

TIAGO ALVES

# SHADOWRUN

8 BIT DUNGEON RETRÔ RPG



SUPLEMENTO  
BASEADO NO  
UNIVERSO DE  
SHADOWRUN

CLIQUE PARA ACESSAR

01

CONHECENDO O MUNDO

02

REGRAS ESPECIAIS

03

AS CLASSES

04

NOVAS HABILIDADES  
ESPECIAIS

05

TIPOS DE MONSTROS

06

ORÁCULO

ÍNDICE

Tiago Alves

# SHADOWRUN

8 BIT DUNGEON RETRÔ RPG

---

Olá, "Runner"!

Este é um suplemento GRATUÍTO baseada na franquia de RPGs de sucesso Shadowrun.

Obrigado por baixa-lo!

Você precisará do PDF das regras do sistema  
8 Bit Dungeon Retrô RPG pra utiliza-lo.

Você pode adquiri-lo nos links a baixo na minha lojinha virtual ou através do meu contato:

- [8 Bit Dungeon Retrô RPG](#)
- [\(31\) 9 9648 4247 - Tiago Alves](#)

OU

Pode utilizar o sistema  
[8 Bit Dungeon - Regras básicas](#)  
que apesar de não estar atualizado ainda é gratuito e jogável! Neste link você encontra ele e todos os meus jogos criados até então.

01

SOBRE  
SHADOWRUN



Shadowrun é um jogo de RPG de fantasia científica ambientado em um universo ficcional de um futuro próximo em que a cibernética e criaturas mágicas coexistem. Ele combina os gêneros de cyberpunk, fantasia urbana e da criminalidade, com elementos ocasionais de conspiração, horror e espionagem. Desde a sua criação em 1989, Shadowrun se manteve entre os RPGs mais populares. Ele gerou uma grande franquia que inclui uma série de romances, um jogo de cartas colecionáveis, dois WarGames, e vários vídeo games. O título é tirado de uma das principais premissas do cenário - onde a espionagem corporativa corre solta no futuro próximo. Shadowrun - um roubo de dados bem-sucedida ou um arrombamento em uma corporação rival ou organização - é uma das principais ferramentas utilizadas por ambos os rivais corporativas e figuras do submundo.

Deckers [hackers] futuristas que podem entrar em um ciberespaço imersivo, tridimensional guardado por deckers rivais e letais, inteligências artificiais chamadas de "Intrusion Countermeasure Electronics", também conhecidas pela sigla "ice" são protegidas por lutadores de rua e/ou mercenários, muitas vezes com implantes Biônicos (chamado Cyberware), magos, e outras figuras exóticas, em tais missões como eles

buscam o acesso, físico ou remoto, para as estruturas de poder de grupos rivais. A Magia também voltou ao mundo depois de uma série de pragas distópicas; dragões que podem tomar forma humana e são comumente encontrados em altas posições de poder corporativo.

No dia 24 de Dezembro de 2011 tivemos o primeiro despertar.

Crianças já há algum tempo estavam nascendo com deformidades e anomalias, como traços de orcs e elfos.

O grande dragão oriental Ryumyo emerge do Monte Fuji. Em 2012 o Papa anuncia a aparição dos seres deformes que surgiram há alguns anos atrás, os meta-humanos (orcs, elfos...) e dizem se tratar de crias do inferno.

Vários outros dragões surgem em lugares diferentes do planeta tomando os continentes para si com seu poder e sabedoria. Espíritos de mortos surgem para trazer visões e revelações para os vivos. Muitos procuraram os xamãs, pois, eram os mais sensíveis. O mundo se perde em guerras e notícias de apocalipse, fim dos tempos.

Surgem guerras, mortes de milhões, uniões de países, perde de alguns países.

E um bum na tecnologia como nós a conhecemos, benção de conhecimento de dragões aliando-se a cientistas e pesquisadores da época.

# 02

---

# REGRAS ESPECIAIS

Regras especiais são algumas regras do 8 BIT DUNGEON RETRO RPG que foram modificadas ou criadas para se jogar apenas este suplemento.

**REQUISITO (REQ.:)** - com a atualização para o sistema 8 Bit Dungeon Retrô RPG durante a criação de personagem você também escolhe a HAB ESP inicial da classe. Desde que esteja em seu requisito ou estiver classificada como "REQ.: nenhum".

