

Caso não haja um Herói ao alcance para atacar, o Inimigo se move até dois espaços em direção ao Herói mais próximo e realiza um ataque. Caso ainda não haja nenhum Herói ao alcance para ser atacado, o Inimigo se move até mais dois espaços em direção ao Herói mais próximo e encerra sua ativação.

Um Inimigo pode passar por um espaço ocupado por outro Inimigo, mas não pode encerrar seu movimento no mesmo espaço que outro Inimigo. Mesmo que vá realizar uma segunda ação de movimento em seguida.

Um Inimigo não pode passar ou encerrar seu movimento em um espaço que contenha um Herói.

Caso o Inimigo comece seu turno com um herói ao seu alcance, ele ataca e então se move. Este movimento é determinado segundo o comportamento do Inimigo, se ele é Covarde ou Implacável.

*Alguns Inimigos podem realizar dois ataques por ativação, mas isso estará especificado em sua ficha.*

### **Comportamento dos Inimigos**

Quanto à sua natureza, os Inimigos podem ser classificados como IMPLACÁVEIS ou COVARDES.

#### **Inimigos Implacáveis**

Caso tenham realizado um ataque como sua primeira ação, Inimigos Implacáveis, em sua segunda ação no turno, se movem dois espaços, se possível, priorizando as seguintes condições:

1º - Engajar com o outro Herói (que não foi atacado por este Inimigo neste turno).

2º – Engajar com o maior número possível de Heróis.

3º – Posicionar-se o mais distante possível do lugar onde começou seu movimento (até dois espaços).

#### **Inimigos Covardes**

Caso tenham realizado um ataque como sua primeira ação, Inimigos Covardes se movem até dois espaços, buscando ficar o mais afastados o possível dos Heróis. Ao mover rumo ao combate, sempre que possível escolhem posições que os coloquem frente ao menor número de Heróis.

*\*Caso um inimigo não possa se mover ele fica parado e ataca, se possível.*

Resumo do turno de um inimigo:

#### **1º ação do turno**

O inimigo está em posição de ataque?

**sim:** ele ataca o Herói ao seu alcance (caso mais de um Herói esteja ao alcance do Inimigo, os jogadores escolhem o alvo)

**não:** ele se move procurando realizar dois objetivos, na seguinte ordem de prioridades:

1 → ficar adjacente a um Herói

2 → mover dois espaços

#### **2º ação do turno**

O inimigo atacou na primeira ação?

**Sim:** se for implacável ele se move em direção a outro Herói. Se for covarde, para longe dos Heróis.

**Não e agora está em posição de ataque:** o inimigo ataca

**Não e ainda não está em posição de ataque:** ele se move procurando realizar dois objetivos, na seguinte ordem de prioridades:

1 → ficar adjacente a um Herói

2 → mover dois espaços

→ Fase de Eventos

Após ter ativado todos os Inimigos na masmorra os jogadores devem revelar uma carta de evento e aplicar seus efeitos. Caso não haja mais cartas de evento e porta para a última sala ainda não tenha sido aberta, o jogo termina imediatamente com a derrota dos Heróis.

Caso a sala final já tenha sido revelada, a fase de eventos continua acontecendo normalmente enquanto houver cartas de evento a serem reveladas, até que os Heróis derrotem o Chefe da Masmorra ou morram tentando. Caso a sala final tenha sido revelada, mas as cartas de eventos acabem antes da derrota do Chefe da Masmorra, cada Herói poderá realizar uma ação para cada ponto de experiência não utilizado que possuir (a fase Fim da Rodada não acontece).

Sempre que alguma carta de evento fizer surgir um Inimigo em uma sala sem especificar se Lacaio ou Monstro, este deve seguir a marcação de entrada de inimigos presente na sala indicada. Caso haja marcações dos dois tipos (Lacaios e Monstros) o jogador pode escolher de qual baralho virá o Inimigo e posicioná-lo no local adequado.

→ Fim da rodada

Neste momento condições causadas por cartas de eventos ou feitiços deixam de fazer efeito, as MO podem ser convertidas em XP e os pontos de XP podem ser gastos para que os heróis subam de nível. Equipamento e moedas podem ser trocados entre Heróis a curta distância.

10MO = 1XP | 5XP = +1Lv

## **Glossário**

Benefícios e penalidades

### **+1 nos dados**

O jogador aumenta em 1 o valor de cada um dos dados rolados (até o máximo de 6).

### **-1 no resultado dos dados**

O jogador diminui em 1 o valor de cada um dos dados rolados (até o mínimo de 1).

### **Dado negativo**

O jogador joga um dado a mais na rolagem e desconsidera o dado de **maior** valor.

### **Dado positivo**

O jogador rola um dado a mais na rolagem e desconsidera o dado de **menor** valor.

\* Dados positivos e negativos se anulam.

\*\* O jogador recebe no máximo UM dado positivo ou negativo, não acumulando efeitos similares.

### **Rerrolar UM dado**

Após realizar uma rolagem de dados o jogador pode, caso queira, escolher um único dado e rolar novamente. O novo resultado fica valendo, mesmo se for pior que o anterior.

### **Rerrolar OS dados**

Após realizar uma rolagem de dados o jogador pode, caso queira, rolar todos os dados novamente. O novo resultado fica valendo, mesmo se for pior que o anterior.

*\*Nesse caso o jogador deve rerrolar todos os dados ou nenhum, não podendo escolher apenas alguns dados para rerrolar.*

### **+1 no dano total**

Após determinar o valor do dano total de um ataque, o jogador soma 1 a este valor.

\*É necessário que tenha ocorrido no mínimo um acerto durante o ataque para que se some +1 ao dano total. Caso todos os ataques tenham errado, o alvo não sofre nenhum dano.

### **-1 no dano total**

Após determinar o valor do dano total de um ataque, o jogador subtrai 1 deste valor.

**Turno** → Momento em que um personagem (herói ou inimigo) realiza suas ações (geralmente duas).

**Ação** → Uma das atividades realizadas por um personagem durante sua ativação.

### **+1 dado**

O jogador rola um dado a mais do que jogaria normalmente e soma o resultado deste dado para o total.

## **Alcance**

Armas, magias e vários outros elementos de deste jogo tem seus efeitos restringidos pelo Alcance. Em Quick Dungeon o Alcance pode ser:



### **Curto Alcance**

Afeta apenas espaços adjacentes em direção ortogonal.



### **Médio Alcance**

Afeta espaços adjacentes em direção ortogonal e diagonal.



### **Longo alcance**

Afeta espaços adjacentes em direção diagonal e a dois espaços de distância em direção ortogonal, mas não afeta espaços adjacentes em direção ortogonal.

→ Realizando testes de atributos

Cartas de eventos e armadilhas podem exigir que os jogadores realizem testes com base nos atributos dos Heróis. Para isso o jogador deve rolar um número de dados igual ao atributo do Herói, caso obtenha um valor igual ou maior que o nível do desafio em ao menos um dos dados o Herói foi bem sucedido no teste. Caso contrário, o Herói não conseguiu superar o desafio proposto e deve sofrer as consequências.

Ex.: O Bárbaro realiza uma ação de explorar para abrir um baú, o jogador rola dois dados e verifica na tabela de armadilhas que ocorreu um Desabamento, de forma que o Herói deve passar em um teste agilidade (AGL) de nível 4 (Lv4) ou perderá 2 pontos de vida (PV). O Bárbaro possui 1 de AGL. O jogador então rola um dado. Caso obtenha um resultado igual ou maior que 4, o Bárbaro passou no teste e nada acontece, caso contrário o Herói perde 2PV.