

Roll 4 Ruin: Gerador de Masmorras Clássicas | V I.1

Pelos deuses, o que é isso?!

- Este gerador cria masmorras rápidas e fáceis de usar para qualquer RPG de fantasia. Use-o enquanto se prepara, constrói um sandbox ou até mesmo enquanto os jogadores ou você mesmo o exploram em tempo real.

Como usar essa magia estranha?

- Comece rolando um D20 para definir a entrada da masmorra.
- Cada quadrado tem 3x3 metros.
- Cada abertura (marcada por setas) leva a uma nova sala.
- Para criar novas salas nas aberturas, role 4d6 e use as tabelas correspondentes para tipo, formato e conteúdo da sala (veja abaixo).
- Gire as salas para que se ajustem ao mapa e se conectem corretamente.
- Use rolagens extras, se necessário, para adicionar mais detalhes da

sala.

- As tabelas são rotuladas como A1 e D3 para ajudar na referência cruzada.

- Escadas levam a andares mais profundos com tesouros maiores e inimigos mais perigosos!

- Use tabelas de monstros que se ajustem ao nível do andar (ex.: D3 para os dois primeiros andares do andar)

Onde tudo isso termina?!

- Se você quiser limitar o tamanho da masmorra, escolha a menor combinação dos dois dados da sua rolagem de layout (ex.: 6 e 1 = 16, não 61).

Chegamos a um obstáculo estrutural?!

- Se o formato de uma nova sala se sobrepuser a salas existentes, ajuste

o formato da nova sala para se ajustar ao espaço e conecte as aberturas das salas, se houver.

Muitos monstros, Sr. Mestre?!

- Para inimigos mais consistentes, role 2D20 e use um tipo de monstro já encontrado (ou a primeira rolagem).

Você rolou um "o quê" agora?!

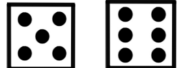
- Use a lógica! Você pode pré-rolar a masmorra e ainda ajustar os elementos ou ajustá-los rapidamente se isso quebrar a imersão.

- Essas tabelas são apenas um ponto de partida. Sinta-se à vontade para alterá-las, expandi-las ou ajustá-las como quiser. Personalize-as.

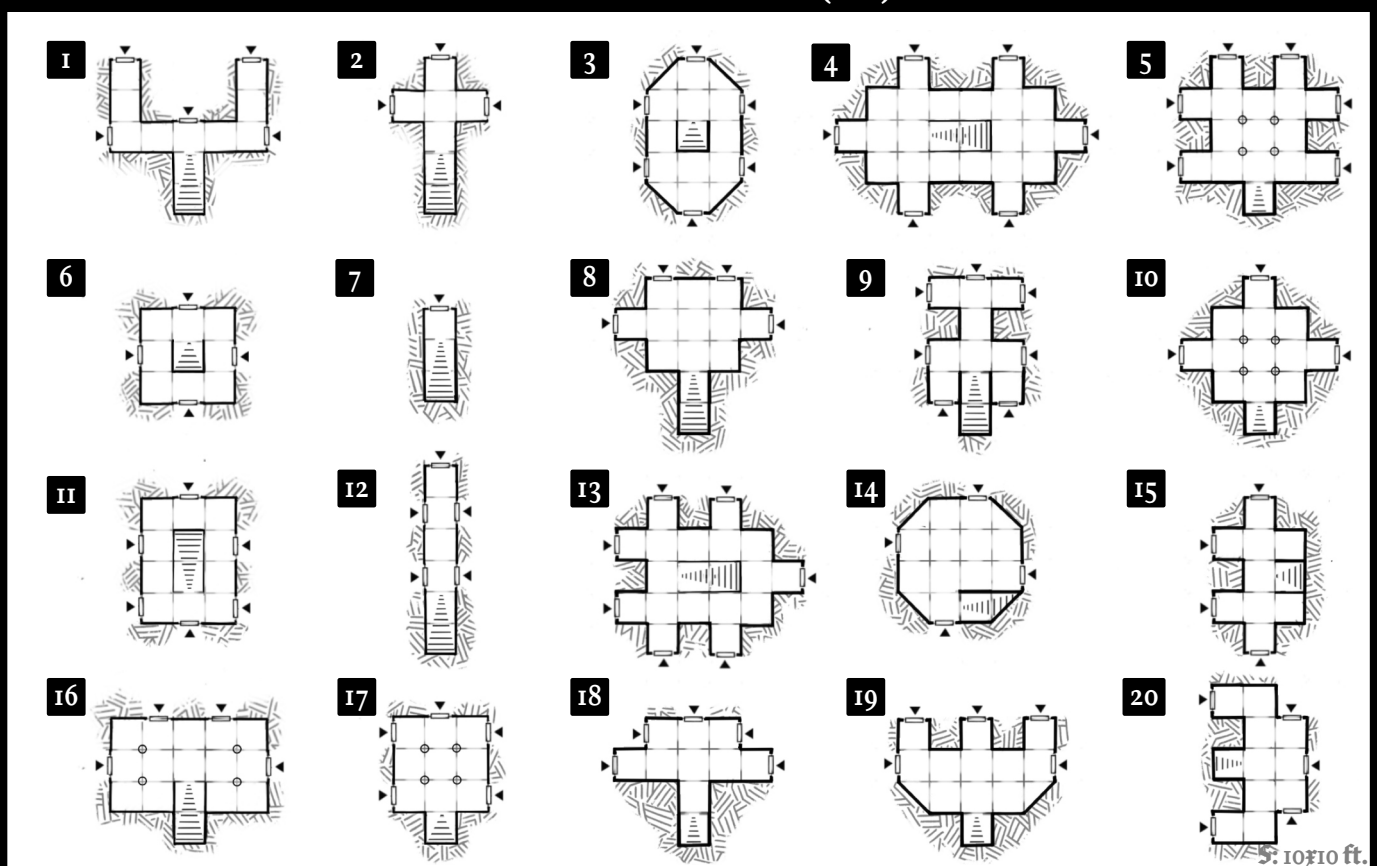
- E, acima de tudo, divirta-se.

