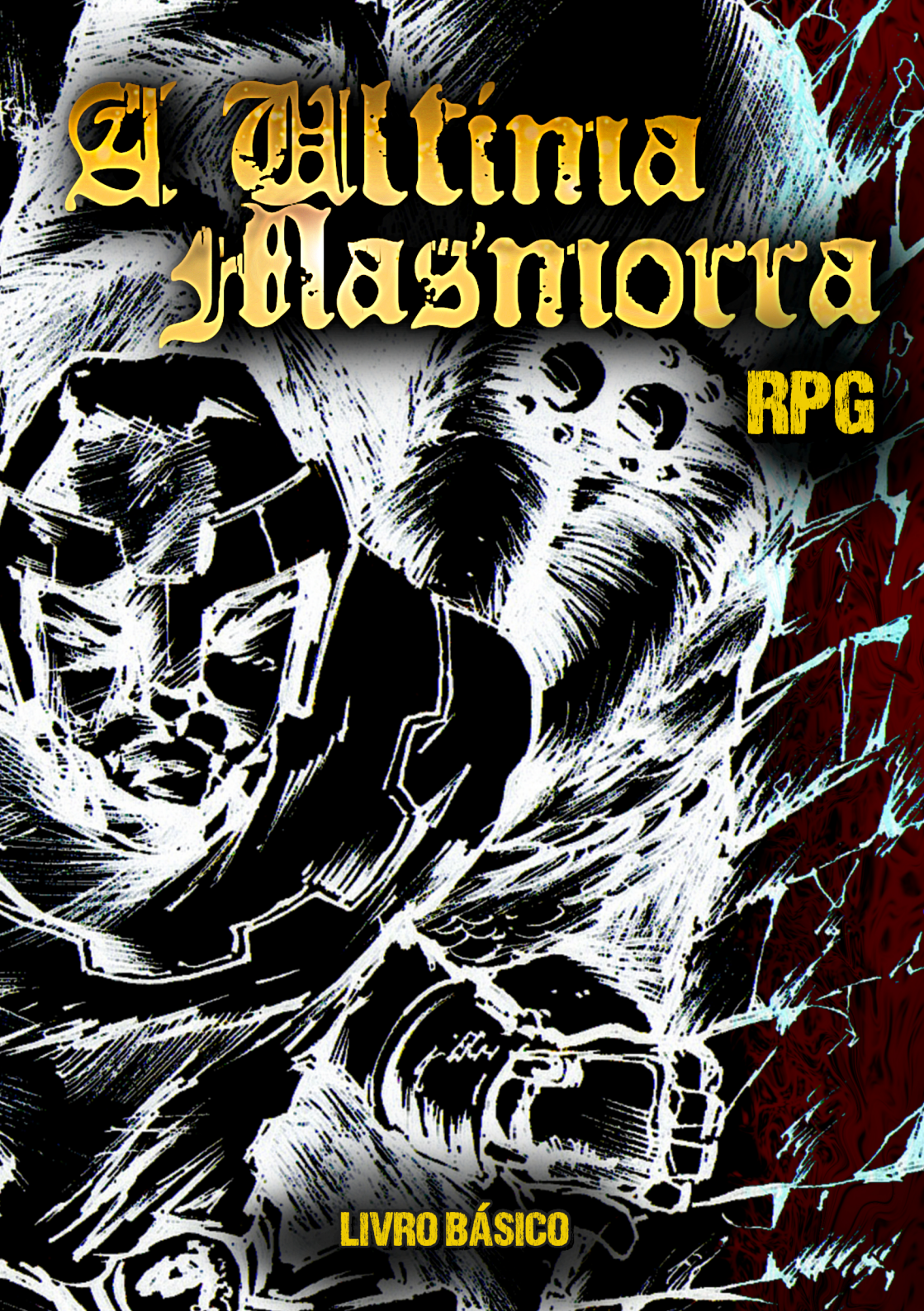
# A Última Masmorra

## RPG



LIVRO BÁSICO

# A Ultima Mas'morra

# Criado, redigido e ilustrado por

André Mousinho

# Agradecimentos

Meu sincero muito obrigado a todos os brothers do movimento OSR, em especial a galera do grupo de whatsapp "The Black Hack", uma fonte primordial de aventuras, inspirações, gargalhadas e parceria.

Agradeço também ao Ben Milton, por ter criado o Maze Rats, e ao Aislan Borba, pela iniciativa de traduzi-lo e traze-lo para o público brasileiro. Apesar de "A Última Masmorra" não ser exatamente um "hack" do Maze, fica aqui o profundo e respeitoso reconhecimento por esse trabalho que serviu como uma valorosa inspiração.

Agradecimentos a Gygax e Arneson pelo hobby de uma vida.

Agradecimentos ao mestre Stephen King, por compartilhar com o mundo ideias macabras e únicas - que também inspiraram este livro em boa parte.

Agradecimentos a todos que acreditam.

E às Vozes da Glória.

A ÚLTIMA MASMORRA / Licença Creative Commons by SA 4.0
Você tem o direito de:
Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato.
Adaptar — remixar, transformar, e criar a partir do material para qualquer fim, mesmo que comercial.
De acordo com os termos seguintes:
Atribuição — Você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças foram feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou o seu uso.
CompartilhaIgual — Se você remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as suas contribuições sob a mesma licença que o original.
Sem restrições adicionais — Você não pode aplicar termos jurídicos ou medidas de caráter tecnológico que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.
Você não tem de cumprir com os termos da licença relativamente a elementos do material que estejam no domínio público ou cuja utilização seja permitida por uma exceção ou limitação que seja aplicável.
Não são dadas quaisquer garantias. A licença pode não lhe dar todas as autorizações necessárias para o uso pretendido. Por exemplo, outros direitos, tais como direitos de imagem, de privacidade ou direitos morais, podem limitar o uso do material..

**ESTE CONTEÚDO É IMPRÓPRIO PARA MENORES DE 18 ANOS.**

ESTÚDIO RAGEMAN
Belém-PA
Out.2018
ragemanstudio@gmail.com

# Índice


Sobre este livro.....7
Como Jogar.....8
Tipos de Combatente.....8
**As Habilidades**.....9
Aparência.....9
**O Declínio**.....10
Efeitos do Declínio.....12
**Pontos de Destino**.....14
Destino Inicial.....14
Encarando o Destino.....14
**Pertences**.....16
Status Social.....16
Tabela de Pertences.....16
Interpretação x Mecânica.....17
Muito Pobre (tabela).....17
Pobre (tabela).....17
Mediano (tabela).....18
Rico (tabela).....18
Muito Rico (tabela).....18
**O Turno de Jogo**.....19
Turno e Rodada.....19
O que fazer.....19
Ações Não Combativas.....19
Cura.....20
**Combate**.....21
Iniciativa.....21
Atacar.....22
Causar Dano.....22
Magia Fora de Combate.....23
Inimigos.....24
Vida.....24
Poder.....24
Tamanho.....25
Dano.....25
Habilidades Especiais.....25
O Turno do Mestre.....26
A Narrativa Final.....27
**A Última Aventura**.....28
Ponto de Partida.....28
A Ameaça.....28
Recapitular.....29
Fluxo de Ação.....30
Mortes.....30
O Desfecho.....31
Sobreviventes?.....31
Um Exemplo de Jogo.....33
**Bestiário**.....41
Aberração Interplanar.....41
Aranha Gigante.....41
Construto.....42
Devorador de Mentes.....42
Dragão.....43
Espectro.....43
Esqueleto.....44
Goblin.....44
Lich.....44
Orc.....45
Zumbi.....45

# A Última Masmorra

Este não é um jogo de conquistas e vitórias.

Este é um jogo que narra os últimos momentos de um grupo de heróis.

O momento em que sua consciência abraça a escuridão e mais nenhuma dor é sentida, quando você dá o passo derradeiro…

...na última masmorra.

# Sobre este livro

"A Última Masmorra", de cara, parece um jogo de interpretação de papéis (RPG) como todos os outros: temos um grupo de jogadores e um mestre que conduz a equipe ao longo de uma aventura que se passa única e exclusivamente na imaginação. Temos algumas regras que ordenam questões como as ações possíveis no jogo, rodadas de ataque e coisas assim. Mas as similaridades param por aí.

Em "A Última Masmorra", cada herói está no final de sua vida. Está em seus últimos dias. Talvez em seus últimos momentos (o que é uma certeza maior). E isto ocorre por quê? Porque esses heróis estão, simplesmente, na conclusão da maior missão de todas, o desafio que simboliza o esforço máximo possível em suas existências.

Eles já viveram outras aventuras (com certeza). Já derrotaram inimigos terríveis (possivelmente). Já foram jovens (um dia). Saudáveis e fortes. Hoje, não mais.

Hoje eles estão feridos. Doentes. Envenenados. Cercados. Subjugados. Sua expectativa de vida é tão reduzida quanto a dos goblins que degolaram às centenas, quando ainda eram novatos e o sentimento de invencibilidade explodia em seu coração como um grito incontido no calor da batalha feroz.

Mas esses dias, há muito, ficaram para trás. Hoje, temos guerreiros combalidos, temerosos, fraquejando… sobre os ombros dos quais repousa a esperança de muitos para um destino grandioso.

