



**O GUIA DO
EXPLORADOR DE MASMORRAS**

Dungeon Roll

Um Jogo de Exploração de Masmorras Dadístico
Cheio de Perigos!
1-4 jogadores

Criador
Chris Darden

**Direção de Arte
e Design Gráfico**
Rob Lundy

Ilustração dos Retratos dos Heróis
Ryan Johnson

Ilustração dos Planos de Fundo dos Heróis
Eric J Carter

Ilustração da Caixa
Rob Lundy

Desenvolvedores do Jogo
Michael Mendes
Seth Jaffee

Playtesters
Russel Knox
Kristin Darden, Michael Silbey
Matt Dimmic, Aaron Belmer
e o St. Louis Board Game
grupo Designers Meetup
Shane Sauby, Erin Mindes

Manufaturado por
Grand Prix International

Tradução e Diagramação
joexadrez

A Masmorra surge diante de você! Com o seu grupo de bravos companheiros e alguns truques na manga, o que você arriscará na busca por glória e fama?

Componentes

- 7 Dados Brancos de Grupo
- 7 Dados Pretos de Masmorra
- 1 Dado de Nível com 10 lados
- 36 Marcadores de Tesouro
- 24 Marcadores de Experiência
- 8 Cartas de Heróis
- 4 Cartas de Ajuda Rápida
- 1 Livro de Regras
- 1 Livro dos Heróis



Preparação

- 1) Remova todo o conteúdo do Baú de Tesouros, exceto os marcadores de Tesouro, que permanecerão na caixa, escondidos da vista de todos os jogadores.
- 2) Aleatoriamente distribua uma carta de Herói para cada jogador. Alternativamente, cada jogador poderá selecionar um jogador de sua escolha. Os Heróis começam o jogo no lado Novato da carta.
- 3) O jogador que mais recentemente esteve debaixo da terra começará como Aventureiro.
- 4) A pessoa do lado esquerdo do Aventureiro começará como Mestre da masmorra.



Montando um Grupo

- 1) O Aventureiro rola todos os 7 Dados de Grupo para formar seu grupo inicial.
- 2) Se estiver exaurida, o Aventureiro renova sua carta de Herói.
- 3) O Mestre da Masmorra define o Dado de Nível para “1”.
- 4) O Mestre da Masmorra rola 1 dado de Masmorra para popular a masmorra.



Sempre que um dado de Masmorra resultar em um Dragão, separe este dado colocando-o no Covil do Dragão onde permanecerá até que o Aventureiro tenha derrotado o Dragão ou a Exploração acabe. Dados no Covil do Dragão não poderão ser re-rolados utilizando Pergaminhos ou habilidades!

Exploração de Masmorras - Turno do Jogador

O turno do Aventureiro é dividido em 4 fases:

1) Fase dos Monstros - Lute contra os monstros!

O Aventureiro usa seus Companheiros (Campeão, Lutador, Clérigo, Mago e Ladrão) para derrotar Monstros (Goblins, Esqueletos e Oozes).

Somente os dados de Grupo ativos podem ser usados, nunca os dados de Grupo que estejam no Cemitério. Quando usados, dados de Grupo são primeiramente colocados no Cemitério e então seus efeitos são resolvidos. Dados de Masmorra são retornados para a reserva depois de terem sido derrotados ou descartados.

Se o Aventureiro falhar em derrotar todos os monstros, ele deverá fugir da Caverna! A exploração é encerrada imediatamente e nenhuma experiência será ganha.

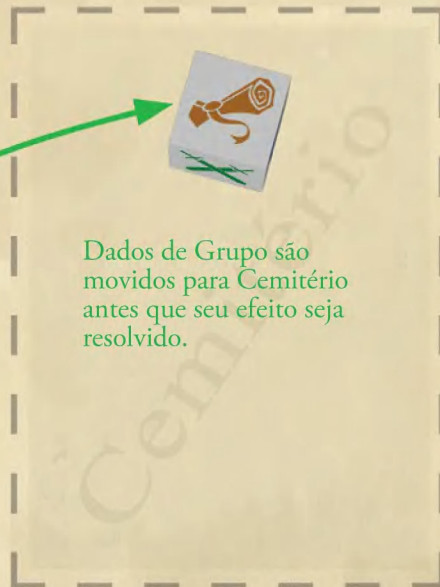
Durante a Fase dos Monstros, o Aventureiro poderá executar as seguintes ações em qualquer ordem:

A. Usar um Pergaminho para re-rolar um dado.

O Aventureiro pode usar um Pergaminho para re-rolar qualquer número de dados de Masmorra e dados de Grupo.



Faces com Dragão não podem ser re-roladas utilizando um Pergaminho.



