

P2D per, paper, dice

Jogo solo de exploração de dungeons e criação interativa de mapas

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!

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, **you** morre e perde o jogo.

REGRAS DO COMBATE:

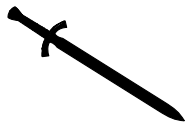
Inimigos tem **Nível de Combate (NC)**, você deve rolar dois dados e o resultado deve ser **igual ou maior** que o NC do inimigo, se falhar, você perde **Recursos igual ao Dano do Inimigo**. Se suceder, você **mata o inimigo e completa o Encontro/Evento**.

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.

AVENTUREIROS:

ESPADACHIM



Caçador de Monstros

+2 CONTRA MONSTROS EM ENCONTROS DE COMBATE.

Passiva

MOSQUETEIRO



Mira Certeira

+1 EM ENCONTROS DE COMBATE ATÉ O FIM DO ENCONTRO.

Custo: 1 Recurso

ARCANISTA



Controle Temporal

VOCÊ PODE RE-ROLAR O PASSO DE EVENTOS UMA VEZ

Custo: 3 Recursos

BOTICÁRIO



Poções Enfraquecedoras

INIMIGOS TEM -1 EM SEUS NÍVEIS DE COMBATE.

Passiva



Thalasso, Cidade Envenenada

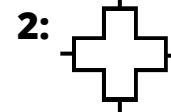
Escondida no deserto e construído dentro de um esqueleto colossal de horrores do passado, a cidade de **THALASSO** foi tomada por uma doença mortal, tudo veio de um monstro que vaga pelos esgotos e entre a população mutante, ele é conhecido apenas como **NORON**, Lorde da Praga. O caminho para a cidade foi redescoberto e aventureiros podem adentrar suas ruas envenenadas.

EFEITOS DO LOCAL

AR ENVENENADO: Após cada sala, o grupo perde 1 Recurso.

SALAS

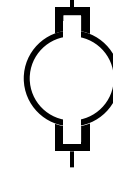
1: Escolha uma sala



3:



4:



5:



6:



EVENTOS

1 EVENTOS ESPECIAIS

- 1-4/Um névoa vermelha se aproxima e preenche o pulmão do grupo! Perca 3 Recursos.**
5-6/Você acha um laboratório antigo de um botanista, os cheiros relaxantes o guiam até uma pilha de recursos! Receba 5 Recursos.

2-3 INIMIGOS

- 1 /Cidadão Mudado [NC]: 3; Dano: 2.**
2 /Soldado Mudado [NC]: 4; Dano: 2.
3 /Jovens de Monstros de Praga [NC]: 5; Dano: 3.
4 /Monstro de Praga [NC]: 7; Dano: 4
5 /Botanista Corroído [NC]: 8; Dano: 4
6 /Arauto Monstro da Praga [NC]: 10; Dano: 5

4-5 ARMADILHAS

- 1-3/Um grupo de animais com praga atacam o grupo! Perca 2 Recursos.**
4-6/O grupo caminha por terreno incerto, eles caem em ossos infectados! Perca 4 Recursos.

6 TESOUROS

- 1-2/Vocês acham comida e itens de uma família morta pela praga. Recebe 3 Recursos.**
3-4/Um posto feito pelo Exército está cheio de equipamentos! Recebe 5 recursos.
5-6/Vocês acham um esconderijo do que aparenta ser uma Revolução Falha contra o Exército! Receba 6 Recursos.

Para Completar: Após 12 Salas, você deve lutar **NORON** para completar este local.



NORON
MONSTRO LORDE DA PRAGA

[CS]: 11 Dano: 5

[AURA DE CORROSÃO]

Antes de cada turno de combate, role um dado, em um 5 ou 6, perca 1 Recurso.