Alguns destes guerreiros não viverão para colher os louros da vitória, entretanto. Muitos morrerão na dúvida se suas ações deram

certo. E, raramente, um ou outro sobreviverá para contar a história dos que se foram, em uma luta interna para ordenar seus pensamentos e preservar as memórias dos mortos... deixando-os vivos em seu oceano particular de uma senilidade louca que se avizinha na mente.

# Como jogar

Para jogar "A Útima Masmorra", você precisará de cópias da ficha de personagem ao final deste livro, alguns dados de seis e dez faces (conhecidos como d6 e d10) e, claro, alguns amigos. Eles interpretarão os combatentes na fase final e mais sombria de suas vidas heroicas. E para tanto, será necessário que eles construam seus personagens com as regras a seguir.

# Tipos de Combatente

Escolha um tipo de combatente. Existem três tipos. Um grupo pode ter mais de um tipo de combatente, se for o caso.

## Guerreiro

É o mestre de armas do grupo, um herói treinado em luta e manejo de espadas, machados, arcos ou lanças.

## Arcano

É o senhor dos mistérios, o conjurador, aquele que molda a realidade a partir da magia que emana de suas mãos e de sua vontade.

## Perito

Destaca-se munindo o grupo de informações sobre quase tudo. Também é mestre em seguir trilhas, rastrear pistas, achar comida e abrigo, além de encontrar e desarmar armadilhas e identificar coisas com seu grande conhecimento acumulado.

# As Habilidades

Cada combatente possui três habilidades: COMBATE (sua capacidade de luta), MAGIA (sua capacidade de disparar feitiços) e CONHECIMENTO (sua proficiência em diversas áreas) e os seguintes valores para distribuir entre cada habilidade: +2, +1 e +0.

O maior bônus deve ser colocado na habilidade primária (a mais importante) para cada tipo de combatente. A habilidade primária de um Guerreiro é Combate, assim como a de um Arcano é Magia e a de um Perito é Conhecimento. Nessas habilidades, o personagem terá +2.

O segundo maior bônus (+1) deve ser colocado na habilidade secundária (a segunda de maior importância) para um combatente. Essa habilidade secundária, você escolhe. E o menor bônus (+0) vai para a habilidade restante.

Por último, peça ao jogador para acrescentar +1 ponto de bônus em qualquer habilidade que desejar.

Este é um exemplo de distribuição de habilidades entre três combatentes de tipos diferentes:

**Eldroc, o guerreiro**: Combate +2 (+3)*, Magia +0, Conhecimento +1.

**Zendhar, o arcano**: Combate +0, Magia +2, Conhecimento +1 (+2).

**Driminoff, o perito**: Combate +1 (+2), Magia +0, Conhecimento +2.

*Os números entre parênteses representam o valor final da habilidade escolhida, após o jogador somar o bônus de +1.

# Aparencia

Após distribuir suas habilidades, acrescente informações sobre a Aparência do personagem, para facilitar sua visualização nas mentes de todos. Como ele se parece fisicamente? Alto? Baixo? Gordo? Magro? Forte? Franzino? Qual a cor de seus olhos e sua pele? O combatente possui sinais característicos? Ele é alguém novo? Ou velho? Possui algum maneirismo ao andar, falar ou lutar?

Algumas poucas linhas escritas ajudarão a dar coesão ao personagem.

# O Declínio

Como dito no início, este não é um jogo de super guerreiros cujos golpes destroçam hordas; não é um jogo de magos poderosíssimos destruindo castelos com explosões avassaladoras. Seu combatente tem um sério problema. Ele está doente. Ele está ferido. Ele está com medo. Ele está em Declínio.

Um Declínio é um mal de natureza física ou mental, que se abate sobre o personagem. Escolha um Declínio na tabela a seguir ou role dois dados de seis faces (2d6), somando os resultados.

## 2

O combatente sofre com episódios de dor lancinante provocada por inflamação de um órgão interno (rins, fígado, pâncreas…). É como se barris de pólvora explodissem a cada ação mais acelerada ou a cada gesto que demande mais força. (Destino -2d6).

## 3

O combatente deslocou o ombro ou torceu o joelho. Há suspeita de fratura e a dor é tanta que nubla os pensamentos e entorpece o corpo. (Destino -2d6).

## 4

O combatente está com vários ferimentos profundos infeccionando. Ele sente como se besouros de fogo estivessem forçando sua carne, rasgando-a de dentro para fora em vários

pontos de seu corpo. Estas escaras são reais, atrairão insetos e, em alguns casos, vão liberar cheiro ruim (Destino -2d6).

## 5

O combatente tem episódios terríveis de náusea e está vomitando sangue. Seus intestinos e estômago se contorcem como se corroídos lentamente por ácido. (Destino -3d6).

## 6

O combatente está com tremores severos nas mãos; em alguns momentos parece que elas simplesmente não estão ali, segurando o cabo da espada; em outros, os nós dos dedos parecem afrouxar com descargas elétricas. (Destino -3d6).

## 7

O combatente tem perda momentânea de visão, como se fosse rapidamente engolido por um mundo de escuridão profunda onde urros horrendos mesclados a gritos de crianças sendo partidas ao meio se misturam, destruindo o resto de sua coragem. Estes episódios são repetitivos, aleatórios e duram de 1 a 2 segundos. (Destino -3d6).

## 8

O combatente ouve vozes aterradoras que ordenam que ele se mate. Todas as tentativas de desconsiderar essas vozes no passado resultaram em fracasso e, para piorar, as ações do personagem sempre acabam facilitando seu acesso a armas de todos os tipos. Acabar com a loucura seria mais fácil que estalar os dedos. (Destino -4d6).

## 9

O combatente é assombrado por fracassos do passado, que enfraquecem sua vontade de viver. Aliados que deixou para trás, pessoas que abandonou à própria sorte, traições em acordos vis, gestos de infidelidade – apenas o personagem vê tudo isso bailar à sua frente, num festim sangrento de carne e ossos expostos, vocalizando “você nos deixou assim, a culpa é sua”. (Destino -4d6).

## 10

O combatente relembra, de forma crescente, as mortes traumatizantes de entes queridos. Uma esposa violentada por saqueadores, filhos devorados por uma coisa alienígena furiosa e incompreensível, sua mãe decapitada à sua frente, sem que ele nada pudesse fazer. (Destino -4d6).

## 11

O combatente sente todo o corpo doer e tem calafrios de febre que não cessam. Ele está suando frio e tem até dificuldades para falar. Dói comer e caminhar. (Destino -5d6).

## 12

O combatente decidiu que sua vida não vale mais nada e irá tirá-la após ajudar o restante do grupo a cumprir a missão (se eles conseguirem cumprir). Será uma morte solitária e sem as glórias que sonhou quando menino. Ele está ciente disso. (Destino -5d6).

# Efeitos do Declínio

Uma vez definido o Declínio do combatente, ele estará presente durante TODA a aventura. Você não precisa fazer nada para saber se o Declínio aparecerá na missão; ele JÁ ESTÁ LÁ, manifestando sua podridão e negatividade, destruindo a força física e minando a vontade. O personagem não irá sentir os efeitos do Declínio antes, durante ou após um combate apenas, mas sim por TODA a sessão de jogo. Lembre-se, o grupo já começou a aventura, já enfrentou ameaças, já feriu e foi ferido. O que nós estamos presenciando agora é simplesmente seu...fim.

Por conta disso, sempre que o combatente se envolver em uma luta (ação combativa) ou quando tentar algo (qualquer ação não combativa) particularmente desafiadora, na avaliação do mestre, o jogador fará um teste rolando 2d6 e vai somar a habilidade em questão. Combate se estiver atacando, Magia se estiver lançando um feitiço, Conhecimento se estiver tentando seguir trilhas, rastrear, procurar

armadilhas etc. Jogue 2d6 e some a habilidade. Caso totalize **9 ou mais**, a jogada foi bem-sucedida e o combatente conseguiu realizar a ação com êxito, apesar dos pesares.

Caso totalize **7 ou 8**, entretanto, a jogada ainda foi bem-sucedida, mas a ação cobrou seu preço; o combatente, por muito pouco, não consegue êxito. Na verdade ele só conseguiu por uma força tremenda de empenho, suor e sangue. Ele perde 5 pontos de Destino.

Caso obtenha um **resultado abaixo de 7**, a jogada resultou em falha, mas o combatente não perde pontos de Destino: o esforço não foi significativo a ponto de se tornar pernicioso.

Pontos de Destino são uma medida abstrata que reflete o quanto um personagem consegue se manter vivo após ações excruciantes (combativas ou não). Eles são explicados mais adiante.

# Pontos de Destino

Pontos de Destino são uma medida que indica o quanto o combatente pode estar mais próximo do fim. Sempre que ele tirar 7 ou 8 em um teste qualquer, realiza a ação pretendida com um esforço tremendo que o debilitou ainda mais, potencializando seu Declínio de forma narrativa. O jogador deve exercitar sua criatividade e narrar como o esforço contribuiu para desmoronar ainda mais o personagem.

Já em termos de regras, o jogador **subtrai 5 pontos de Destino**, ajustando seu novo total, quando totaliza 7 ou 8.

