

# P2D

## COMO JOGAR:

1. Tenha as Regras
2. Tenha um lápis/caneta, papel e 2 dados de seis-lados (2d6)
3. Desenha a sala inicial na parte de baixo do papel
4. Role um dado e veja a Tabela [SALAS] para ver a sala que será gerada, desenha ela se conectando com a sala anterior.
5. Role para o Evento da Sala:
  - a. Um dado para o tipo de encontro
  - b. Outro dado para o encontro nas tabelas
6. Resolva o Evento
7. Repita o passo 4
8. Faça até cumprir o requisito para completar o Calabouço
9. Boa sorte e se divirta!

# pen, paper, dice

Jogo solo de exploração de dungeons e criação interativa de mapas

## REGRAS DE SOBREVIVÊNCIA:

Você começa com **10 Recursos**, anote isso no papel, essa é a energia e mana do seu grupo de aventureiros, se chegar a 0, você **morre e perde o jogo**.

## REGRAS DO COMBATE:

Inimigos tem **Nível de Combate (NC)**, você deve rolar dois dados e o resultado deve ser **igual ou maior** que o NC do inimigo, se falhar, você perde **Recursos igual ao Dano do Inimigo**. Se suceder, você **mata o inimigo e completa o Encontro/Evento**.

## REGRAS DO GRUPO:

Você só pode escolher **dois aventureiros por vez**, cada aventureiro tem uma **técnica**, algumas são passivas, **outras custam Recursos**. Você pode ativá-las sempre antes de jogar os dados.

## AVVENTUREIROS:

### SOLDADO



Caminho da Espada

+1 EM

ENCONTROS DE COMBATE.

+2 CONTRA CAVALEIROS.

*Passiva*

### ARQUEIRO



Reconhecimento

RECEBA

+1 RECURSO EM EVENTOS DE TESOURO.

*Passiva*

### MAGO



Bola de Fogo

+3 EM UM

ENCONTRO DE COMBATE.

*Custo: 3 Recursos*

### CLÉRIGO



Proteção

NAS PRÓXIMAS 4 SALAS, VOCÊ SOFRE -2 DANO DE TUDO, O MÍNIMO É 1.

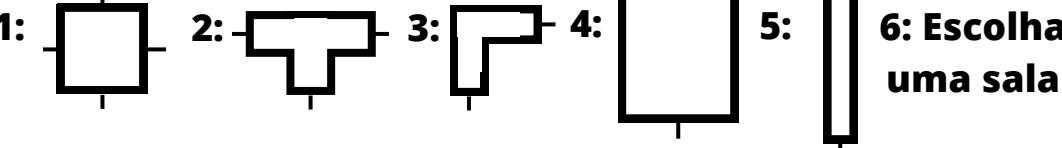
*Custo: 1 Recurso*



# Catacumbas de Dalh'umbra

The Catacombs of DALH'UMBRA, known as THE OLD EMPIRE'S JEWEL are now accessible for delvers to search for treasures and find the LOST COMMANDER OF THE EMPIRE ARMY, YORN GILLIAD and his soldiers and knights that eternally walk the dead rooms of the catacomb.

## SALAS



## EVENTOS

### 1-2 INIMIGOS

- 1 /Esqueletos [CS]: 4; Dano: 1.
- 2 /Zumbis [CS]: 5; Dano: 1.
- 3 /Grupo de Morcegos [CS]: 6; Dano: 2.
- 4 /Soldados do Antigo Império [CS]: 8; Dano: 3
- 5 /Bruxa Morta [CS]: 9; Dano: 3
- 6 /Velho Cavaleiro Imperial [CS]: 11; Dano: 4

### 3-4 TESOUROS

- 1-2 /Uma modesta caixa de conteúdos, **receba 2 Recursos**.
- 3-4 /Um grupo de aventureiros mortos, seus equipamentos estão ali, **receba 3 Recursos**.
- 5-6 /Velho estoque do Império, **receba 4 Recursos**

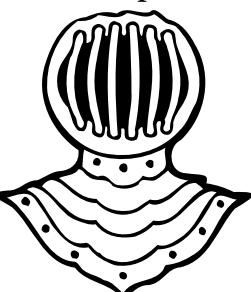
### 5 EVENTOS ESPECIAIS

- 1-3 /Uma sala cheia de tesouros amaldiçoados enfeitiça o grupo. **Role o dado:**
  - 1-3 /O Grupo não consegue resistir a vontade de levar consigo esse estranho ouro, ele queima a pele! **Perca 4 Recursos.**
  - 4-6 /O grupo aguenta e segue sem nenhum dano.
- 4-6 /Um estranho poço com um líquido dourado canta para o grupo, vocês acham um tesouro escondido. **Receba 3 Recursos.**

### 6 ARMADILHAS

- 1-3 /Flechas voam das paredes! **Perca 2 Recursos**
- 4-6 /Um Alçapão revela um chão de espinhos! **Perca 4 Recursos**

Para Completar: Após 10 Salas, você deve lutar contra YORN GILLIAD finalizar este calabouço.



**YORN GILLIAD**  
CAVALEIRO COMANDANTE PERDIDO

**[CS]: 12 Dano: 5**