

Dungeon Delvers

Guia do Jogador

Role 1d6 para cada **habilidade**: Força (FOR), Constituição (CON), Destreza (DES), Inteligência (INT), Sabedoria (SAB) e Carisma (CAR).

O **nível inicial** é 1.

Para **atacar**, role 1d6. Se o resultado for **5 ou superior**, você causará um ponto de dano. Se o resultado for 6 novamente, você causará um ponto de dano extra.

Para todas as **outras** rolagens, role 1d6. Você terá sucesso se rolar um **número menor ou igual** à habilidade relevante. Isso é chamado de "teste de habilidade". Um teste de habilidade com resultado igual a 1 sempre falha.

Em combate, ataque apenas uma vez por turno.

Se sua vida ou qualquer habilidade cair abaixo de um, você estará nocauteado pelo dia (ou morto, dependendo da vontade do Mestre).

Condições

Criaturas (incluindo personagens de jogadores) podem ficar com os seguintes status:

- **Drenado**: Uma habilidade sofre pena de dois pontos.
- **Imobilizado**: Não pode ser mover. (DES)
- **Atordoado**: Não pode realizar rolagens de habilidade. (SAB)
- **Enfraquecido**: Não pode atacar. (FOR)

Se uma criatura ou item pode criar uma condição, o alvo faz o teste de habilidade apropriada e só recebe a condição se o teste falhar.

Uma criatura deve usar seu turno inteiro para fazer um teste de habilidade a fim de cancelar uma condição em si mesma.

Cura

Uma noite completa de descanso sara todas as feridas e recupera todos os status negativos. O feitiço de cura sara todos os danos.

Classes

Guerreiro: Possui 4 pontos de vida. Causa <nível> de dano por rolagens de ataque.

Ladino: Possui 3 pontos de vida. Subtraia <nível> em uma rolagem em todas as rolagens de habilidade.

Mago: Possui 2 pontos de vida. Escolha 1 feitiço permanentemente em cada nível para poder conjurar instantaneamente: Decifrar Runas, Dardo de Fogo, Luz, Ler Língua Desconhecida, Detectar o Mal, Detectar Magia, Escudo, Adormecer.

Clérigo: Possui 3 pontos de vida. Conjura <nível> feitiços por dia, escolhidos quando conjurar: Fascinar, Curar, Luz, Purificar Alimento/Bebida, Resistir ao Frio, Resistir ao Medo, Selar Porta, Detectar Magia.

Raças

Anão: Aumenta sua CON em 1 ponto.

Elfo: Aumenta sua DES em 1 ponto.

Halfing: Aumenta seu CAR em 1 ponto.

Ficha do Personagem

Nome: _____
Classe: _____
Raça: _____
FOR _____ **CON** _____
DES _____ **INT** _____
SAB _____ **CAR** _____
Saúde _____ **Nível** _____

- Drenado** **Imobilizado**
 Atordoado **Enfraquecido**

Feitiços/ Itens:

Vantagem

Enquanto um personagem estiver em **vantagem**, adicione **1 aos testes de ataque e 1 a todas as habilidades**. Um personagem obtém vantagem quando...

- ...sua habilidade relevante é 5-6 e a do oponente é 1-2.
- ...seu oponente sofre de uma condição.
- ...seu oponente está distraído ou não espera um ataque.
- ...ele é muito maior que o seu oponente.
- ...se ele estiver numa posição mais elevada que o oponente.

Você não usar de múltiplas vantagens de uma vez.

Passando de Nível

Quando você completa uma aventura, você ganha 1 ponto de experiência. Gaste 1 ponto de experiência para aumentar permanentemente sua vida máxima em 1 ponto, ou gaste 2 pontos de experiência para melhorar uma habilidade permanentemente em 1 ponto.

Áreas (Opcional)

Durante uma batalha, divida o campo em zonas nas quais os combates físicos ocorrem. Áreas normalmente contêm 1,5-6m e podem conter de 2 a 5 oponentes, um combate com muitos oponentes devendo ser sub-dividido.

Armas Médias (como espadas) garantem vantagem quando atacando na mesma área.

Armas Curtas (como adagas) garantem vantagem quando agarrando-se a um inimigo na mesma área.

Armas Longas (como lanças) garantem vantagem quando atacando um inimigo em uma área vizinha.

Armas de Longo Alcance (como arcos) garantem vantagem quando atacando a pelo menos 2 áreas (ou 7.5m) de distância.

Créditos

Escrito por Brent P. Newhall.