**MAPA GERAL** - é desta vez uma grande cidade com vários locais para servirem de dungeon.

Em SHADOWRUN 8 BIT DUNGEON RETRÔ RPG as cidades são perigosas, cheias de armadilhas e emboscada para desavisados em qualquer esquina. Seguindo a ideia do antigo jogo de mega drive

A regra de sair ao redor da cidade para conseguir NeoYene ou ir em algum lugar específico se mantém.

**ÁREAS DE COMÉRCIO** - Por se passar em grandes centros urbanos toda a aventura, dungeons estão

dentro de alguma cidade (na maioria das vezes), então antes de entrar em uma dungeon, o grupo pode declarar que irão frequentar o comércio da região para comprar itens e interagir com NPCs.

**MOEDA CORRENTE:** no futuro cyberpunk de shadowrun a moeda corrente será a mesma dos jogos anteriores da franquia "NeoYene" (Y\$)

**EVENTOS** - cada transição de hexágono vão gerar eventos da tabela 4# que estão no capítulo "Oráculo".

## **MATRIX -**

Na Matrix o tempo também corre de forma diferente, assim como você pode ir acessar uma página do Brasil até o Canadá em um simples digitar, lá você também consegue em tal velocidade. É muito comum passar dias na matrix e quando percebe, se passaram apenas algumas horas no mundo real. Mas não se engane! Morrer na Matrix quer dizer que você morre na vida

real, seu corpo fica na terra, sua mente na matrix e um corpo não vivem sem sua mente. O que mais e tem são relatos de runners e hackers que tiveram a mente fritada por tentar invadir sistemas poderosos de segurança ou tentar desconectar de forma brusca da matrix

**MISSÕES NA MATRIX:** Os Runners além de realizarem missões perigosas na realidade, também ousam se aventurar no mundo de realidade virtual. Este mundo se chama Matrix. Imagine-se em um mundo de realidade virtual, onde você possui avatares que estão conectados on-line. Seus personagens ficam representados neste mundo virtual. Mecanicamente as regras não mudam. A regra de DUNGEON e sua exploração continua a mesma. Apenas para nível imaginativo ao invés de serem monstros comuns, serão antivírus, firewall e programas de segurança que as empresas e mega corporações colam para se proteger de invasores como você e seu grupo. Os monstros serão *PROGRAMAS DE COMPUTADOR (ICE)*, *ANTIVÍRUS* e armadilhas serão *FIREWALL*. Todas as **MISSÕES EXTRAS** serão realizadas através de um contato

na dungeon pela matrix, utilize a tabela 3.2# do capítulo de "*ORÁCULO*".

**VEÍCULOS** - Aqui você conta com veículos de transporte. Estes veículos podem ser os mais variados de acordo com sua imaginação [carros, motos, vans, ônibus, etc]. Estando em veículos os personagens ficam isentos de usar a tabela "*EVENTOS*" do capítulo de "*ORÁCULO*" durante as movimentações no mapa geral. O seu grupo pode pagar um TAXI no comercio local [levam até 4 personagens].

**CONSEGUINDO UM VEÍCULO:** mas nada impede de "obterem" um carro durante a viagem no mapa geral. Use a mesma regra de "*LOCALIZAR SALAS SECRETAS*" do sistema 8 BIT DUNGEON RETRÔ RPG original:  
Role 1d4:  
1 encontra uma moto,  
2 encontra um carro esportivo [2 lugares],  
3 encontra um carro comum ou van [4 lugares]  
4 uma van, ônibus, etc. [4 a 8 lugares]  
Em seguida role 1d6  
Saindo 6: um 1d4 policiais [monstro] aparecerão.

roubar carros é algo arriscado no universo ultra tecnológico. Logo policiais e mega corporações de segurança irão atrás do seu grupo. Por isso ao utilizar o veículo, o mesmo precisa ser deixado para trás para evitar problemas com a polícia e LONE STARS.

**AÇÃO DE PERSONAGEM - HACKEAR:** Caso no seu grupo possua um TECNOAUTA ou TECNOMANTE e estiverem em missões comuns fora da Matrix eles também podem usar o RACIOCÍNIO para tentar conectar na Matrix, hacker e conseguir um saque extra de Neoyenes. Seria como se procurassem uma sala secreta, que no caso deles seria se conectar. Esta ação de hackear também pode ser realizada ao encontrar um NPC. Gaste -1 ponto de RACIOCÍNIO:  
role 1d4

- 1: roubou +1d6 de Neoyene,
- 2: roubou +1d10 Neoyene,
- 3: você foi hackeado! Perde -1d6 de Neoyene,
- 4: roubou 1d12 de Neoyene.