Dados de Grupo são movidos para Cemitério antes que seu efeito seja resolvido.

B. Ativar as Habilidades do Herói



Cada carta de Herói possui dois lados: um Novato e um Mestre. O lado Novato é identificado pela borda de madeira no texto.

A **Especialidade** do Herói pode ser usada a qualquer momento.

A **Habilidade Final** pode ser usada somente uma vez por exploração. Quando usada, vire a carta de lado para mostrar que aquela habilidade foi utilizada.

O pequeno ícone no canto inferior direito da carta indica de onde é o Herói.

C. Usar um Companheiro para derrotar um ou mais Monstros.

Certos Companheiros são mais aptos para despachar certos tipos de monstros do que outros. Usar seus companheiros de forma eficiente é a chave.



O **Lutador** derrota um Esqueleto, um Ooze, ou qualquer número de **Goblins**.



O **Clérigo** derrota um Goblin, um Ooze, ou qualquer número de **Esqueletos**.



O **Mago** derrota um Goblin, um Esqueleto, ou qualquer número de **Oozes**.



O **Ladrão** derrota um Goblin, um Esqueleto ou um Ooze.



O **Campeão** pode ser usado para derrotar qualquer número de Goblins, qualquer número de Esqueletos ou qualquer número de Oozes.



2) Fase de Pilhagem

O Aventureiro pode executar as seguintes ações em qualquer ordem:



Um Ladrão ou Campeão podem ser usados para abrir *qualquer número* de Baús no nível. Qualquer outro companheiro pode ser usado para abrir *um* Baú.



Para cada Baú aberto, o Aventureiro pega um marcador de Tesouro da Caixa.



Nos raros casos que não houver mais marcadores de Tesouro na caixa, o Aventureiro recebe um marcador de Experiência.



B. Beber Poções



Qualquer dado de Grupo (incluindo Pergaminhos) podem ser usado para Beber *qualquer número* de Poções.

Para cada Poção bebida, o Aventureiro tira 1 dado de Grupo do Cemitério e adiciona-o ao seu grupo ativo, escolhendo sua face.

Baús e Poções não usadas retornam para a reserva antes de iniciar a fase do Dragão.

Baús e Poções não são monstros, então é bom rolá-los, mesmo se você não for usá-los!

3) Fase do Dragão

Todas essas lutas certamente chamarão a atenção do Dragão!

Se houver três ou mais dados no Covil do Dragão, o Dragão surgirá e o Aventureiro deverá batalhar contra ele! Caso contrário, pule para a Fase de Reagrupamento.

Use três tipos diferentes de Companheiros para derrotar o Dragão. Tesouros que agem como um Companheiro também poderá ser usado desta forma. (veja Descrições abaixo)



Se o Aventureiro falhar em derrotar o Dragão, então ele deverá fugir da Masmorra! A exploração termina imediatamente e nenhuma experiência é ganha!

Depois de derrotar o Dragão...



Todos os dados de Masmorra no Covil do Dragão retornam para a reserva.



O Aventureiro pega 1 marcador de Tesouro da caixa para reivindicar a recompensa do Dragão.



O Aventureiro ganha um marcador de Experiência por derrotar o Dragão.

4) Fase de Reagrupamento

Qualquer dado de Masmorra que ainda estiver no Covil do Dragão permanece lá. Todos os outros Dados de Masmorra deverão já estar na reserva. O Aventureiro escolhe uma das três opções:

A. Retirar-se para a Taverna: O Aventureiro coleta marcadores de Experiência equivalentes ao número indicado no Dado de Nível. A exploração termina.



B. Tornar-se um Explorador Lendário: Se o Dado de Nível estiver em 10, o Aventureiro terá limpado a masmorra e deverá Retirar-se! Ele coleta 10 marcadores de Experiência. A exploração termina.

C. Buscar Glória: O Aventureiro desafia o próximo nível da masmorra, mantendo seus dados de Grupo ativos disponíveis para uso. Estes dados não são re-rolados. Dados de Grupo no Cemitério permanecem lá. O Mestre da Masmorra aumenta o Dado de Nível em um e então rola o número de Dados de Masmorra igual ao número agora mostrado no Dado de Nível para repopular a caverna com monstros e pilhagem.

Se o Mestre da Masmorra precisar rolar mais dados de Masmorra do que os disponíveis (devido aos dados colocados no Covil do Dragão, por exemplo), ele simplesmente rola todos os dados de Masmorra disponíveis.

Cuidado! Uma vez que os dados de Masmorra são rolados para um novo nível, o Aventureiro deve derrotar todos os monstros (e possivelmente o dragão) ou deverá Fugir, sem ganhar experiência nesta exploração. Não há volta depois que os dados de Masmorra são lançados!