Traduzido por u/CallsignRogueOne e u/GrifoCaolho.

Confira aventuras, amostras e mais (em inglês) no site oficial de Dungeon Delvers.

Girando Dados

	0	1	2	3	4	5
0	5	5	1	4	5	2
1	5	1	6	2	1	2
2	3	3	2	4	6	3
3	1	4	1	2	2	5
4	6	1	4	1	5	1
5	6	1	3	6	3	4

Um jogador e o Mestre mostram de 0 a 5 dedos e consultam uma coluna para o Mestre e uma coluna para o jogador, para descobrir o resultado rolado.

Narrando um Jogo

Você decide a ordem de turnos durante um combate. Um turno dura aproximadamente 5 segundos do tempo do jogo. Criaturas básicas resistem 1 de dano e 2 pontos de habilidade.

Criaturas

Guardião: Resiste a 3 pontos de dano. Quando atinge um oponente, o mesmo fica atordoado.

Uivante: Resiste a 2 pontos de dano. Após os ataques de inimigos, é enfraquecido.

Diabrete: Resiste a 4 pontos de dano. Durante o turno, além de atacar, pode drenar uma habilidade de um inimigo (requer rolagem).

Lagartixa: Resiste a 1 ponto de dano.

Homem-Serpente: Resiste a 2 pontos de dano. Um inimigo golpeado é imobilizado. SAB 4 CAR 4

Bruxo: Resiste a 5 pontos de dano. Ao invés de atacar, pode conjurar Dardo de Fogo, Raio Gélido ou Jaula de Luz Imobilizante. INT 4 SAB 3

Feitiços

Aqui está uma lista expandida de feitiços. Um feiticeiro pode usar feitiços de um nível igual ou menor ao seu.

Feitiços de Mago de Nível 1

Decifrar Runas: Pelos próximos 10 minutos, você consegue ler e entender runas mágicas. Se usado em um item, você poderá ler permanentemente as runas deste item.

Dardo de Fogo: Tenha sucesso em um ataque para disparar um dardo de fogo em uma linha reta de até 45 metros, causando 1 ponto de dano.

Luz: Cria uma luz brilhante com 10 metros de diâmetro, que dura uma hora, mais 10 minutos extras por nível. Se uma criatura estiver dentro da esfera de luz quando criada, ela é imobilizada.

Ler Língua Desconhecida: Pelos próximos 20 minutos, entenda qualquer língua não-mágica ou código, incluindo mapas ou códigos secretos.

Feitiços de Clérigo de Nível 1

Fascinar: Um humanoíde (não funciona com mortos-vivos) que falhe um teste de INT tratará o clérigo como seu melhor amigo.

Curar: O clérigo toca uma criatura e restaura todos os seus pontos de vida.

Luz: Cria uma luz brilhante com 10 metros de diâmetro, que dura uma hora, mais 10 minutos extras por nível. Se uma criatura estiver dentro da esfera de luz quando criada, ela é imobilizada.

Resistir ao Frio: Escolha uma criatura dentro de um raio de 9 metros (incluindo a si mesmo). Pela próxima uma hora, essa criatura irá subtrair 2 pontos em qualquer teste de CON contra o frio. Ataques que usam o frio não causarão dano.

Proteger contra o Mal: Você é protegido por uma barreira mágica por 5 minutos, lhe oferecendo vantagem.

Detectar o Mal: Qualquer pessoa com más intenções e qualquer objeto encantado com forças malignas em um raio de 15 metros parecerão brilhantes aos seus olhos. Não funciona com veneno ou armadilhas não-mágicas.

Detectar Magia: Qualquer item encantado em um raio de 15 metros parecerá brilhante aos seus olhos pelos próximos 20 minutos. Se você ficar a uma distância de até 3 metros de um item encantado qualquer durante estes 20 minutos, deduza as propriedades básicas do encantamento (duração, perigo, efeitos gerais, etc).

Escudo: Você é envolvido por uma barreira mágica por 5 minutos. Inimigos acertam você apenas com um resultado de 6 ou mais.

Adormecer: A criatura alvo dormirá pela próxima 1 hora.

Proteger contra o Mal: Você é protegido por uma barreira mágica por 5 minutos, lhe oferecendo vantagem.

Purificar Alimento/Bebida: Uma quantidade equivalente a dez dias de comida e água, não importando o quão estragada ou envenenada, irá se tornar fresca e limpa.