**Sr. JohnSon [O Cara da missão]:** Aqui, no universo de Shadowrun as missões e dungeons acontecem nas cidades. Os Runners conseguem descansar, comprar itens e se equipar em esconderijos dentro de

locais revelados nos hexágonos no mapa geral.

Mudamos a nomenclatura, mas a regra continua a mesma do "BEM VINDO À NOSSA CIDADE!" presente no PDF 8 BIT DUNGEON RETRO RPG, Em shadowrun todos os contatos que sugerem aventuras, por motivos de segurança de seus clientes preferem ser chamados por um código "Sr. Jonhson", ou seja, vão ter diversos tipos de sr jonhson, homens, mulheres, criaturas, androides e etc. Que irão sugerir as mais diversas missões a seu grupo. É bom não tentar passar um Sr. Jonhson para trás!



# 03

---

# AS CLASSES

**CONJURADOR:** Um raio de mana no seu peito, uma bola de fogo na sua cara. É isso o que o conjurador leva para o combate. E ele faz muito mais. Ele manipula e canaliza a mana, um campo de energia que é a essência da magia. Mana pode ser manipulada de várias formas diferentes, permitindo tipos diferentes de conjuradores. Magos seguem um sistema mais lógico e ordeiro de magia, enquanto xamãs confiam mais em seus instintos e sua intuição.

**HP 6 ATQ 1d4 FUGA 1d6 RAC. 1d12**

**FACE:** O face usa seus dedos para passar pelas cordas das vontades e desejos das outras pessoas, tocando-as como um maestro. Ele é um mestre da trapaça, um negociador refinado e, geralmente, um líder habilidoso. Interagir com o Sr. Johnson durante o encontro é sua especialidade, especialmente quando é preciso barganhar pelo melhor lucro. O face também se destaca ao coletar dados, seduzir ou extrair informações vitais de várias fontes que poderiam ajudar a tornar

o seu trabalho um sucesso. Embora o face geralmente consiga o que quer com charme e um sorriso, ele sabe como ser mais contundente para fazer as pessoas entregarem seus segredos.

**HP 10 ATQ 1d6 FUGA 1d12  
RAC. 1d10**

**FUSOR:** Algumas pessoas dirigem carros, outras usam veículos como uma extensão do seu corpo, como um conjunto adicional de membros. Um fusor é um motorista profissional, um ás no controle de todos os tipos de máquinas. Ele é altamente habilidoso na operação, conserto e personalização de todos os tipos de veículos e/ou drones, oferecendo vigilância, transporte e poder de fogo remoto à sua equipe.

**HP 4 ATQ 1d10 FUGA 1d6 RAC 1d8**

**SAMURAI URBANO:** Alguns artistas trabalham com aquarela, outros com óleo. O samurai urbano é um artista da dor. Em qualquer situação, ele conhece quinze formas de machucar um oponente e mais oito formas de machucar muito

um oponente pé no saco. Ele pode aguentar quantidades enormes de dano e continuar de pé, causando um dano devastador em seus inimigos. Ele tipicamente é ampliado com belas quantidades de ciberitens e biônicos, que o deixa excepcionalmente durão e perigoso no combate físico e armado. Embora seja feroz e mortal, ele costuma ter um código: pode ser um código compreensível apenas para ele, mas já é alguma coisa.

**HP 12 ATQ 1d12 FUGA 1d6  
RAC 1d4**

**TECNAUTA:** O trapaceiro da Matriz, o brilho do relâmpago no canto do seu olho virtual: um tecnauta se especializa em hackear computadores, com-links e inforrefúgios. Seu trabalho envolve roubar, alterar e manipular dados, assim como assumir o controle ou modificar sistemas de segurança de forma que seus companheiros de equipe possam entrar e sair de instalações protegidas. Um bom tecnauta sabe que seu trabalho pode colocá-lo no meio de uma ação movimentada e sabe como reagir. Seja disparando uma arma, desativando as armas dos outros ou enviando cada dispositivo eletrônico para o lugar do ataque, ele tem muitas opções para evitar se envolver no combate em

desenvolvimento. Um tecnauta nunca viaja sem seu ciberdeck (p. XX), a ferramenta da sua arte.