A Exploração Está Terminada

Depois que o Aventureiro Retirar-se ou Fugir da caverna, todos os dados de Grupo e Masmorra são passados para a esquerda. Mestre da Masmorra se torna o novo Aventureiro e o jogador da esquerda assume o papel de Mestre da Masmorra. O novo Aventureiro deve formar seu grupo e o novo Mestre da Masmorra popula a caverna, tal qual no início do jogo (veja Formando o Grupo acima).

Fim do Jogo

O jogo termina após cada jogador ter feito 3 explorações. Marcadores de Tesouro não usados valem 1 Experiência cada (exceto o Portal da Cidade, que vale 2). Escamas de Dragão valem 2 Experiências adicionais para cada par que você possuir. O jogador com o maior total de Experiências é o vencedor. Em caso de empate, o jogador que possuir menos marcadores de Tesouro é o vencedor. Se continuar empatado, os jogadores compartilharão a vitória.

Tesouro

Durante o jogo, os jogadores acumularão Tesouros ao abrir Baús e derrotando Dragões. Cada marcador de Tesouro garante ao Aventureiro uma habilidade de uso único que pode ser utilizada a qualquer momento durante a exploração. Marcadores de Tesouro usados retornam para a caixa. Marcadores de Tesouro não usados contribuem para a pontuação final do Aventureiro no fim do jogo.

Nota: Em caso de conflito com as regras, a habilidade de Tesouro tem preferência.



Espada Vorpai (3): Use como um dado de **Lutador**.



Amuleto (3): Use como um dado de **Clérigo**.



Cetro do Poder (3): Use como um dado de **Mago**.



Ferramentas Ladinas (3): Use como um dado de **Ladrão**.



Pergaminho (3): Use como um dado de **Pergaminho**.



Anel da Invisibilidade (4): Retorna todos os dados do Covil do Dragão para a reserva ativa de dados de Masmorra. Isto não conta como Derrotando o Dragão - não colete marcadores de Experiência ou Tesouro.



Escamas de Dragão (6): No fim do jogo, colete 2 marcadores de Experiência adicionais para cada par de Escamas de Dragão que você possuir.



Poção (3): Revive 1 dado de Grupo (retire-o do Cemitério e coloque-o no seu grupo ativo) e escolha seu lado.



Isca de Dragão (4): Transforma todos os monstros em Dragões. Mova estes dados para o Covil do Dragão.



Portal da Cidade (4): Colete marcadores de Experiência igual ao Dado de Nível. A exploração termina. Se não usado, o Portal da Cidade vale 2 Experiências ao fim do jogo ao invés de 1.

Heróis

Os Heróis são avatares que representam os Aventureiros. Cada carta de Herói começa o jogo no lado Novato e é virada para o lado Mestre quando o Aventureiro acumular marcadores de Experiência suficientes para cumprir o requerimento para Subir de Nível listado na carta de Herói.

Cada Herói tem dois tipos de habilidades: Especialidades e Habilidade Final.

A Especialidade pode ser usada tantas vezes quanto desejado a cada exploração, sempre que fizer sentido fazê-lo.

Quando a Habilidade Final é usada, a carta de Herói é girada de lado para indicar que foi exaurida. No início de cada Exploração, o Herói é retornado a posição normal, renovando a Habilidade Final. Isto significa que o jogador só poderá usar a Habilidade Final no máximo três vezes por jogo (uma vez por exploração).

Nota: Em caso de conflito com as regras, a Habilidade do Herói tem precedência.

Regras Para Jogo Solitário

Jogue três rounds como nas regras normais (você terá que rolar seus dados de Masmorra) e tente alcançar a maior pontuação.

Pontos marcados:

0-15 pontos - Comida de Dragão
16-23 pontos - Herói da Vila
24-29 pontos - Explorador Experiente

30-34 pontos - Campeão
35+ pontos - Herói das Eras

Conquistas

Matador de Dragão - Derrote dois Dragões na mesma exploração.

Mestre do Dragão - Derrote três Dragões na mesma exploração.

Não Me Fale Sobre Chances! - Role todos os sete dados de Masmorra e viva para contar a história.

Último Sobrevivente - Entre em um nível com um ou menos Dados de Grupo e derrote um Dragão naquele nível.

Grupo de Elite - Tenha um grupo formado com 5 ou mais Campeões (Viking/Undead Viking e Knight/Dragon Slayer não contam!).

Precisaremos de Um Saco Maior! - Marque 15 pontos de marcadores de Tesouro no fim do jogo.

Mestre da Masmorra - Termine uma exploração com o Dado de Nível mostrando 10.

