

DUNGEON SQUAD!

"SAQUEJADORS DE MASMORRES!"

Saquejadors de Masmorres és un joc de rol especialment dissenyat per a jugadors joves amb poca capacitat d'atenció i que volen acció i diversió. Consisteix en tirar molts daus, fer quatre càlculs i algunes compres divertides. Els personatges es poden crear en 30 segons.

Crèdits (sota llicència [CC BY-NC-SA 3.0](#)) **Creador del joc:** Jason Morningstar ([web del joc](#))
Traducció: Santi Güell Bosch ([Bloc](#)) **Correccions i revisions:** Rubén Ortega i Mateu Pastoret

Al pot petit vol. 7 A [www.maqui-ed.com](#) trobareu més jocs de rol gratuïts de petit format en pdf, així com jocs de pagament de moltes pàgines en paper i pdf.

QUÈ NECESSITEU?

Cada participant necessita un llapis, paper i un joc de daus polièdrics (un de cada des de D4 fins a D12). També caldrà alguna cosa per picar i beure.

CREACIÓ DEL PERSONATGE

El personatge té tres daus que en defineixen diferents aspectes: D4, D8 i D12, a repartir entre Mag, Guerrero i Explorador.

(Per exemple: vull fer un personatge de tipus lladre amb poders màgics, així que agafo Mag D12, Explorador D8 i Guerrero D4. Espero poder trobar algú que em mantingui fora de perill en els combats!)

Cada personatge té un D6 i un D10 per a descriure coses: arma, armadura o conjur màgic.

(Per exemple: Per al meu lladre amb poders màgics agafo els encanteris Dormir a D10 i Llampec a D6.)

Tothom té quinze Punts de Vida. El mal els redueix directament.

MECÁNICA DE RESOLUCIÓ

Tots els personatges poden lluitar, llançar encanteris i moure's furtivament a diferents nivells d'habilitat. La dificultat es reflecteix en un nombre objectiu, normalment 2, 4 o 6. També són possibles nombres superiors per a tasques més arriscades.

Tireu el dau de Guerrero per atacar en combat. Fa falta un 2 o més per tocar a un enemic dèbil, un 4 o millor per tocar a un enemic mitjà, i un 6 o més per tocar a un enemic dur. Està clar que si poseu el D4 a Guerrero, el combat directe serà un desafiament o fins i tot impossible.

Tireu el dau de Mag per llançar encanteris. Fa falta un 6 o més per llançar un encanteri amb èxit. O un 2 o més si el llançador no es troba en una situació perillosa. Una bona opció podria ser assignar el D4 a Mag i agafar l'encanteri "Curar" per llançar-lo només entre combat i combat.

Tireu el dau d'Explorador per moure-us furtivament i robar. Necessiteu un 2 o més per moure-us en silenci, un 4 o més per obrir un pany o escalar una paret, i un 6 o més per desmuntar una trampa o saltar per sobre d'un abisme.

EQUIP AL QUE SE LI HA D'ASSIGNAR UN DAU DE "COSA"

Les espases fan el seu dau en mal, ja sigui D6 o D10. Una "espasa" també podria ser una destrala o qualsevol altra arma. També es poden trobar com a tresor altres armes marcades amb D4, D8 o fins i tot D12.

Els arcs poden fer mal a un enemic a distància, aplicant el seu dau en mal, però només la meitat de les vegades. Si la tirada de Guerrer és senar no compta! Si és parell toca! Un "arc" també pot ser un punyal, una ballesta o altres armes a distància.

L'armadura redueix el mal que es rep en el seu dau. Així, us han tocat i us han fet 7 punts de mal però porteu armadura, podeu tirar el seu dau i reduir el mal rebut en aquella quantitat, possiblement fins a zero. Una armadura de D10 és bon material! També es poden trobar altres armadures marcades amb D4, D8 o fins i tot D12!

Algunes peces d'equip cares poden donar una bonificació de +1 mida de dau a una activitat específica, pujant així el dau un rang cap amunt. Per exemple el vostre D4 d'Explorador es convertiria en D6 per a moure's furtivament portant unes botes èlfiques. Cada personatge pot portar un total de quatre peces de "coses" amb daus assignats: encanteris, armadura, armes i similars. Si un personatge aconseguix un tresor amb un dau assignat (Bola de Foc de D6, per exemple), compta dins el seu total, igual que els dos objectes amb els quals comença cada personatge. Es poden barrejar els objectes com es vulgui, però cap jugador pot portar-ne mai més de quatre.

ALTRE EQUIP

Qualsevol pot fer un D4 de mal amb els punys o una daga, si no té cap arma millor. Es pot comprar corda, un pic o una pala, entre altres coses, però no tenen cap dau de "cosa" associat. No hi ha límit per a la quantitat d'equip normal que es pot portar.

MÀGIA

Hi ha sis conjurs. Qualsevol personatge pot escollir un encanteri com a "cosa", i els embruixadors (D12 a Mag) poden fer servir tant el D6 com el D10 per a dos encanteris diferents.

Fa falta un 6 o més per llançar un encanteri en una situació de combat, o un 2 o més si el llançador no està en una situació perillosa.

LLISTA D'ENCANTERIS

ENLLUERNAR fa que un enemic de mida humana dubti durant un torn per cada 2 punts tirats. Fan falta 4 punts per a les criatures més grans i 1 per a les més petites. Les víctimes no poden emprendre cap acció durant el torn en el que estan enlluernats. Es pot llançar una vegada per combat.