**HP 4 ATQ 1d8 FUGA 1d6 RAC 1d10**

**TECNOMANTE:** Algumas pessoas invadem a Matriz com ferramentas físicas, mas outras têm a habilidade de entrar com nada além das suas mentes. Essas pessoas são tecnomantes. Um tecnomante pode acessar a Matriz com sua mente através de uma conexão intrínseca que não é totalmente entendida, até mesmo em 2075, embora existam muitas pessoas que pagariam bastante para descobrir como funciona.

**HP 6 ATQ 1d4 FUGA 1d6  
RAC 1d12**

**XAMÃ** – Diferente dos demais, o xamã é um espírito livre. Desde a destruição da propriedade dos ancestrais pelas mega corporações os povos indígenas invocaram vários espíritos guardiões, seja para proteção ou seja para vingança. Xamãs podem ser curandeiros, guias espirituais ou magos místicos.

**HP 6 ATQ 1d6 FUGA 1d10  
RAC 1d12**

# 04

# HABILIDADES ESPECIAIS

A seguir a lista de habilidades especiais para este jogo. As mesmas estão listadas seguindo o modelo com o nome, dado de HAB ESP, descrição e o requisito da Classe:

**NOME DA HAB ESP** - Dado da HAB

Descrição...

REQ.: *classes*

## **ALQUIMIA 1D8**

Permite re-rolar um equipamento sorteado ou tesouro sorteado.

REQ.: *TODOS*

## **ASSASSINATO 1D6**

Escolha um monstro para ser imediatamente assassinado (não funciona com chefões). 1x por combate.

REQ.: *Samurai urbano*

## **BOMBA 1D6**

Explode causando 1d12 de dano, divide o dano entre os monstros.

REQ.: *nenhum*

## **COMBATE ASTRAL 1D10**

Repete o dano causado por você ou algum aliado no combate.

atingindo um monstro a sua escolha no mesmo turno.

REQ.: *tecnauta, tecnomante, xamã, conjurador*

## **COMPUTADOR 1d10**

Pode acessar a Matrix em locais do dungeon.

REQ.: *Nenhum*

## **CONTATO 1D6**

Uma vez durante o combate pode convocar um "contato" algum outro personagem com metade dos pontos de HP do que o chamou e ATQ 1d6. O Contato ataca ao final do turno dos jogadores. Quando o personagem que o contactou sofrer o ataque, o contato quem recebe o dano. Ao finalizar o combate, caso o contato ainda esteja lá, o mesmo vai em bora.

REQ.: *nenhum*

## **DEMOLIÇÃO 1D8**

Ataca com destruição em massa que atinge todos os monstros no combate. Causa 1d6 de dano.

REQ.: *Samurai, fusor, tecnauta, conjurador*

## **DERRUBAR 1D8**

Escolha um monstro para derrubar, na vez do ataque dos monstros ele não irá atacar. Usa-se apenas 1x por monstro.

*REQ.: Nenhum*

## **DURÃO 1D8**

Absorve metade do dano sofrido por monstros. No combate.

*REQ.: face, samurai urbano, fusor*

## **FORÇA BRUTA 1D10**

Adiciona +1d4 no resultado de ATQ

*REQ.: samurai, fusor, xamã*

## **GRITO DE GUERRA 1D6**

Faz os todos os personagens do grupo causarem +2 de ATQ e -2 de dano sofrido dos monstros.

*REQ.: Nenhum*

## **HACKEAR 1D6**

Em combate: ignora o PM "MÁQUINA" do monstro.

Na Dungeon: pode invadir a matrix em um dungeon para saques extras de NeoYen. Role 1d4 na tabela 5.2#

*REQ.: tecnoauta, tecnomante, fusor*

## **INTIMIDAR 1D6**

Impede que um monstro ataque no turno dele. 1x por combate.

*REQ.: Samurai, face, tecnomante, conjurador*

## **INVOCÇÃO 1D6**

Invoca um ser mágico para o combate. Ele possuirá metade dos HP do invocador e ATQ 1d4. O dano do ataque no invocador será transferido para o ser invocado. Regra semelhante da HAB ESP "CONTATO".