Pavão noturno

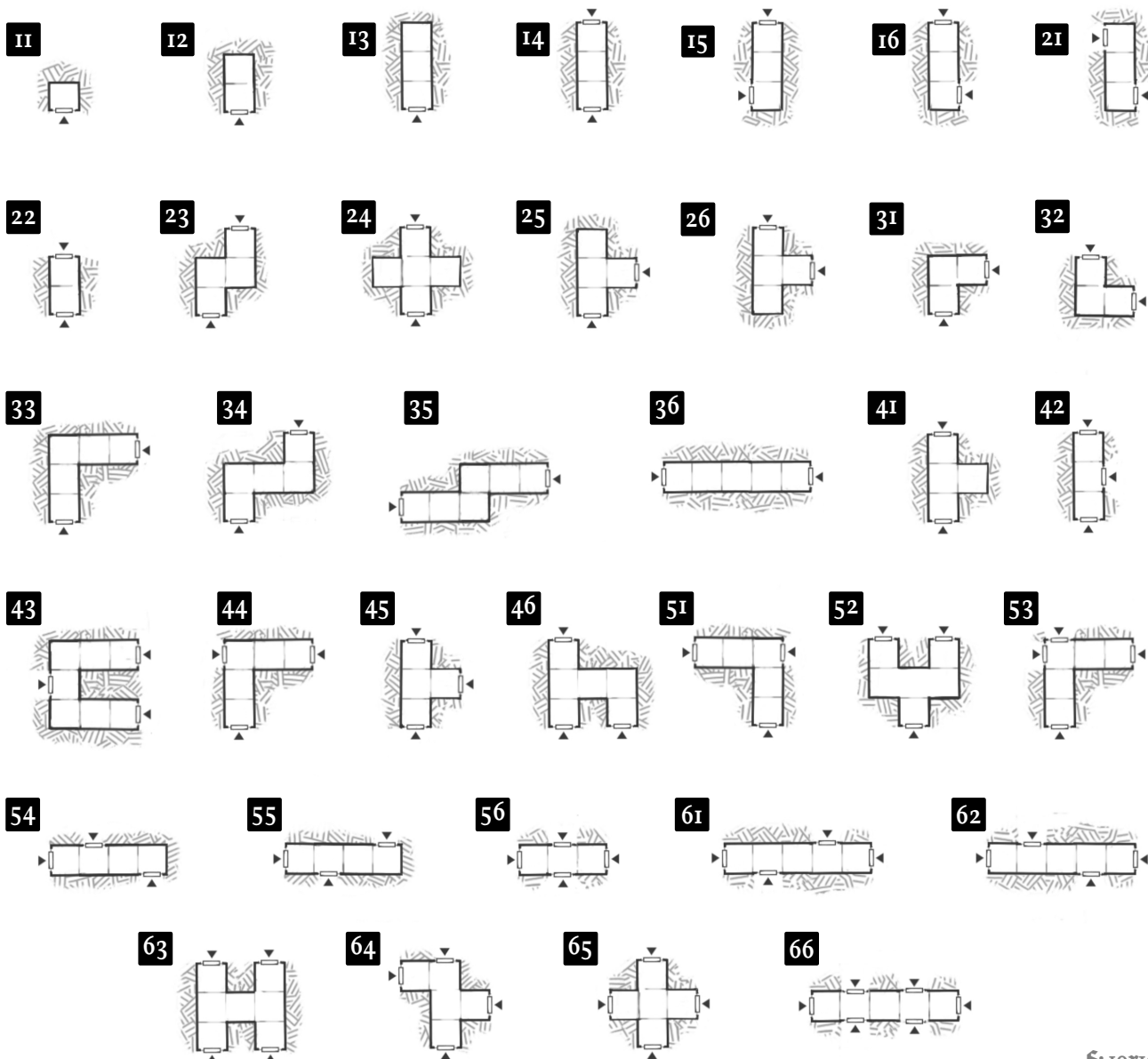
Entrando em uma nova Masmorra ou Andar? role 1d20 na tabela A1 + 1d6 na tabela conteúdo dos corredores B2; Entrando em uma nova sala? role 4d6