20 Natural - Marque 20+ pontos sem usar a carta de Herói.

Acerto Crítico - Limpe um Nível de Masmorra inteiro sem usar nenhum Companheiro, Habilidade Final do Paladino ou do Battlemage.

Líder de Guilda - Jogo o jogo com cada um dos Heróis.

Vortex Mágico - Marque 20+ pontos sem usar marcadores de Tesouro.

Isca de Dragão - Role 3 Dragões de uma vez.

DIAMOND SUPPORT



Aksiom
Andrew
Brian "Condar" Hickey
Chris Farmer
Dylan Drake Baldwin
Emilio T. Jasso

Ethan Beise
Guy Hendricks
Jason G. Rak
Jason Sperber
Jerry Holkins

Lawrence Abbandando
Lord Hvard Kvernberg
Mathew Sforcina
O'Dell Engineering Ltd.
Sergei Koptev
Wayfarer

PLATINUM SUPPORT



A Fleming
Crystal Skelton
Gavtron
Geir Helge Krey
James Hubsel Jr.

Jay Moore
Kevin A Shaw
Lex Hobby Store
NarcoSleepy

Paul Roy McFarren
Rich
Scott E Sanders
TheseusGaming.com
Wes Uber

GOLD SUPPORT

Aaron Dykstra
Aaron Lombard
Adam Rochford
Åge Østbø, Norway
Alex Trautman

Gianpaolo Ceruti
Greg "Thrasher" Panzo
Ian McShane
Ivan Karpan
Jack Hepburn Raine
Jay Brennan

Mikael Ranbro
Mike Pokorny
Moranion
Nathan
Nick Crohn

Amber Feldman
Andrew Kitchingman
Anthony Rivera
Arryn Pidwell
Art Valdez
Billy Salazar
Brian Adam & Kai Laurent Ellis
Brian Salisbury
Bruno
Captain Insaneo
Chris Brind
Chris Marshall
Chris Stone
Christiaan "Rustweaver" Jones
Christopher M. Anderson
Christophor Rick
D Michael Rose
Dan "LordLobo" Giralte
Daniel "danblu3" Matthews
Daniel Müller
Daryl Markey
Denis Vermeyen
Douglas Reid
Etienne "Tinal" Aubourg
Federico Maria Ceruti
Garrett White
Geordie (Brenten) Calhoun
George "Sam" Charette

Jay Little
Jeff Flieg
Jeff "Rykko" Smith
Jeffrey Bielawski
Jen Williams
Jere Hekkurainen
Joan Arnedo Moreno
John
Jon Schmalenberger
Jonathan Farquharson
Joseph Cacioppo
Joshua So
Jozua Nathanil Borghys
Juan Luis Hernando Nez
Juno Oliver Pratt
kelvin marn
Kurt Zdanio
Lari Kukkonen
Lars Haendler
Lars Hoffmann
Lou Manglass
Luis Figueira
Mark Glenn Jespersen
Matt Toon
Matti Lenkkeri
Mattias Viklund
Michael Moore
Michael P. Owen

Patrick Burke
Patrick Dugan
Paul Hedges
Paul Hildreth
Paul Letourneau
Pedro Martínez Téllez
Petter Gjerp
Per Kristian Brastad
Pirata Poldo
a.k.a. Gianluca Ceruti
Psigh Dimitrios
Richard Sturges
rivaldi22
Robert Hansford
SantoS
Sara Kurovsky
Scott Alden
Sean Frazier
Shikioneen Shingen
Sondre Øverås
Spyke & Majack
Teo Ciarla
Thor-Kjetil Jakobsen
Todd Rafferty
William "Bob" Gardner
William Kelly
Yen-Yit Soo
.Zannah.

Ordem de Turno do Aventureiro

(ações de uma fase podem ser tomadas em qualquer ordem)

1. Fase dos Monstros

- a) Usar Pergaminhos para re-rolar qualquer número de dados de Masmorra e Grupo.
- b) Ativar as Habilidades do Herói.
- c) Usar Companheiros para Derrotar Monstros.

2. Fase de Pilhagem

- a) Usar Companheiros para abrir Baús e pegar 1 Tesouro por Baú.
- b) Usar qualquer dado de Grupo para beber todas as Poções e reviver 1 dado de Grupo por Poção (escolha o lado).

3. Fase do Dragão (3+ Dragões no Covil do Dragão)

Três tipos diferentes Companheiros devem ser usados para derrotar um Dragão. Depois de derrotar um Dragão, colete 1 tesouro e 1 experiência.

4. Fase de Reagrupamento

- a) Retirar-se para a Taverna e passar os Dados de Grupo.
- b) Se o Dado de Nível estiver em 10, você deve Retirar-se.
- c) Buscar Glória no próximo Nível da Masmorra.