## Destino Inicial

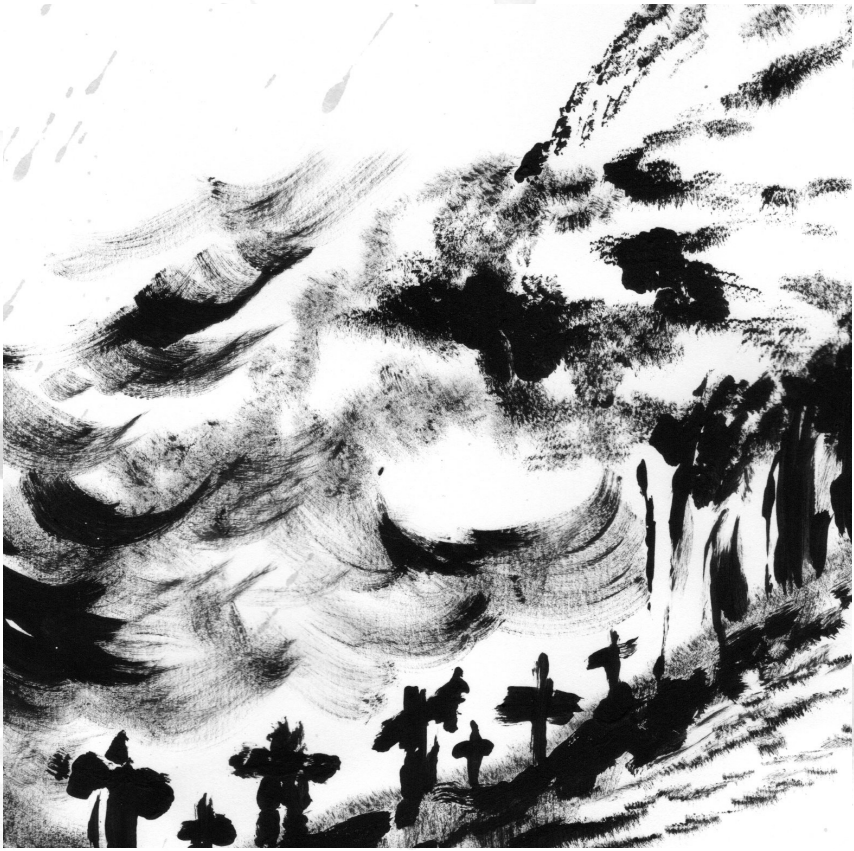
Todos os combatentes recém-criados possuem 100 pontos de Destino **antes** da aventura começar. Também antes da aventura começar, ajuste os pontos de Destino de acordo com seu Declínio. Cada Declínio indica quantos pontos devem ser subtraídos neste momento.

Ex: Eldroc sorteou para si o Declínio número 6 ("O combatente está com tremores severos nas mãos..."). Esse é um Declínio que reduz os pontos de Destino em 3d6. O jogador rola os dados, conseguindo 6, 3 e 2 (para um total 11). Seu combatente começa a aventura com 89 pontos de Destino.

Mais adiante, durante um combate, ao tirar 7 em uma jogada de ataque o jogador diz que Eldroc atinge o alvo mas os tremores o fazem convulsionar tropegamente - ele sente o peito arder e a respiração ofegar (ele perde 5 pontos de Destino como regra padrão, o que faz com esses pontos reduzam de 89 para 84) e assim por diante.

## Encarando o Destino

Sempre ao **final de uma rodada**, quando todos os jogadores já tiverem passado por seus turnos (sua "vez"), cada combatente que tirou 7 ou 8 em qualquer teste vai, a critério do mestre, **encarar seu Destino**. O mestre rola dois dados de 10 faces (um para a dezena, outro



para a unidade - chamamos isto de d100) para esse(s) personagem(ens). Um resultado igual ou menor a seu Destino permite ao combatente continuar. Caso o resultado seja maior, o combatente terá sua ÚLTIMA e derradeira ação no turno seguinte.

IMPORTANTE: os jogadores não encaram o Destino todos de uma vez. O mestre não rola vários d100 simultaneamente para todos os jogadores que falharam nesse mesmo turno. Ele rola o d100 individualmente para **cada jogador** que tirou 7 ou 8, obedecendo o **sentido horário**, fazendo uma rolagem por vez, e INTERROMPE isso no PRIMEIRO jogador cuja rolagem de Destino **falhar**. Isto representa o Destino escolhendo aquele que vai e aqueles que ficam, por ora.

# Pertences

Em “A Última Masmorra”, o combatente já enfrentou vários desafios. Ele já tem uma “carreira” do ponto de vista que enfrentou e venceu numerosos inimigos anteriormente – constituindo, com isso, fama, fortuna ou simplesmente ganhando a experiência necessária para este derradeiro momento de sua vida.

A partir disso, esta seção tem o objetivo de ajudar jogadores a estipularem os pertences de seus personagens, adotando inicialmente um Status Social (que varia de Muito Pobre a Muito Rico) e sorteando quais itens seu combatente possui na tabela respectiva.

As tabelas a seguir não trazem armas - ou nada que forneça vantagem significativa como uma arma em termos de regras (mesmo no caso da faca de cozinha enferrujada da tabela Pobre). Seu personagem já tem uma arma definida de acordo com seu tipo de combatente (uma espada, um grimório de magias, um arco... o mestre deve aprovar essa arma). Já para pertences mundanos, role nas tabelas a seguir, começando por Status Social.

## Status Social

Escolha ou role 1d6:

1- Muito Pobre
2- Pobre
3-4- Mediano
5- Rico
6- Muito Rico

## Tabela de Pertences

Definido seu Status Social, procure sua tabela respectiva e role 1d6 para sortear itens que seu personagem já possui. Um combatente possuirá o item indicado no sorteio e todos os itens anteriores. Então, se um jogador tira 3 na tabela “Status Social Mediano” seu personagem começa o jogo com os itens numerados nessa tabela de 1 a 3.

O mestre e os jogadores podem optar por uma solução mais

rápida: cada jogador escolhe 3 itens diferentes de sua tabela respectiva.

Todos os combatentes já iniciam com um conjunto de vestes adequadas ao seu Status: ricos usam lã, linho e seda, em cores que variam do vermelho ao roxo, além de ornamentos (como broches prendendo mantos). Pobres usam tecidos mais rústicos e peles de coelho, carneiro, além de mantos sem adornos, em cores mais sóbrias (bege, terra…) próprias dos tecidos crus.

## Interpretação x Mecanica

Os itens nas tabelas a seguir somam mais detalhismo ao personagem, facilitando sua visualização e ajudando o jogador a compreender o herói. Mas isto em nada está ligado à competência desse combatente. Um lorde extremamente rico e um andarilho maltrapilho dos ermos podem, ambos, serem guerreiros exemplares – o primeiro tem suas habilidades reconhecidas como um defensor de seus súditos, o segundo pode ser uma figura até lendária entre os mais pobres ("...ouvi histórias de um andarilho errante que nos protege dos demônios do pântano, armado apenas com cacos de uma espada...").

Os itens a seguir também não devem conceder sob hipótese alguma qualquer tipo de vantagem em combate.

### Muito Pobre

1- pano velho e rasgado
2- saco de estopa
3- saco de estopa
4- sineta velha
5- vara
6- vasilha pequena

### Pobre

1- faca de cozinha enferrujada
2- odre de vinho (avinagrado)
3- pano
4- ração de viagem (1)
5- saco de dormir
6- saco de estopa

## Mediano

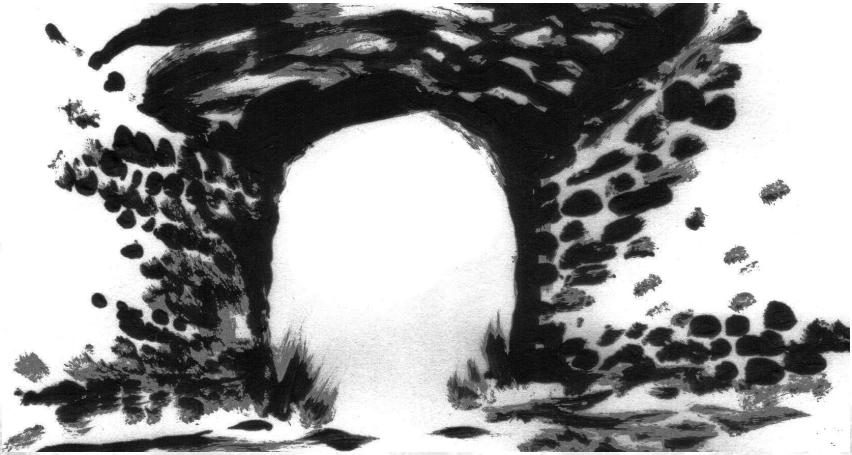
1- caneca
2- mochila (gasta)
3- pederneira e isqueiro
4- ração de viagem (2)
5- saco de dormir
6- tocha (3)

## Rico

1- cantil
2- corda de cânhamo
3- lanterna furta-fogo
4- mochila (nova)
5- porta mapas
6- ração (4 dias)

## Muito Rico

1- carroça com dois cavalos de carga
2- corda de seda (15m)
3- lente de aumento
4- luneta
5- serviçais (1d6)
6- tenda para seis pessoas



# O Turno de Jogo

Esta seção ordena o que os jogadores podem fazer nos turnos e como isso ocorre.