			
Tipo de Sala (D6): 1-3: Corredor 4-6: Sala	Formato da Sala (2D6): Primeiro D6: Dezena (10,20 etc.) Segundo D6: Unidade (1,2 etc.)	Conteúdo (D6): Dos Corredores B2 Das Salas C2	Rolagens Adicionais (D6,8,20): Usadas para definir melhor o que será encontrado

A1: Entrada da Masmorra (D20)



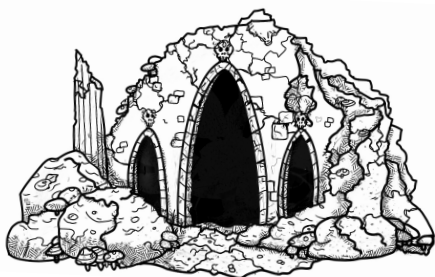
B1: Corredores (I-3)



S: 10x10 ft.

B2: Conteúdo dos Corredores (D6)

1. Monstro (2/6 + Recurso)
2. Recurso
3. Armadilha
4. Nada
5. Nada
6. Nada



Dê um passo e suas botas nunca mais ficarão limpas.

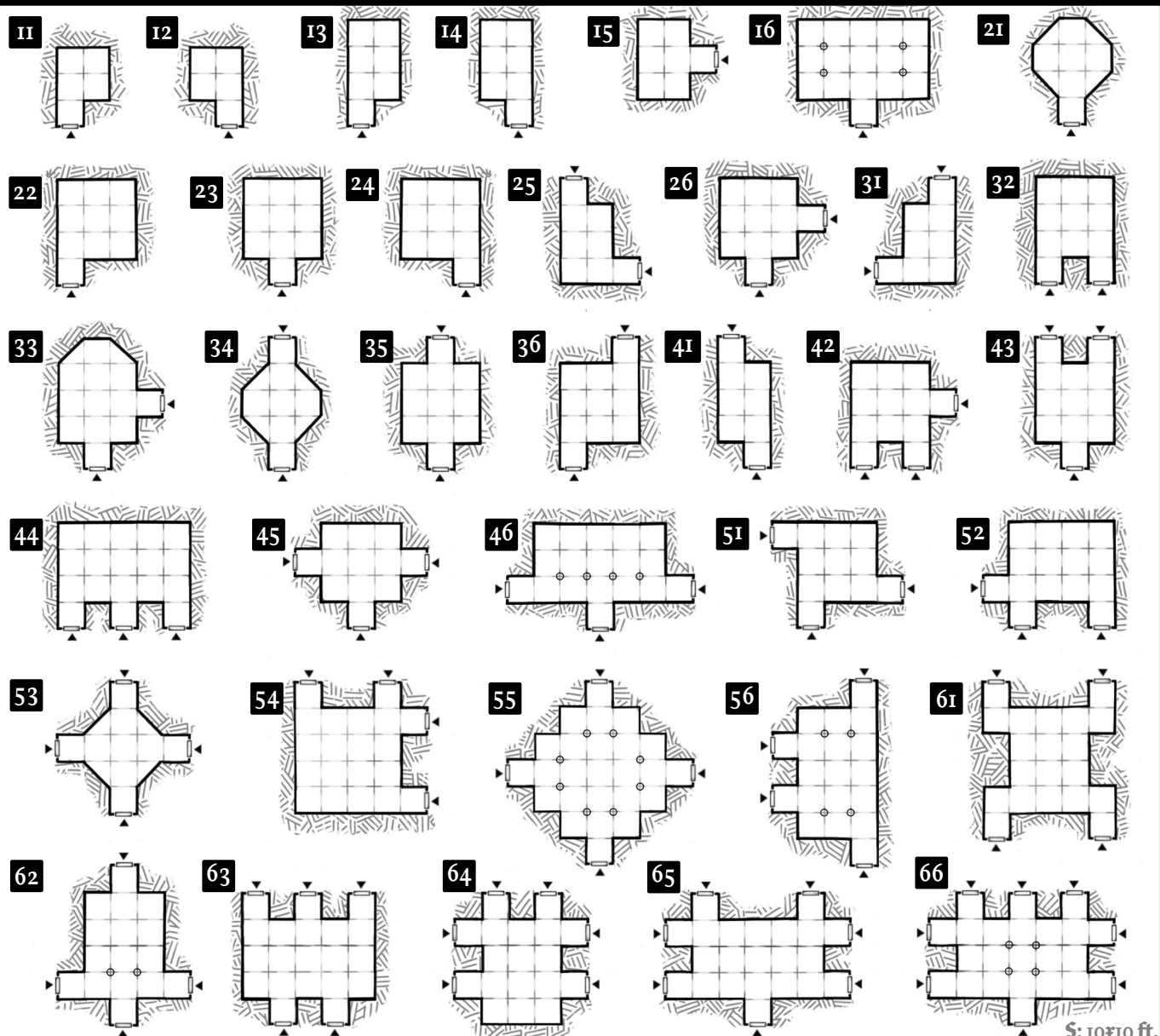
B3: Recurso do Corredor (D20)

1. Role novamente + Armadilha B4
2. Armadilha já ativada B4
3. Cheio de lama
4. Pilha de entulho
5. Lixo
6. Porta central trancada
7. Barricada
8. Piso escorregadio
9. Pequeno buraco
10. D4 vegetação E7
11. Fonte de parece com E4
12. Escada pequena
13. Santuário de parede F1 (2/6 intacto)
14. Rastrilho (4 in 6 Aberto)
15. Mural D8
16. Graffiti sem sentido
17. Ninho de vermes
18. D4 Contêineres E5
19. D6 ossos
20. Sala secreta D6

B4: Armadilha (D8 desencadeando D12)

1. Placa de pressão ...
2. Fio de tropeço ...
3. Tesouro falso ...
4. Glifo de detecção ...
5. Cristais detectores de luz ...
6. Alavanca ...
7. Recurso de corredor falso ...
8. Parede sensível ao toque ...
1. ...Relâmpago
2. ...Raio de gelo
3. ...Armadilha de dardo
4. ...Sumidouro
5. ...Armadilha de espinhos
6. ...Queda de escombros
7. ...Lâminas de serra
8. ...Chamas
9. ...Gás venenoso
10. ...Explosão ácida
11. ...Buraco com espetos
12. ...Gás da confusão

C1: Salas (4-6)



5: 10x10 ft.

C2: Conteúdo das Salas (D6)

1. Recurso + Tesouro
2. Recurso + Monstro + Tesouro
3. Recurso + Monstro
4. Recurso
5. Recurso + Especial
6. Nada

C5: Reabastecendo a Sala (D6)

Role nesta tabela se você entrar em uma sala previamente explorada depois que alguns dias se passarem para simular a passagem do tempo.