Resistir ao Medo: Toque uma criatura, a qual instantaneamente irá se acalmar e perder todo o medo. Se o medo foi causado por um feitiço, a criatura faz um teste de WIS.

Selar Porta: Magicamente sela uma porta, portão ou portal durante os próximos 10 minutos, com 10 minutos extras por nível a partir do segundo nível. Requer um teste de STR para violar.

Detectar Magia: Qualquer item encantado em um raio de 15 metros parecerá brilhante aos seus olhos pelos próximos 20 minutos. Se você ficar a uma distância de até 3 metros de um item encantado qualquer durante estes 20 minutos, deduza as propriedades básicas do encantamento (duração, perigo, efeitos gerais, etc.)

Feitiços de Mago de Nível 2

Detectar Invisibilidade: Qualquer item ou criatura invisível em um raio de 1.5 metros parecerá brilhar aos seus olhos pela próxima uma hora.

ESP: Pela próxima uma hora, o feiticeiro pode escutar os pensamentos superficiais de qualquer criatura inteligente a um raio de até 3 metros (por nível) de distância, através de 60 centímetros de qualquer material exceto chumbo.

Globo de Luz: Três pequenas chamas aparecerem, permanecendo a uma distância máxima de até 3.5 metros do feiticeiro, emitindo luz em um diâmetro de 7.5 metros. A luz segue o feiticeiro para sempre, ou até o feiticeiro desejar que ela suma ou a mande permanecer no mesmo lugar.

Encontrar Objeto: Concentre-se em um objeto específico que você conhece. Se estiver em um raio de até 1.5 metros por nível do feiticeiro, você sabe exatamente onde está.

Tornar Invisível: Um item ou pessoa dentro de no máximo 7.5 metros está agora invisível, até atacar ou ser atacada.

Abre-te Sésamo: Abra quaisquer portas secretas, portais, etc, dentro de um raio de 1.5 metros.

Feitiços de Clérigo de Nível 2

Decifrar Runas: Pelos próximos 10 minutos, você consegue ler e entender runas mágicas. Se usado em um item, você poderá ler permanentemente as runas deste item.

Fortificar: Um aliado dentro de um raio de 3 metros terá vantagem pela próxima uma hora.

Grande Selo: Como "Selar Porta", mas permanente.

Fantasmas: Cria uma ilusão de qualquer criatura ou item que você imaginar. Criaturas com INT 4 ou maior devem fazer um teste de INT para acreditar; outras acreditam automaticamente. Criaturas que acreditam recebem dano como se a ilusão fosse real. A ilusão permanece enquanto você permanecer concentrado e imóvel e não for tocada.

Falar com Animais: Pela próxima uma hora, converse com qualquer criatura dentro de 3 metros. Essa criatura jamais atacará o feiticeiro ou seus aliados.

Feitiços de Mago de Nível 3

Clarividência: Como ESP, mas você pode entender o contexto como se você fosse a criatura a qual você está ouvindo.

Visão nas Trevas: Durante as próximas 24 horas, você pode ver em escuridão total como se ela estivesse iluminada pela luz do sol.

Bola de Fogo: Dispare uma bola de fogo de 3 metros de diâmetro em uma linha reta. Cause dano igual ao seu nível.

Levitar: Levite até 3 metros por turo em qualquer direção. Esse efeito dura por um número de turnos igual ao seu nível, somado ao resultado de 1d6.

Tornar Grupo Invisível: Todas as criaturas e itens de sua escolha dentro de até 3 metros de distância de você agora estão invisíveis assim como no feitiço "Tornar Invisível".

Escudo de Projéteis: Durante a próxima uma hora, quaisquer projéteis não-mágicos disparados contra você serão desviados sem causar dano algum.

Feitiços de Clérigo de Nível 3

Respirar Água: Respire sob a água pela próxima 1 hora.

Fascinar Grupo: Como "Fascinar", mas afeta 1d6 criaturas.

Curar Doenças: Uma criatura dentro de 3 metros é imediatamente curada de uma doença.

Visão nas Trevas: Durante as próximas 24 horas, você pode ver em escuridão total como se ela estivesse iluminada pela luz do sol.

Cancelar Magia: Quaisquer encantamentos em um item ou criatura são cancelados.

Encontrar Objeto: Concentre-se em um objeto específico que você conhece. Se estiver em um raio de até 1.5 metros por nível do feiticeiro, você sabe exatamente onde está.

Remover Maldição: Quaisquer maldições em um único objeto dentro de 90 centímetros são imediatamente retiradas.