BOLA DE FOC fa el triple del seu dau de mal però només es pot fer servir una vegada per aventura! Tireu el mal de la Bola de foc i després multipliqueu-lo per tres. Qualsevol que estigui al costat de l'objectiu també rep mal: el dau de la Bola de foc sense multiplicar. És un encanteri poderós!

CURAR restableix el seu dau en punts de vida a l'objectiu que triï el mag. Aquest encanteri es pot fer servir una vegada per combat i cura a una persona.

LLAMPEC fa el seu dau de mal dividit entre tants objectius com decideixi el mag. Es pot llançar una vegada per torn.

SORT permet afegir el dau del mag a la tirada d'una altra persona, abans que la faci! O reduir la tirada d'un oponent en la mateixa quantitat, també abans que la faci. Es pot llançar un cop per torn.

ESCUT MÀGIC protegeix a una única persona que triï el mag (inclòs ell mateix, si així ho desitja) contra un mal igual al seu dau, que es va minvant fins a desaparèixer. Es pot usar una vegada per batalla.

TRESOR I AVENÇ

A les masmorres hi pot haver tresors, com ara espases màgiques (+1, el que converteix una espasa D6 en una espasa D8), varetes màgiques (+1 a la mida del dau per llançar encanteris), botes èlfiques (+1 a la mida del dau per moure's en silenci), o pocions (que contenen encanteris d'un sol ús). També es poden trobar monedes d'or! Que es poden fer servir per comprar equip, com ara cordes, eines de lladre, llanternes i pals de tres metres.

L'or també es pot fer servir per incrementar en una mida qualsevol dau després de cada aventura, fins a un màxim de D12. 100 monedes d'or equivalen a un dau d'increment. A més amb or es poden comprar punts de vida: 20 monedes d'or incrementen permanentment els punts de vida en un.

EXEMPLES DE MONSTRES

Tots els monstres necessiten un 4 o més per tocar a un aventurer.

BESTIOLES

Ataquen amb un D4, els aventurers en toquen automàticament una per atac, però van en grup o eixams.

Rata o aranya: Mossegada 1 punt, 1 PV.

Rat-penat vampir gegant: Mossegada 2 punts, 2 PV.

Fong pudent: Corromp el metall, fa malbé armadures i espases, 25 PV.

Fong màgic: Cada punt de màgia que es faci servir en contra seva incrementa els seus PV en la mateixa quantitat, 25 PV.

DÈBILS

Ataquen amb un D6, els aventurers necessiten un 2 o més per tocar-los. Viatgen en manada.

Rata gegant: Mossegada D4, 4 PV.

Llop: Mossegada D6, 6 PV.

Goblin o bandit: Destral D8, 8 PV.

MITJANS

Ataquen amb un D8, els aventurers necessiten un 4 o més per tocar-los.

Orc o soldat: Espasa D6, Escut D6, 10 PV.

Guerrer esquelet: Destral D8, 4 PV.

Aranya gegant: Mossegada D4, verí D4 per torn durant 4 torns, 12 PV.

DURS

Ataquen amb un D10, els aventurers necessiten un 6 o més per tocar-los.

Gegant: Garrot D10, 20 PV.

Troll: Mans D10, armadura natural D10, 12 PV.

Drac petit: Urpes D6, mossegada D8, escopir foc D12, armadura natural D6, 40 PV.

PER FUGIR!

Ataquen amb un D12, els aventurers necessiten un 8 o més per tocar-los.

Drac enorme: Urpes D10, escopir foc D12, armadura natural D10, 60 PV.

LLISTA D'EQUIP

1 moneda d'or:

Espelma
Sac de dormir
Odre d'aigua
Xiulet
Torxa
Sac per a botí

5 monedes d'or:

Menjar per a una setmana
Estoig impermeable
Pal de tres metres
Esca i pedra foguera
Motxilla
Pala per cavar (+1 mida de dau)
Embenatge (cura D4 una vegada)

10 monedes d'or:

Kit d'aventurer (motxilla, esca i pedra foguera, sac de dormir, odre d'aigua, sac per a botí)
Llanterna
Mapa local
Corda
Ganxo d'escalada (+1 mida de dau amb la corda)
Martell i pitons d'escalada
Pergamí, tinta i ploma
Instrument musical
Ungüent curatiu (cura D6 una vegada)

20 monedes d'or:

Incrementar el total de punts de vida en un!
Tenda per a quatre persones
Roba elegant
Animal de companyia (gat, mostela, mussol o falcó)
Capa d'ocultació (+1 mida de dau)
Guants d'escalada (+1 mida de dau)
Botes èlfiques de moviment furtiu (+1 mida de dau)
Poció de curació (cura D12 una vegada)

50 monedes d'or:

Cavall de munta
Trampa per a óssos
Ullera de llarga vista
Mirall
Eines de lladre (+1 mida de dau)
Pergamí de conjurs (conté un encanteri d'un sol ús)

100 monedes d'or:




Incrementar el dau de Guerrero, Mag o Explorador en una mida!
Gos guardià (D8 atac, mossegada D6, 6 punts de vida, lleial)
Espasa màgica (+1 mida de dau)
Vareta màgica (+1 mida de dau per llançar encanteris)
Cavall de batalla (D6 atropellar, 12 punts de vida, ferotge)
Laboratori de mag portable (per a inventar nous conjurs!)

FULL DE PERSONATGE DE DUNGEON SQUAD



NOM:

--

DAUS: Guerrer, Mag, Explorador **TRESOR:** or, gemes...

 4		
 8		
 12		

COSES: Espasa, encanteris... **EQUIP:**

 6		
 10		

PUNTS DE VIDA

--