## Turno e Rodada

Seu turno é sua “vez” de jogar. Cada jogador, portanto, tem direito a um turno em que seu combatente fará alguma coisa. A rodada começa pelo jogador à esquerda do mestre do jogo, e termina neste. A partir daí se inicia uma nova rodada, com cada jogador tendo seu turno ordenado desta mesma forma.

## O que fazer

Em seu turno, seu combatente pode realizar duas ações – geralmente um ataque e qualquer outra ação não combativa, ou duas ações não combativas (neste caso, o personagem não ataca no turno).

Um ataque pode ser feito com armas mundanas (espadas, machados, arcos, socos), no que se usa a habilidade Combate; ou raios de energia, de fogo, efeitos místicos e irreais, no que se usa a habilidade Magia. Armas e magias são meramente descritivas – não existem tabelas de armas ou listas de magias neste livro. Seu personagem usa o que quiser dentro do que for adequado, respeitando a "realidade" inerente a aventura e seguindo sempre o bom senso.

## Ações Não Combativas

Dentro do que é considerado uma ação não-combativa, o personagem pode realizar uma delas por turno (ou duas, se não atacar no turno inteiro).

Exemplos de ações não combativas incluem: aproximar-se ou afastar-se de um inimigo ou grupo de inimigos; analisar uma parede ou uma seção de piso à procura de pistas, trilhas, armadilhas, passagens

secretas, itens, beber uma poção, prestar primeiros socorros (curar um aliado), gritar uma ordem, conjurar uma magia, arrombar uma porta e qualquer outra ação que possa ser resolvida em um curto intervalo de tempo (não mais de 6 segundos em tempo de jogo).

A critério do mestre, ele pode exigir um teste da habilidade Conhecimento para verificar se o combatente foi ou não bem sucedido. Um sucesso ocorre sempre que o jogador totalizar 9 ou mais na jogada de 2d6+habilidade.

Totalizar 7 ou 8 também significa que a jogada foi bem-sucedida, mas o combatente **pode ou não** perder 5 pontos de Destino (a palavra final é do mestre, de acordo com a importância dramática da cena não combativa para a narrativa).

Qualquer total abaixo de 7 na rolagem de 2d6+habilidade indica falha no teste não combativo, mas o personagem não perde de pontos de Destino neste caso.

## Cura

Testes de Conhecimento são necessários para restabelecer um personagem usando ervas, pomadas etc; se a cura é de natureza mágica, use a habilidade Magia ao invés de Conhecimento. Jogue 2d6+habilidade e, para cada ponto que superar a margem 9, o combatente que está sendo curado **restabelece** 1 ponto de Destino.

Caso o combatente que está tentando curar falhe no teste (tirando abaixo de 7), o paciente **perde** 3 pontos de Destino. Caso o combatente que está tentando curar tire 7 ou 8, este perde 2 pontos de Destino mas restabelece 1 ponto de Destino no paciente.

Curar é uma ação não combativa que pode ser usada várias vezes por qualquer personagem ao longo da aventura - mas sempre **uma vez por turno**, para qualquer jogador.

Em situações de cura mundana (não mágica) o personagem que está tentando curar deve ter Conhecimento +1 ou superior. Um combatente com Conhecimento +0 não tem proficiência suficiente para curar um aliado e não pode realizar esta jogada.

Ao realizar uma ação de Cura, um personagem não faz mais nada naquele turno.

# Combate

Adote as seguintes regras para situações combativas.

## Iniciativa

Os jogadores não sorteiam entre si para ver quem ataca primeiro. O primeiro combatente a atacar ou realizar qualquer ação é sempre o jogador que está à esquerda do mestre. Os turnos seguem em sentido horário até chegar a vez do mestre do jogo (que será, portanto, sempre o último da rodada).

# Atacar

Seu combatente pode causar dano com sua habilidade Combate ou Magia. Usando Combate, ele está bradando uma espada, machado, disparando com arco e flecha ou qualquer outra arma que seja interessante ao herói. Usando Magia, ele está empregando conhecimentos arcanos proibidos para gerar efeitos impensáveis que quebram a realidade.

Para todos estes casos, **jogue 2d6 e some seu bônus de Combate ou Magia**. Se tirar 9 ou mais, o combatente acerta e causa dano. Se tirar 7 ou 8, também acerta e causa dano em seu turno, mas perde **5 pontos de Destino**.

Qualquer resultado inferior a 7 indica que o ataque fracassou e não causou dano (mas o personagem não perde 5 pontos de Destino pelo fracasso). Se um combatente **fracassa** na jogada de ataque, é este combatente quem SOFRE dano automaticamente. Ele perde uma quantidade de pontos de Destino igual ao modificador de Tamanho (veja adiante) do inimigo.

# Causar Dano

**Combatentes que acertam** a jogada de ataque causam uma quantidade de dano que varia de acordo com a graduação de sua habilidade. Um combatente com Combate +1 tem possibilidade de causar mais dano que outro personagem com Combate +0.

**Combate ou Magia +0**: jogue 2d6 (Dano = menor dado).
**Combate ou Magia** +1: jogue 2d6 (Dano = menor dado+1).
**Combate ou Magia +2**: jogue 2d6 (Dano = maior dado+1).
**Combate ou Magia +3**: jogue 2d6 (Dano = maior dado+3).

Ex: Zendhar ataca com lanças de fogo projetadas de suas mãos abertas. Ele possui Magia +2. O jogador já fez a rolagem de ataque e acertou (tirou 9). Ele faz imediatamente uma segunda jogada, referente ao dano. Rola 2d6 e consegue 6 e 4. Como seu dano é igual a "maior dado+1" (devido a graduação +2 em Magia), Zendhar provoca, neste

turno, 7 pontos de dano (6 do maior valor no dado +1).

Então, quando um combatente acerta um ataque, jogue 2d6 e escolha o menor ou maior resultado, dependendo da graduação de sua habilidade. Some ainda algum bônus de dano (se isso estiver listado na tabela) e esse é o total de dano que seu combatente provoca.

Subtraia o dano da Vida do alvo. Ataques são feitos contra alvos individualmente.

Caso o **dano seja provocado por monstros** contra heróis (o que acontece automaticamente quando o herói FALHA em sua jogada de ataque, tirando qualquer total abaixo de 7 na somatória de 2d6+habilidade), os monstros reduzem os Pontos de Destino dos combatentes na mesma quantidade de seu bônus de Tamanho (o que indica a potência agregada ao golpe).

Ex: se o guerreiro Eldroc possui 84 pontos de Destino neste momento e falha ao atacar o abissal Zendrophian, este reduziu instantaneamente os pontos de Destino do personagem de 84 para 74 (porque o monstro é Enorme, tendo +10 de modificador de Tamanho). O personagem perde 10 pontos de Destino neste caso, e o jogador deve imediatamente ajustar o valor atual destes pontos em seu turno.

## Magia Fora de Combate

A habilidade Magia também pode ser usada para ações não combativas. Se isto for importante para a trama, um teste de Magia

pode gerar efeitos não relacionados ao combate - criar água para lavar um ferimento, transformar pedra em lama, gerar uma ilusão, fazer um personagem levitar, tornar outro combatente invisível… . Não existe uma lista de magias neste livro, o jogador cria o efeito com base na necessidade narrativa e no bom senso.

A regra que rege o teste de Magia permanece a mesma: jogue 2d6+Magia e tente tirar 9 ou mais para ser bem sucedido. Caso tire 7 ou 8, o Arcano também é bem-sucedido, porém, como na prática o uso de magia fora de combate equivale a uma ação não combativa, o mestre avalia se esta falha (conforme as circunstâncias do momento) fará o Arcano perder 5 pontos de Destino de forma excruciante e dolorosa. Se ele falhar no teste de magia, não perde pontos de Destino.

# Inimigos

Esta seção reúne as principais características dos inimigos dos combatentes e como estes interagem com seus adversários em jogo.

## Vida

Apenas inimigos possuem um indicador numérico do quanto dano conseguem suportar chamado Vida (não “pontos de vida”, somente Vida).

O mestre estipula a quantidade de Vida de um inimigo com base em dois parâmetros: Poder e Tamanho.

## Poder

Em relação ao Poder, um inimigo pode ser Fraco, Mediano, Forte ou Muito Forte. Um inimigo Fraco tem Vida 6. Um Inimigo Mediano tem Vida 12, um inimigo Forte tem Vida 18 e um inimigo Muito Forte, Vida 24.

## Tamanho

Em relação ao Tamanho, um inimigo pode ser Pequeno (qualquer coisa entre o tamanho de um inseto até a altura dos joelhos do combatente), Médio (entre a altura do combatente e 2m), Grande (até 8m) ou Enorme (qualquer coisa entre 8m e o tamanho de uma montanha ou além). Ajuste a Vida de um inimigo da seguinte forma: Pequeno (+4), Médio (+6), Grande (+8) ou Enorme (+10).

Ex: o mestre cria dois adversários para enfrentar o grupo de combatentes em momentos distintos da aventura. Um deles é Ragn, O General Possuído – um lorde do inferno ocupando o corpo devastado de um comandante amaldiçoado. Este é um inimigo Forte (Vida 18) de tamanho Médio (+6). Ragn terá Vida 24 (18+6).