*REQ.: xamã, conjurador*

## **LADINAGEM 1D6**

Combate: saia do combate durante seu turno, no seu próximo turno em diante cause o dobro de dano.

NPCs: Rouba 1d12 NeoYene de algum NPC.

*REQ.: face, tecnoauta, tecnomante*

## **LIDERANÇA 1D6**

Ordena que outro personagem realize mais um ataque durante o turno dos personagens.

*REQ.: fusor, face*

## **LISO 1D4**

Faz com que o monstro erre o ataque contra você.

*REQ.: Nenhum*

## **MAGIA ELEMENTAL 1D12**

Ataca com o dado de ATQ + 1d8 de dano utilizando algum elemento da natureza (invente um).

*REQ.: conjurador, xamã*



### **PRIMEIROS SOCORROS 1D6**

Em uma sala vazia gaste -1 desta HAB ESP para recuperar até 1d4 HP de si mesmo ou algum aliado

*REQ.: Face, xamã*

### **PROVOCAR 1D8**

Faz com que os monstros ataquem somente este personagem durante o combate.

*REQ.: samurai urbano, face, fusor*

### **SAQUE RÁPIDO 1D8**

Ataca primeiro com 2 dados de ATQ 1x por combate.

*REQ.: Nenhum*

### **SORTUDO 1D10**

Permite duplicar o tesouro encontrado em uma sala secreta.

*REQ.: Nenhum*

### **TIRO MÚLTIPLO 1D6**

Role 1d4. O resultado será o número de vezes que vai atirar.

*REQ.: Nenhum*

### **XAMÃNISMO 1D12**

Usa poderes de xamã e espíritos ancestrais para curar 1d6 HP ou causar +1d6 de Dano em um monstro. Também anula 1d4 PM [PM] mortos vivos dos monstros do combate.

*REQ.: Xamã, conjurador*



05

TIPOS DE  
MONSTROS

## PADRÕES DE ATAQUE

### DECRESCENTE:

O primeiro monstro ataca o aventureiro com os maior HP da rodada. Se houverem monstros iguais, eles atacam o segundo HP mais alto e assim por diante. Uma vez que os monstros desse tipo atacarem a todos, recomeçam o padrão.

### CRESCENTE:

monstros crescentes funcionam da mesma forma que o decrescente, porém começam em quem tem o HP mais baixo.

### GRUPO:

Monstros que atacam em qualquer aventureiro que os tenha atacado, continuam atacando a cada rodada, até que este aventureiro, caia ou fuja!

## PONTOS DE MONSTRO (PM)

### ABATER:

Este ponto é gasto ao acertar um inimigo, e adiciona o valor que possui ao dano causado. Um monstro com ABATER 1 vai causar seu dano comum +1 do ABATER.

### ENXAME:

Monstros com este PM não atacam. Cada PM de ENXAME absorve o dano sofrido por um personagem, os monstros atacados que estiverem vivos causam o mesmo valor de dano sofrido nos personagens que o atingirem.

### MORTO-VIVO:

Monstros atingidos que são mortos vivos não sofrerão dano por ataques normais. O valor do PM morto-vivo absorve o dano. No caso, um monstro com PM 1 MORTO-VIVO ao sofrer um dano de -3 HP vai absorver 1 e sofrerá apenas -2 de HP. No entanto, se houver algum

morto-vivo em um combate e o personagem usar de uma magia divina, o PM do monstro é ignorado e o monstro sofrerá o dano normalmente.

### PARALIZANTE:

O personagem atingido fica atordoado sem atacar o número de turnos que o monstro que o atacou tiver de PM PARALIZANTE.

### BAFORADA DE DRAGÃO:

O personagem fica em chamas e assim como veneno, perde o valor de PM de BAFORADA por turno, sala avançada, busca ou ação. Porém seu efeito dura apenas 1d4 turnos que é quando a chama se dissipa.

### MÁQUINA:

Um monstro com PM MÁQUINA possui partes ou implantes mecânicos. Se um monstro com 3 MÁQUINA recebe um total de 5 de dano. Ele absorve 3 levando 2 de dano.