1. Monstro + Tesouro
2. Monstro
3. Deterioração natural
4. Intervenção externa
5. Nada
6. Nada

C3: Recurso da Sala (D20)

1. Role novamente
2. Acampamento ou Ninho
3. D10 (inativos) Esqueletos
4. Mural E3
5. D4 Caixões E2
6. D4 Baús E6
7. D4 Celas de masmorra com D3
8. D6 Paredes com espinhos
9. D4 Estátuas E3
10. D6 Vegetação E7
11. D4 Mesas e cadeiras
12. Armadilha B4
13. D8 Contêineres E5
14. Graffiti
15. Buraco (-D4 andares)
16. D6 Suportes de armaduras
17. Escadas: 1-4.baixo 5-6.cima
18. Fonte cheia de E4
19. Altar E1
20. Sala secreta D6

C4: Sala Especial (D20)

1. (Se andar >3) Chefe D2
2. Corrupção mágica
3. D6 armadilhas B4
4. Laboratório do mago
5. Oficina
6. Caverna de cristais
7. D8 Estantes de livros
8. Grande piscina com líquido E4
9. Arsenal com d20 armas
10. Sala de tortura
11. Lugar de ritual com buraco de sacrifício
12. Laboratório Alquímico
13. 2D10 Contêineres
14. D10 Estalagmites /tites
15. D20 Vegetação E7
16. D6 Baús E6 & Trono
17. D10 Caixões E2 & Obelisco
18. Mosaico & D6 Murais D8
19. Depósito de lixo
20. Forja



O que você chama de masmorra,
os monstros chamam de lar.
Eles vivem aqui, comendo e
bebendo.
E eles desejam que você fique...

D1: Tabela de Reação (2D6)

Se criaturas de uma mesma facção (tribo de goblins, bandidos) forem encontrados novamente, role duas vezes e use o valor mais próximo do último encontro.

2. Emboscada
3. Hostil/Engajado
4. Hostil/Alerta
5. Hostil/Ameaçado
6. Incerto/Ameaçado
7. Incerto/Suspeito
8. Incerto/Confuso
9. Neutro/Curioso
10. Neutro/Despercebido
11. Interessado/Despercebido
12. Amigável/Inativo

D2: Chefes (D12)

Ajuste a dificuldade dependendo da profundidade da sala com o chefe estará. Adicione salas com recursos e tesouros apropriados.

1. Antigo D5 + D6 D5
2. Gigante D4 + D10 D4
3. Treant Fúngico
4. Demônio
5. Bruxo louco/Bruxa
6. D3 Rei/Rainha + D20 D3
7. Quimera
8. Observador
9. Verme Púrpura
10. Lich
11. Dragão
12. Gigante

D3: Monstros Andar 1-2 (D20)

1. Aventureiros (D6)
2. Aranhas gigantes (D4)
3. Goblins (3D4)
4. Sanguessugas gigantes (D4)
5. Zumbis (D6)
6. Esqueletos (2D6)
7. Gosmas (D4)
8. Ratos gigantes (2D6)
9. Morcegos (2D6)
10. Kobolds (3D4)
11. Besouros gigantes (D4)
12. Centopeias gigantes (D4)
13. Cobras (D4)
14. Bandidos (D6)
15. Cultistas (D6)
16. Stirges (D6)
17. Gafanhoto das profundezas (D4)
18. Lobos (D6)
19. Monte Cambaleante (D6)
20. Bolor Amarelo (D4)

D4: Monstros Andar 3-4 (D20)

1. Role duas vezes 1D3
2. Harpias (2D4)
3. Orcs (2D6)
4. Gnolls (2D6)
5. Ghouls (D6)
6. Hobgoblins (2D6)
7. Lesma Mangual (D4)
8. Lobisomem (D4)
9. Ankhegs (D4)
10. Pixies (2D6)
11. Monstro Ferrugem (D4)
12. Cultistas (2D6)
13. Doppelgangers (D4)
14. Bugbears (2D4)
15. Ettercaps (D6)
16. Trogloditas (2D6)
17. Ogros (D4)
18. Escorpiões gigantes (D6)
19. Cubos Gelatinosos (D4)
20. Dríades Cogumelo (D4)

D5: Monstros Andar 5+(D20)

1. Role três vezes 1D3
2. Role duas vezes 1D4
3. Trolls (D4)
4. Elementais (D4)
5. Medusas (D4)
6. Pudins Negros (D4)
7. Ciclope
8. Caçadores Invisíveis (D4)
9. Wyverns (D4)
10. Minotauros (2D4)
11. Múmias (2D4)
12. Espectros (D4)
13. Basiliscos (D4)
14. Fantasmas (2D4)
15. Serpentes Gigantes (2D4)
16. Golem (D4)
17. Cocatrices (D4)
18. Ursos coruja (D4)
19. Vampiros (D4)
20. Mantícoras (D4)

D6: Sala Secreta (D8 abre D10)

Situado em um local aleatório na sala.