Outra monstruosidade é Zendrophian, uma massa interplanar sangrenta de dentes e olhos com tentáculos, capaz de enlouquecer com um simples olhar. Este é um inimigo Muito Forte (Vida 24) e Enorme (+10). Zendrophian terá Vida 34.

## Dano

Todo dano adversário incide sobre os pontos de Destino do combatente que falha em um ataque contra esse oponente. Esse dano varia de acordo com o tamanho do inimigo.

Então, um personagem com 90 pontos de Destino estaria agora com 82 pontos de Destino se fizesse um ataque contra um inimigo Grande (+8) e falhasse. A falha resulta automaticamente em um contra-ataque indefensável cujo dano sofrido é igual ao modificador de Tamanho adversário.

## Habilidades Especiais

O adversário é capaz de enlouquecer apenas com um olhar? É capaz de alterar sua forma para enganar? Consegue lançar magias? Todos estes são apenas efeitos que podem ser resumidos em duas consequências: ou o inimigo causará dano (igual ao seu modificador de

Tamanho) ou causará um efeito (ex: loucura).

No caso de outros efeitos que não dano, o mestre cobra um teste de Conhecimento do jogador. Role 2d6+Conhecimento, se a jogada for igual ou maior que 9, o personagem resistiu ao efeito malévolo. Se for 7 ou 8, também resistiu mas perde 1 ponto de Destino. Abaixo de 7, ele sofre o efeito da habilidade narrada. O mestre cria as habilidades especiais com base no bom senso (ex: loucura, paralisia, sono etc).

# O Turno do Mestre

O mestre do jogo é sempre o último do turno.

Cabe ao mestre, quanto chegar sua vez, fazer os combatentes encararem seu Destino.

**Apenas combatentes que tiraram 7 ou 8** em qualquer teste, no turno atual, deverão encarar o Destino. Os outros estão livres por ora.

O mestre rola 1d100 e compara o resultado com o valor atual de pontos de Destino de cada combatente envolvido; caso o total nos dados seja **igual ou menor**, o personagem sobrevive este turno. Caso o total seja maior que o Destino do personagem, este encontrou seu fim.

O mestre nunca faz várias rolagens de Destino simultâneas para todos os personagens envolvidos (que totalizaram 7 ou 8). Uma vez que se conheçam todos os personagens que irão encarar o Destino neste turno, o mestre rola o d100 para cada jogador individualmente, no sentido horário, começando à sua esquerda. Ele **interrompe** imediatamente a rolagem assim que o primeiro teste fracassar.

Ex: Bill, Anthony e Kevin estão sentados nesta ordem (sentido horário) ao redor do mestre Andrew. Bill e Kevin irão encarar o Destino (pois tiraram 7 ou 8 neste turno). Anthony está livre, por ora.

Bill possui Destino 76. O mestre Andrew rola d100 e tira 80, para infelicidade de Bill. Como o Destino já escolheu um personagem (Bill), Kevin sobrevive a esta rolagem, neste turno.

No turno seguinte Kevin irá encarar o Destino novamente apenas se tirar 7 ou 8 em algum teste. Já Bill terá sua cena final no próximo turno.

# A narrativa final

Capriche na narrativa, jogador. Ter sua última e derradeira cena não significa outra coisa: seu combatente não vai continuar. Não viverá para ver o sol nascer amanhã. Não irá se despedir de entes queridos (se não teve tempo de fazer isso). Este herói, que vivenciou tantas batalhas e vangloriou-se de tantas conquistas ao longo de sua carreira, encerrará sua vida aqui e agora.

O mestre deve permitir que o jogador incorpore a narrativa da morte de seu personagem a um contexto que pode variar do heroico ao dramático, do selvagem ao melancólico, dependendo a cena. A sala está infestada de monstros? Permita que o combatente seja o último a trancar o aposento com ele dentro - salvando os demais, do lado de fora, da morte certa - enquanto aciona o mecanismo que inundará o recinto de lava em segundos. Ele se vai… e os monstros, também.

E quase não haverá tempo para lamentar por isso...

# A Última Aventura

Uma aventura de "A Última Masmorra" é parecida com qualquer outra aventura heroica de um bom RPG medieval. Mas existem alguns parâmetros que o mestre deve respeitar ao desenvolvê-la. Esta seção explica cada parâmetro na ordem em que eles se manifestam na trama.

## Ponto de Partida

A última aventura do grupo, em A "Última Masmorra", já começa como um carro esporte a 300 quilômetros por hora, sendo lançado na pista por um jato no triplo da velocidade.

Não há um prelúdio neste momento (ele acontece depois).

Não há tempo para respirar.

Quase não há tempo para pensar.

Os combatentes já estão sofrendo os efeitos de todos seus Declínios. Eles já tiveram o primeiro **contato com o horror** que os aguardava momentos atrás (embora os jogadores só estejam começando a aventura efetivamente agora). O que nos leva ao contato imediato com

## ...A Ameaça

Esqueça orcs, goblins e esqueletos. Estamos falando de heróis que já enfrentaram tudo isso e venceram.

As ameaças são, geralmente, monstruosidades interplanares que podem levar o homem comum à loucura (não há regra para isso - personagens não jogadores simplesmente enlouquecem ao contemplá-las; o aldeão comum é destroçado tão rapidamente que não tem tempo de saber o que o atingiu, seus olhos explodem e seu cérebro se rompe).

Os perigos envolvem demônios abissais, bruxas com milhares de anos e poderes infinitos, alienígenas de dimensões que ninguém jamais compreenderá, seres cósmicos mais antigos que a existência,

coisas que habitam os espaços entre os espaços. Os confrontos nunca são heroicos. Nunca devem ser vantajosos para os personagens. A parcela inicial de sangue, loucura e sofrimento já foi cobrada dos combatentes antes da aventura “começar” (e muitas outras parcelas serão tributadas).

Mas, mesmo diante do ritmo frenético da aventura, cabe aqui ou ali uma pausa para respirar, para

# ...Recapitular

Os olhos latejam, as pernas não aguentam se sustentar após o primeiro combate; sangue escorre com a força do medo que os combatentes jamais imaginaram suportar. Seus corações todos estão comprimidos como o punho fechado de um troll esmagando a cabeça de um coelho. E é neste momento, enquanto os heróis lutam para respirar com o peito explodindo na pausa entre os combates, que eles encontram tempo para recapitular. **O que os trouxe aqui?**

Até este momento, perceba que poucas coisas foram preparadas antecipadamente pelo mestre: alguns adversários e o palco inicial onde o primeiro confronto ocorreu (antes da aventura propriamente começar). Mas o que trouxe os personagens aqui?

Os próprios jogadores devem definir.

Conceda a eles alguns minutos e poder narrativo para que criem como quiserem esta parte da aventura. Se o mestre quiser orientar a criação do prelúdio, sugerimos que sejam respondidas algumas perguntas:

1. O que os combatentes estavam fazendo antes da aventura começar?

2. Como foram chamados/convocados para esta derradeira missão? O que os convenceu?

3. O que eles tiveram de deixar para trás, a fim de estarem aqui, agora?

4. Como foi o confronto ocorrido ANTES da aventura começar (instantes atrás, em tempo de jogo), que os deixou em frangalhos neste momento? Eles foram encurralados? Havia outros com o grupo? Estes outros morreram? Fugiram?

5. O que mais causa horror ou desesperança aos combatentes neste momento?

# Fluxo de Ação

A partir destas respostas, o mestre pode dar prosseguimento a aventura incorporando elementos de improviso que deverão impor desafios aos combatentes – desafios não apenas relacionados a luta, mas também situações ambientadas fora do confronto.

Caso o mestre não domine o improviso (ou simplesmente não goste disso), pode orientar os jogadores a imaginarem (e, como sugestão, escreverem) antecipadamente o prelúdio, respondendo as três primeiras perguntas pelo menos. Os jogadores entregam esse material ao mestre alguns dias (ou horas) antes da aventura e, a partir disso, o mestre desenvolve a trama.

Quando a recapitulação chegar, ficará a cargo dele definir que confronto imediato ocorreu antes da aventura começar e só então inquirir aos jogadores sobre o restante das dúvidas - outros morreram? Foram encurralados? Fugiram? O que os heróis mais temem neste momento?

# Mortes

Cedo ou tarde um combatente morrerá, enquanto seus pontos de Destino decrescem na mesma medida que seus fracassos se sucedem. Convém, entretanto, evitar que as mortes aconteçam em série. Deixe a aventura fluir um pouco. A morte de um combatente deve ser heroica mas, acima disso, triste, vazia de propósito para os demais, talvez temerária: eles (os heróis) agora é quem estão acuados, é quem estão enfraquecidos, é quem estão enfrentando algo que lhes parece impossível vencer.

Assim, quando um combatente morre, crie condições para que o grupo não caia no turno imediatamente seguinte em um novo combate que poderá ser mortal para os demais. Permita que a aventura se desenvolva e eles possam "respirar" entre os momentos dramáticos.