1. Alavanca....
2. Alavanca escondida
3. Botão escondido ...
4. Atrás de uma ilusão ...
5. Atrás de um glifo mágico ...
6. Padrão na parede ...
7. Parede ou objeto deslizante ...
8. Placa de pressão ...
1. ... Sem efeito
2. ... Sala secreta com recurso
3. ... Corredor
4. ... Sala
5. ... Sala + tesouro
6. ... Escadas (nível inferior)
7. ... Escadas (superfície)
8. ... Tesouro ao abrir
9. ... 2x Tesouros ao abrir
10. ... 3x Tesouros ao abrir

D7: Tesouro (D12+Level-1)

1. D6 PO
2. 2D6 PO
3. D6*5 PO
4. D6*10 PO
5. D6*25 PO
6. 2D6*25 PO
7. D6*50 PO
8. D6*75 PO
9. D6*100 PO
10. D10*100 PO
11. Artefato (+1), D10*100 PO
12. D20*100 PO
13. Artefato (+1), D4*250 PO
14. D10*250 PO
15. Artefato (+2), D20*250 PO
16. D10*500 PO
17. Artefato (+2), D10*750 PO
18. D10*1000 PO
19. Artefato (+3), D20*1500 PO
20. Artefato (+3), D6*5000 PO

D8: Muraís (D20)

1. Alguma coisa estranha
2. Mural estranho
3. Antigo segredo obscuro
4. Mural de alerta
5. Imagem de uma batalha
6. Imagem de um humanoide
7. Imagem de divindade + prece
8. Imagem de monstro D5
9. Moisaico geométrico
10. Mural oculto
11. Crônica histórica
12. Arte extravagante
13. Mural de ritual
14. Mural desfigurado
15. Imagem esconde tesouro D6
16. Rostos esculpidos
17. Textura com D10 gemas (50 PO)
18. Magia aleatória esculpida
19. Charada (sala secreta) D6
20. Relevo em latão D10*100 PO

E1: Santuário (Divindade do D8 erige.... se oferta apresentada 1/dia D8)

- | |
|---|
| 1. Virtude, Voto de virtude ... |
| 2. Pecado, Ato pecaminoso ... |
| 3. Morte, Sangue ... |
| 4. Fertilidade, Comida ... |
| 5. Ambientalismo ... |
| 6. Trapaça, Entretenimento ... |
| 7. Ganância, Ouro ... |
| 8. Cosmo, Magia... |
| 1. ... Cura (Instantânea) |
| 2. ... Bonus JP (D6 h) |
| 3. ... Proteção (D6 h) |
| 4. ... Dano (D6 h) |
| 5. ... Conjuração(d6 h) |
| 6. ... Sorte (1xReroll) |
| 7. ... Previsão (informação sobre a masmorra) |
| 8. ... Artefato menor |

E2: Caixões (cheios de D6, 2D8)

- | |
|-----------------------------------|
| D4: 1-2.Nada, 3-4.Cadáver |
| 2. 2x Tesouro D7 |
| 3. Estátua E3 |
| 4. Contêiner E5 |
| 5. Tesouro D7 |
| 6. Tesouro enferrujado D7 (/2 PO) |
| 7. Armadura |
| 8. Arma |
| 9. Pó |
| 10. Miasma nauseante |
| 11. Casulos e ovos |
| 12. Monstro D3 |
| 13. Armadura enferrujada |
| 14. Vegetação densa E7 |
| 15. Cheio de líquido E4 |
| 16. Mímico |

E3: Estátua (Representando D4, 2D8)

- | |
|--|
| D4: 1.D2, 2.D3, 3.D4, 4.D5 |
| 2. Conecta com sala secreta D6 |
| 3. Compartimento secreto D7 |
| 4. Magia aleatória gravada |
| 5. Quase desmoronando |
| 6. Olhos são Gemas, D6*100 PO |
| 7. Pose obscura |
| 8. Gema engastada D6*50 PO |
| 9. Estátua simples |
| 10. Meio destruída |
| 11. Destruída |
| 12. Armadilha B3 |
| 13. Efeito único E1.2 |
| 14. Representa uma criatura importante |
| 15. Cheia de líquido E4 |
| 16. Sussurra charada para D6.2 |