Em outras palavras, “distribua” as mortes (ou as “possibilidades de mortes”) ao longo da sessão de jogo. O jogo em si já orienta que, diante do fracasso de uma jogada para encarar o Destino (que terá como consequência a morte do combatente), as demais rolagens desse tipo cessam para os demais, naquele momento.

E não tente prever quando as mortes dos combatentes acontecerão. Mais cedo do que imagina, um herói terá dado seus passos na última masmorra.

# O Desfecho

Como toda a aventura de RPG, é importante que o desfecho da aventura esteja bem claro para o mestre. Ele já terá ferramentas para trabalhar a aventura (as perguntas do prelúdio respondidas pelos jogadores), mas além disso deverá, antecipadamente, ter definido o objetivo da ameaça e as consequências de derrotá-la, o que culmina com o desfecho da aventura.

A monstruosidade enfrentada é uma aranha interplanar do tamanho de uma represa? O objetivo dos combatentes é matá-la antes que ela conjure um buraco negro sobre o mundo? Ao derrotá-la, eles não atrairão a ira da raça aracnídea? Ou a aranha é um ser único?

Será que o desfecho da história não ocorre quando os personagens finalmente fecharem o Tomo do Obscuro, de onde sai todo o conhecimento do bem e do mal, ora lido por interlocutores de fora que aos poucos estão descobrindo este mundo? O que acontece se você não fechar este livro agora? Que forças terríveis sairão daqui? Haverá

# ...Sobreviventes?

Esta é a Última Masmorra.

Todos os combatentes podem ter morrido antes do Desfecho. Podem ter morrido quando ainda seguiam para lá. Todos.

Ou quase todos.

As opções mais épicas envolvendo a conclusão de A Última

Masmorra são, geralmente, três:

1. Resta apenas um combatente; a ele cabe o Destino de encerrar o mal de uma vez por todas – morrendo no processo, caso tenha falhado em seu teste de Destino no turno anterior.

2. Pode acontecer de a coisa enfrentada continuar viva após a morte do último combatente, no Desfecho da história. Isso ocorrerá se a coisa ainda tiver Vida suficiente. Caso sua Vida tenha sido exaurida no derradeiro ataque do último combatente vivo, ambos encerrarão ali suas participações no mundo dos vivos. O mestre narra as consequências da destruição da ameaça e como o restante dos seres vivos do mundo (ou, pelo menos, do mundo conhecido pelos personagens) reagiu a isso.

3. Se um ou mais combatentes destruíram a ameaça e continuaram vivos, suas vidas nunca mais serão as mesmas. Eles jamais estarão disponíveis para outras aventuras. Ao invés dos louros da vitória, seus corpos cobertos do sangue da coisa morta à sua frente cambaleiam no topo do mundo e contemplam o reino com lágrimas nos olhos. O sabor desta vitória é amargo, sombras envolvem suas almas com o medo de que outras coisas como esta possam sair dos espaços entre os espaços do cosmo profundo e desconhecido. Não se trata do

horror de que algo não acabou, mas sim, da constatação de que a coisa morta levou junto o restante da humanidade dos combatentes – deixando para trás uma frágil casca vazia a se estilhaçar.

# Um Exemplo de Jogo

## 1- Criando os Combatentes

Aislan, Felipe e Thiago constroem para si os seguintes combatentes:

(Aislan): Kravenoch (combatente), um guerreiro desolado pela perda de sua nação nas Guerras do Santo Cerco. Tem a aparência de um viking com volumosa barba vermelha, 1,80m de altura e é muito forte. Possui Combate +2, Magia +0, Conhecimento +1. Aislan decide colocar o bônus de +1 em Combate, aumentando-o de +2 para +3. Seu Declínio (sorteado) é o número 4 ("O combatente está com vários ferimentos profundos infeccionando. Ele sente como se besouros de fogo estivessem forçando sua carne, rasgando-a de dentro para fora em vários pontos"). Ele rola -2d6 para seus pontos de Destino, totalizando 11 e ficando com Destino (inicial) 89. Aislan menciona que seu guerreiro anda armado com um machado de duas lâminas que já viu dias melhores.

(Felipe): Kaion Darklander (arcano), o sobrevivente de uma família nobre chacinada em uma guerra de clãs. Ainda aos 4 anos (quando fora abandonado à própria sorte por uma caravana de sobreviventes nas gélidas Altas Montanhas), ele foi adotado por uma tribo que venerava um panteão totêmico e lhe ensinou os caminhos da magia (uma premonição ritualística dizia que um estrangeiro deveria ser versado nas artes místicas para salvar a tribo de ser devorada pela Grande Aranha). Kaion tem 1,70m, olhar aguçado e aspecto inquisidor. Possui Combate +0, Magia +2 e Conhecimento +1. Felipe coloca seu bônus de +1 em Conhecimento (aumentando-o de +1 para +2). Apesar de ter passado quase a vida toda junto aos selvagens, Felipe considera que Kaion ainda tem muito a aprender em termos de magia. Ele equilibra essa busca com Conhecimento, que pode salvar sua vida em situações inúteis para a força arcana. Seu Declínio (sorteado) é o

número 8 (“O combatente ouve vozes aterradoras que ordenam que ele se mate. Todas as tentativas de desconsiderar essas vozes no passado resultaram em fracasso e, para piorar, as ações do personagem sempre acabam facilitando o acesso dele a armas de todos os tipos. Acabar com a loucura seria mais fácil que estalar os dedos”). Ele rola 4d6, totalizando 11, e anota Destino (inicial) 89 em sua ficha de personagem. Quando não está usando magias, Felipe diz que seu personagem caminha com dois pequenos bastões que podem ser sacados de dentro da capa e usados para desarmar e contundir.

(Thiago): Zankhar (perito), um plebeu que acumulou fortuna agindo como consultor de ameaças para guildas e grupos de aventureiros. O risco sempre fez parte de sua vida, mas Zankhar sempre sorriu para o risco. Sempre sorriu para o ouro. E sempre sorriu para o fato de que jamais se esquecia de nada (algo que as pessoas do mundo de hoje chamariam de “memória eidética”). Combate +1, Magia +0, Conhecimento +2. Thiago coloca o bônus de +1 em Conhecimento, como previsto, ficando com +3 (ao invés de +2). Sorteando seu Declínio, ele tira 5 (“O combatente tem episódios terríveis de náusea e está vomitando sangue. Seus intestinos e estômago se contorcem como se corroídos lentamente por ácido”). 3d6 são subtraídos de seus pontos de Destino base, deixando-o com

Destino (inicial) 90. Thiago declara que seu perito é sempre visto com um arco curto (mais fácil e rápido de manejar) e uma aljava sempre abastecida.

## 2- Ponto de Partida

Agora o mestre estabelece a primeira cena, o Ponto de Partida da aventura.

*As explosões do lado de fora das muralhas se intensificaram. A batalha contra Lorde Gray já durava três dias e o regente Makzenn, que contratou os combatentes, saudava-os exibindo um sorriso de escárnio de sua cabeça arrancada e fincada no topo de uma lança, arremessada contra o grupo. O cerco estava se fechando e, a cada nova investida das coisas que Lorde Gray havia conjurado, o pesado portão de madeira e ferro soltava lascas maiores e maiores.*

## 3- Introduzindo a Ameaça

O mestre dá prosseguimento à narrativa, incorporando agora a natureza da ameaça:

*O grupo sabia quais eram as coisas que Lorde Gray havia conjurado. Elas vieram dentro de uma neblina, e Kravenoch cometeu a estupidez de querer usar seu corpo para proteger a filha donzela do regente. Os tentáculos que serpentearam no ar, de dentro da neblina, abriram-se como pétalas e dentro delas, havia dentes tão afiados quanto navalhas. Lâminas de 15 centímetros que simplesmente envolveram o corpo do guerreiro e começaram a mastigá-lo enquanto o arrastavam para o que parecia ser não uma, mas várias bocas famintas, uma dentro da outra, tão grandes que um cavalo inteiro poderia ser engolido. A filha donzela, claro, cometeu a segunda estupidez: tentar ajudar. Outro tentáculo voou da neblina tão rapidamente, perfurou-lhe o tórax tão rapidamente, subindo e rasgando órgãos internos tão rapidamente, e explodindo no topo do pescoço da menina tão rapidamente, que a cabeça dela rompeu-se em lascas para todos os lados, como quando um cozinheiro habilidoso corta uma melancia tão rapidamente e em várias fatias que todas caem simultaneamente sobre a mesa do banquete.*

*Mas aquele banquete era de sangue. E o sangue de quase toda a guarda regencial já havia sido derramado nas amuradas, suas armas largadas aqui e acolá. Kaion Darklander lutava para se equilibrar sobre um universo de lâminas agudas que haviam sido largadas por soldados que debandaram (muitas espadas ainda estavam com os braços de seus portadores presos a elas). Muitas lâminas apontadas para cima. Roçando na calça e na capa do arcano, travando seu movimento pelo campo de batalha. E as vozes, ah, as vozes… seria tão fácil calar as vozes quando Kaion viu a primeira pata aracnídea, mais alta que a muralha, sair da névoa e tocar o pátio interno repleto de holocausto. "Se mata Kaion se mata Kaion se mata Kaion aproveita aproveita antes que ela te mastigue ela VAI TE MASTIGAR!" "Deuses, permitam-me lembrar da magia" exaspera o arcano diante do horror.*