E4: Líquido (D20)

- | |
|----------------------------------|
| 1. Armadilha B4 |
| 2. Vazio |
| 3. Empoeirado |
| 4. Água tóxica |
| 5. Lava |
| 6. Ácido |
| 7. Água amaldiçoada |
| 8. Água benta |
| 9. Tesouro escondido |
| 10. Água limpa |
| 11. Água podre |
| 12. Água + Tesouro D7 |
| 13. Água + Peixes |
| 14. Mana |
| 15. Alcool |
| 16. Sangue |
| 17. Óleo |
| 18. Líquido de cura |
| 19. Líquido venenoso |
| 20. Efeito de uma poção qualquer |

E5: Contêineres (D20)

- | |
|------------------------------------|
| 1. Barril (Álcool) |
| 2. Barril (Óleo) |
| 3. Urna (1/6 tesouro D7) |
| 4. Urna (D4 Pergaminhos) |
| 5. Caixa (2/6 Equipamento) |
| 6. Barril (com líquido E4) |
| 7. Caixa (1/6 Tesouro D7) |
| 8. Caixa (2/6 Arma) |
| 9. Barril (Material de construção) |
| 10. Saco (2/6 comida) |
| 11. Saco (Areia) |
| 12. Bolsa (Vegetação E7) |
| 13. Armário (2/6 roupa) |
| 14. Concha gigante (1/10 Pérola) |
| 15. Vaso(1/6 tesouro D7) |
| 16. Urna (com líquido E4) |
| 17. Cômoda (3/6 Roupa) |
| 18. Vagem mofada (Vegetação E7) |
| 19. Cômoda (D4 poções) |
| 20. Ovos (2/6 comestível) |

E6: Baús (D20)

- | |
|-------------------------------------|
| 1. D6 Itens mundanos |
| 2. (3/6) Trancado, tesouro D7 |
| 3. (3/6) Trancado, 2D6 Comida |
| 4. (3/6) Trancado, D4 Armadura |
| 5. (3/6) Trancado, D4 Armas |
| 6. D6 tochas, Óleo, Esfregão |
| 7. D12 Garrafas de álcool |
| 8. D6 Itens gerais |
| 9. D1000 PO |
| 10. Vazio |
| 11. Coisas pessoais sem valor |
| 12. Armadilha B4, Poção, Pergaminho |
| 13. Trancado, 2x Tesouros D7 |
| 14. Livros de tradição |
| 15. Item mágico menor |
| 16. D4 Bandagens & pomadas |
| 17. Armadilha B4, Tesouro D7 |
| 18. (3/6) Trancado, D4 poções |
| 19. (3/6) Trancado, D4 Pergaminhos |
| 20. Mímico |

E7: Tipo de Vegetação (D20)...**...com esse Efeito (D20)**

- | | |
|------------------------|-----------------------------|
| 1. Cogumelo | 1. Comestível |
| 2. Cristais | 2. Amargo |
| 3. Corais | 3. Luz brilhante e pulsante |
| 4. Musgos | 4. Tóxico |
| 5. Raízes | 5. Curativo |
| 6. Ervas | 6. Venenoso |
| 7. Mofo | 7. Recarga mágica |
| 8. Samambaia | 8. Fortalecedor |
| 9. Algas | 9. Enfraquecedor |
| 10. Arbustos | 10. Salgado |
| 11. Cipós | 11. Altamente inflamável |
| 12. Líquens | 12. Doce |
| 13. Junco-das-cavernas | 13. Carnívoro |
| 14. Brotos | 14. Altamente pegajoso |
| 15. Vagens | 15. Entorpecente |
| 16. Árvore com fungos | 16. Alucinógeno |
| 17. Gavinhas | 17. Antisséptico |
| 18. Lama | 18. Causa salivação extrema |
| 19. Tufos | 19. Causa mal hálito |
| 20. Mudas | 20. Role duas vezes |



F: Baskerville; Brokenscript
Thanks to r/osr, K.Dionne,
B.Milton, J.Freund, F.Bentz
& you