*Do alto, na torre de vigília, Zankhar tinha uma visão mais privilegiada do cenário, embora horas mais tarde fosse querer jamais ter visto o que viu. A neblina que envolvia todo o palácio já havia coberto as ruas mais baixas da cidade ao redor. Com sua flecha firmemente apontada para o nada, ele ouvia gritos de todos os tipos vindos de inocentes que achavam estarem seguros dentro de casa. Os gritos invariavelmente eram cortados por rugidos do que quer que estivesse andando pelas ruas. E os bebês, o choro de bebês, era a maior violência que seus ouvidos mapeavam. Um choro, um urro e um grito infante mais agudo seguido por carne sendo dilacerada, rasgada. Silêncio em seguida. O grito dos bebês conseguia atingir uma oitava acima do mais agudo choro que produziam e Zankhar imaginou que muitas crianças ali já haviam tido o mesmo fim. Elas não brincariam nem amanhã nem nunca mais. Ele nunca se esqueceu disso.*

*Zankhar mantém a flecha apontada para o topo da neblina, mas está difícil raciocinar. Antes ele estava na amurada externa, ao lado de Kravenoch, quando coisas aladas investiram contra as forças de Makzenn despejando bulbos gelatinosos repletos de um líquido amarelo que cheirava ao enxofre de mil infernos. Os soldados cobertos com essa gosma se viram cobertos por esporos repentinos que lhes devoraram até os ossos em frações de pensamento. Zankhar foi atingido também e só conseguiu se limpar antes dos esporos brotarem por ter se jogado em um bebedouro de cavalos com água imunda. Ele se esfregou pelo que pareceu ser uma eternidade, e ao final, teve*

*tempo apenas de correr para a torre de vigília. Onde sua flecha solitária agora apontava para o que parecia ser o cume de uma montanha de escamas se movendo dentro na colossal neblina.*

## 4- Recapitulação

Neste ponto, o mestre conduz os jogadores a recapitular os eventos que culminaram naquela cena em que seus combatentes estão. Este é um momento em que Aislan, Felipe e Thiago são imbuídos de poder narrativo e criam os laços que uniram seus personagens.

Jogadores que não se sentem muito à vontade com improviso podem optar por escrever seus prelúdios antecipadamente, não há problema nisso. Os três aqui, entretanto, preferem a solução "pé na porta" criando tudo neste exato momento.

Aislan começa:

*Como vocês sabem, meu combatente, Kravenoch, é praticamente o último sobrevivente de sua nação, dizimada em uma batalha impossível chamada Guerras do Santo Cerco. Após quase sucumbir à loucura com essa trágica experiência, Kravenoch andou a esmo até se dar conta de que havia chegado às cercanias das muralhas de Makzenn. Completamente subnutrido, com os braços e pernas cortados e quase sem ter como se sustentar, ele viu o que parecia um*

*cervo correndo em direção a uma carroça da qual os ocupantes pareciam atacá-lo. Era a primeira caça que sua visão, borrada neste momento, conseguia divisar. Cambaleante, ele seguiu para a carroça; imploraria um pouco daquele alimento. Mas enquanto se aproximava, sua visão trôpega foi ganhando foco e o estrondo da roda d'água próxima foi ficando cada vez mais baixo à medida que o som dos gritos ganhava contorno tão nítido quanto o veículo, que não era na verdade uma carroça, e sim, uma carruagem regencial.*

*Os gritos vinham de dentro; ao chão, o cocheiro com a garganta aberta; o cavalo havia conseguido se soltar em desespero, mas o que rondava a carruagem preferia o sabor do medo moldado como voz de mulher. As patas de um grande felino com olhos de sangue começavam a lascar a madeira. Não era um cervo, afinal. E a coisa avançou pra cima de Kravenoch. Aí ele simplesmente matou o leopardo e conduziu a filha donzela do regente em segurança, ganhando abrigo e confiança.*

Foi assim que encontrei vocês, né? Aislan se vira para Felipe e Thiago. Felipe prossegue.

*Exato. Meu arcano, Kaion Darklander, já estava servindo ao regente Makzenn nessa época. Fui indicado para integrar o conselho regencial por outro nobre da confiança de Makzenn, lorde Johann, a quem eu prestava meus serviços antes. Por alguma razão, lorde Johann foi jurado de morte por um servo do Caos; as razões disso não me compete julgar. Fato é que, em desespero, ele confiou a mim a proteção de sua família e de si próprio. Tenho algum conhecimento sobre as feras do Caos e como elas atacam percorrendo os espaços entre os espaços até chegar ao nosso plano de existência. Uma dessas quase destroçou um braço de Johann certa vez. Rastreei o espaço mental até encontrar a toca etérea da coisa que ameaçava meu senhor, e lá descobri que a besta estava grávida DO PRÓPRIO JOHANN.*

*Ele havia destroçado todos os limites da sensatez em um pacto demoníaco em busca de mais poder – talvez o poder para se tornar o homem que se tornou. Isso incluía copular com a coisa do Caos. Engravidá-la. E agora ela buscava o nobre para despejar sobre ele a ira de sua ninhada, prestes a nascer. O que eu fiz? Quase morri no processo, mas reverti o ritual com a força da mente, fazendo a coisa devorar sua própria ninhada e depois consumir a si própria. Depois*

*disso, lorde Johann me encaminhou para servir o regente – desconfio, entretanto, que meu antigo senhor tenha recebido uma polpuda oferta em troca da cessão de meus serviços.*

E você, Thiago? Felipe dá a deixa para Thiago completar o prelúdio, no que este responde:

*Meu perito, Zankhar, acumulou fortuna e rapidamente ganhou prestígio a ponto de ser chamado como consultor do regente Makzenn quando este soube, há algumas semanas, da névoa misteriosa que havia devastado um reino vizinho. Conseguimos conter a notícia e não espalhá-la para a população, o que certamente provocaria o desespero em massa, porque nenhum de nós tinha a real noção da ameaça e também porque Makzenn tinha um propósito secreto: há uma semana ele foi informado da presença de um veio de ouro abaixo da abadia abandonada de Winterborough. Sedento pela cobiça, ele ordenou que seus operários (contratados entre dezenas de serviçais disponíveis como mão de obra barata) cavassem mais fundo. Quatro dias atrás, um dia antes deste ataque começar portanto, Makzenn procurou-me em meu laboratório. Ele estava bêbado e desesperado, falando coisas sem sentido no momento: "eles cavaram fundo demais FUNDO DEMAIS ele encontraram o que não deviam DEUSES, POR QUE CEDI À COBIÇA? Todas aquelas vidas!" Não consegui extrair nenhuma informação sólida do regente, exceto o fato de que a escavação sob a abadia terminou em desastre, com a morte dos operários. No dia seguinte a esse, a névoa surgiu e o ataque começou. Foi quando todos nós nos encontramos quando a primeira explosão externa estremeceu os corredores do palácio.*

## 5- Fluxo de Ação

Tendo estabelecido Ponto de Partida, Ameaça e Recapitulado o que os trouxe ali, o mestre desenvolve o Fluxo de Ação (se já não o fez antes da aventura começar). Isso nada mais é que formatar ma série de encontros que serão necessários para o desenrolar da aventura. Isto é feito com base em uma combinação de bom senso aliado ao que interessa em termos de desafios para os personagens, o que o mestre planeja ao contar essa história e como os inimigos se encaixam na proposta de tornar ESTA a ÚLTIMA masmorra da vida dos combatentes.

Um exemplo que o mestre poderia adotar para o Fluxo de Ação de toda a história contada até aqui poderia ser este:

a) Acuados na batalha que abriu a aventura, os combatentes recuam até o interior do palácio;

b) Lá descobrirão um acesso subterrâneo à abadia, enfrentando desafios como desmoronamentos e inimigos infiltrados no subterrâneo; deixar este subterrâneo pode ser uma “virada de ato” (a conclusão de um primeiro momento importante para a aventura) que culminaria com a morte do primeiro combatente – certamente dando a vida para que os demais prosseguissem.

c) Os combatentes chegam às catacumbas da abadia de Winterborough, encontram o fosso escavado a mando do regente Makzenn – uma cratera rudimentar coroada com treliças, cordas e vigas de madeira – em um salão ladeado por colunas gigantes, com dezenas de metros de altura. Do fundo do poço emana um brilho azul-púrpura, mas o que surpreende os combatentes virá de cima, do topo do salão a algumas dezenas de metros, onde a iluminação mal alcança: um demônio abissal com 5m de altura cai sobre os personagens e o combate acontece.

Entre a chegada às catacumbas e o encontro com o demônio, o mestre pode acrescentar mais detalhes para engrandecer a narrativa, como pistas, sobreviventes, tesouros, ameaças menores. Este confronto deve marcar também uma “virada de ato”, com o demônio caindo para o fosso antes deste ser definitivamente selado – não sem antes levar (possivelmente) um outro combatente.

d) Na conclusão, o mestre pode optar por algumas resoluções: a derrota do demônio dissipou o nevoeiro e suas ameaças; ou a derrota do inimigo pode não ter dissipado o problema principal (nevoeiro) e ao perceber isso, o último sobrevivente larga as armas e entra sem cautela no oceano de nuvens que cobre o reino, sem ver o que começa a destroçá-lo.

Pode ser que apenas um herói sobreviva à morte do demônio, à dissolução do nevoeiro e suas ameaças, mas ele jamais será o mesmo. Sua mente ficou tão imprestável que seus dias como pessoa sã acabaram em definitivo.

# Bestiario

Apesar de "A Última Masmorra" retratar a missão final de um grupo de heróis contra inimigos inconcebíveis, pode ser que você, mestre, sinta-se mais à vontade com um catálogo previamente preparado de adversários para confrontar seus personagens jogadores. Se precisar de ideias, recorra a este Bestiário.

Nesta seção listamos alguns exemplos de adversários padrão de fantasia medieval e também inimigos mais poderosos.

## Aberraçao Interplanar

Uma massa horripilante de tentáculos, pinças, dentes e olhos que espalha morte e destruição.

VIDA: 34; PODER: Muito Forte; TAMANHO: Enorme; DANO: 10.

HABILIDADES ESPECIAIS:

**Enlouquecer e Devorar**: uma Aberração Interplanar leva pessoas comuns à loucura e morte imediata, apenas ao vê-la. Combatentes testam Conhecimento; se forem bem-sucedidos, nada acontece. Quem falhar entra em delírio e é imobilizado pelo monstro (perdendo 2 pontos de Destino) e será devorado em 1d6 turnos se não passar em um teste de Combate no seu turno seguinte.

## Aranha Gigante

Um horror demoníaco de 4,5m de altura, originário dos mais profundos pesadelos.

VIDA: 26; PODER: Forte; TAMANHO: Grande; DANO: 8.

HABILIDADES ESPECIAIS:

**Enlouquecer e Imobilizar**: esta Aranha é a representação no plano material de uma entidade muito pior (a aranha é a forma como a mente humana consegue entender

a coisa). Homens comuns morrem ao contempla-la. Mulheres comuns entram em coma. Combatentes testam Conhecimento a cada 2 turnos quando a confrontam. Quem falha é paralisado pela força psíquica da Besta e perde 8 pontos de Destino a cada turno (só consegue se livrar testando Conhecimento).

## Construto

Um monstro de forma humanóide (ou não) construído em metal ou rocha.

VIDA: 24; PODER: Forte; TAMANHO: Médio; DANO: 6.

HABILIDADES ESPECIAIS:

**Armadura Aprimorada**: Construtos possuem formidável rigidez intrínseca aos materiais com que são construídos. Por isso eles sempre sofrem dois pontos de dano a menos (se o combatente provocou 5 pontos de dano, o Construto sofre apenas 3 pontos).

## Devorador de Mentes

Uma aberração humanóide com cabeça de polvo, dotada de grandes habilidades psíquicas.

VIDA: 18; PODER: Mediano; TAMANHO: Médio; DANO: 6.

HABILIDADES ESPECIAIS:

**Controlar Mentes**: quando um Devorador tenta controlar a mente de um alvo, o mestre cobra um teste de Conhecimento do alvo (ele só terá êxito se tirar 8 ou mais - sendo que um resultado 8 indica sucesso do herói com a perda de 2 pontos de Destino). Em caso de falha a mente do alvo está controlada. O alvo se liberta apenas quando o Devorador morre.

**Devorar Mente**: se um combatente falha

em seu ataque tirando o valor mínimo nos 2d6 ("1" em ambos os dados) perde 8 pontos de Destino (ao invés de 6) e ganha um trauma craniano-encefálico.

**Ler Mentes**: se o combatente falha em um teste de Conhecimento, ele abre sua mente às investidas do Devorador, que conhecerá seus pensamentos.

O Devorador só pode usar uma destas habilidades por turno.

## Dragao

Um monstro réptil ancestral. Os valores de Vida, Poder, Tamanho e Dano de um Dragão variam de acordo com seu tamanho e idade. Dragões filhotes são Pequenos enquanto Dragões anciões são Enormes. O mestre seleciona as características de acordo com o grau de ameaça.

Dragões entretanto costumam possuir estas habilidades:

**Baforada de Fogo**: se um combatente falha em seu ataque tirando o valor mínimo nos 2d6 ("1" em ambos os dados), o Dragão o atinge com uma baforada explosiva que causa a perda de 2 pontos de Destino além do que o Dragão normalmente causaria em combate.

**Voo**: a capacidade de manobra dos Dragões em espaços abertos faz com que eles sejam adversários difíceis de acertar nessas condições. Um Dragão voando só é atingido com 9 ou mais (qualquer valor abaixo disso é uma falha, e se atingir a fera totalizando exatamente 9 na jogada de 2d6+habilidade, o combatente perde 5 pontos de Destino pelo esforço excruciante).

## Espectro

Uma entidade das sombras que espalha morte através de seu toque necrótico.

VIDA: 30; PODER: Muito Forte; TAMANHO: Médio; DANO: 6.

HABILIDADES ESPECIAIS:

**Nulificar Vida**: quando um combatente erra o ataque contra um Espectro, este provoca dano no personagem com seu toque necrótico que enfraquece e adoece. Além de perder 6 pontos de Destino, o alvo deve fazer um teste de Conhecimento a cada turno em que o Espectro estiver presente. Se falhar, não joga neste turno. Se for

bem-sucedido totalizando 7 ou 8, perde 6 pontos de Destino (ao invés de 5). Se tirar 9 ou mais, anula o efeito de Nulificar Vida do Espectro e prossegue lutando normalmente nos turnos seguintes. Um Espectro só é morto com armas mágicas.

## Esqueleto

Um esqueleto humano animado por força arcanas malévolas.
VIDA: 18; PODER: Mediano; TAMANHO: Médio; DANO: 6.
HABILIDADES ESPECIAIS:

**Densidade Óssea**: ataques feitos com arcos, setas de besta e lanças são inúteis contra esqueletos. Eles sofrem dano físico apenas quando atacados por espadas, cajados, maças ou machados.

## Goblin

Um humanóide asqueroso e animalesco.
VIDA: 10; PODER: Fraco; TAMANHO: Pequeno; DANO: 4.

## Lich

Um morto-vivo poderoso (geralmente foram magos em vida). Lichs sofrem dano apenas se atingidos por armas mágicas.
VIDA: 24; PODER: Forte; TAMANHO: Médio; DANO: 6.
HABILIDADES ESPECIAIS:

**Magias**: quando um combatente falha em seu ataque, é automaticamente atingido por um raio necrótico do Lich, o que provoca a perda de 6 pontos de Destino. Caso o jogador role "1" nos

dois dados, perde 8 pontos (ao invés de 6) e agora está muito ferido, vomitando sangue.

## Orc

Um guerreiro monstruoso com pele reptílica, grandes presas e olhos amarelados. Tem um profundo ódio pela raça humana.
VIDA: 18; PODER: Mediano; TAMANHO: Médio; DANO: 6.

## Zumbi

Um ser que não encontrou o descanso eterno e vaga pelos ermos com uma fome insaciável, destinado a matar tudo o que se move.
VIDA: 18; PODER: Mediano; TAMANHO: Médio; DANO: 6.
HABILIDADES ESPECIAIS:

**Transformar em morto-vivo**: quando um combatente é morto por um zumbi ou quando encara o Destino e falha após ter sofrido o ataque bem-sucedido de um zumbi naquele turno, o combatente morre mas se ergue automaticamente dentro de dois turnos como um novo zumbi, e sua única vontade será a de atacar e matar seus antigos aliados.

# A Ultima Masmorra

**FICHA DE PERSONAGEM**

Jogador

Personagem

☐ Guerreiro ☐ Arcano ☐ Perito

## Combate

+ O O O

## Magia

+ O O O

## Conhecimento

+ O O O

## Status Social

## Armas e Pertences

## Aparencia

## Declinio

## Pontos de Destino

Pts iniciais: 100

| | |
|---|---|
| 10 | OOOOO OOOOO |
| 20 | OOOOO OOOOO |
| 30 | OOOOO OOOOO |
| 40 | OOOOO OOOOO |
| 50 | OOOOO OOOOO |
| 60 | OOOOO OOOOO |
| 70 | OOOOO OOOOO |
| 80 | OOOOO OOOOO |
| 90 | OOOOO OOOOO |
| 100 | OOOOO OOOOO |

**No desafio de suas vidas, repousa uma missão sem volta.**

**Enquanto o odor venenoso e cáustico da mais sombria das mortes lhe cerca com os tentáculos da loucura, você será capaz de sobrepujar os desafios de sua última masmorra?**

**A Última Masmorra** é um jogo de interpretação de papéis onde os jogadores vivem heróis no maior desafio de suas vidas. Algo do qual muitos não retornarão. Dor, tragédia e loucura aguardam aqueles que ousarem enfrentar esse desafio.

E para os que sobreviverem, o mundo jamais será o mesmo.

**A Última Masmorra** traz um sistema simples de regras com forte influência narrativista e um toque "oldschool" para colocar seus personagens verdadeiramente em risco! Usando apenas dados de seis e dez faces, comuns à maioria dos RPG's, você e seu grupo vão embarcar em uma viagem épica de desafios onde a vitória nem sempre significa ver a luz de outro dia.

ESTÚDIO RAGEMAN