## **Padrões usados para criar seus monstros aleatórios.**

### **Nível de dificuldade 0 -1**

HP de 2 a 6

ATQ de 2 a 1d4

Tipos de monstros: pessoas comuns, hackers, drones, feras, bandidos, atiradores, traficantes, ladrões

### **Nível de dificuldade 2**

HP de 8 a 16

ATQ de 1d4 a 1d6

Tipos de monstros: ShadowRunners, robôs, mercenários, especialistas, policiais, lone stars, seguranças

### **Nível de dificuldade 3**

HP de 16 a 24

ATQ de 1d6 a 1d10

Tipos de monstros: conjuradores arcanos, sub-chefes de máfias, forças especiais de segurança, robos de combate, drones de combate, veículos

### **Nível de dificuldade 4**

HP de 24 a 32

ATQ de 1d10 a 1d12

Tipos de monstros: Mafiosos, Lideres de corporações, Cyborgues mutantes, monstros milenares, monstros mágicos, dragões

### **Nível de dificuldade 5**

HP de 32 a 40 ou +

ATQ de 1d12 a 1d20

Tipos de monstros: Dragões anciões, espíritos milenares, diretores de mega corporações fundidos

## **MATRIX**

### **MONSTROS**

ICE & ANTÍ-VIRUS

HP de 6 a 12

ATQ de 1d6 a 1d10

### **PROGRAMAS DE SEGURANÇA (CHEFÕES)**

HP de 10 a 18

ATQ de 1d10 a 1d12

### **FIREWALL**

regra de ARMADILHAS

# MONSTROS DE EXEMPLO

## NÍVEL 1

### MONSTRO / HP

ATQ - PADRÃO  
PM:

### PESSOA COMUM / 4

2 - GRUPO  
1 ENXAME

### META-HUMANO (ELFO, ORC, ETC.) / 6

2 - GRUPO  
1 ENXAME

### ATIRADOR / 6

1D6 - GRUPO  
1 ABATER

### CYBER-HACKER / 6

1D4 - DECRESCENTE  
1 ABATER

### ASSASSINO / 8

1D6 - GRUPO  
1 ABATER / 1 BAFORADA

### ESPECTROS / 4

1D4 - GRUPO  
1 MORTO-VIVO

### GHOUL DO ESGOTO / 6

1D6 - GRUPO  
1 MORTO-VIVO

### TROLL POLICIAL / 8

1D4 - GRUPO  
1 ABATER

### ROBÔ / 5

1D6 - GRUPO  
1 ENXAME

### GUARDA CIBORGUE / 8

2 - DECRESCENTE  
1 MÁQUINA

### DRONE / 4

1D6 - CRESCENTE  
1 PARALIZANTE

### GNOLL TRAFICANTE / 8

1D6 - DECRESCENTE  
1 ABATER

## NÍVEL 2

### SHADOWRUNER / 16

1D6 - DECRESCENTE  
1 BAFORADA / 1 ABATER

### ESPÍRITO ELEMENTAL / 16

1D6 - GRUPO  
1 ABATER / 1 MORTO-VIVO

### POLICIAL / 16

1D6 - ENXAME  
2 ABATER

### DETETIVE / 16

1D8 - DECRESCENTE  
1 ABATER / 1 MÁQUINA

### MERCENÁRIO / 16

1D6 - DECRESCENTE  
2 MÁQUINA

### **XAMÃ /16**

1D8 - ENXAME

1 BAFORADA / 1 PARALISANTE

## **NÍVEL 3**

### **ELFO ARCANO /18**

1D8 - ENXAME

1 ABATER / 2 BAFORADA

### **SEGURANÇAS ESPECIAIS /18**

1D10 - DECRESCENTE

2 ABATER 1 BAFORADA

### **ASSASSINOS EXPERIENTE /20**

1D6 -CRESCENTES

3 ABATER

### **CHEFES DE GANGUES /24**

1D8 -GRUPO

2 ABATER 1 MÁQUINA

### **SUB-CHEFES DE MÁFIA /24**

1D8 -GRUPO

1 ABATER 2 MÁQUINA

### **LONE STAR /24**

1D10 -DECRESCENTE

2 ABATER 1 PARALISANTE

## **NÍVEL 4**

### **SHADOWRUNNER EXPERIENTE /32**

1D10 DECRESCENTE

1 ABATER 1 MÁQUINA 2 BAFORADA

### **DEMÔNIO ELEMENTAL /32**

1D10 - DECRESCENTE

2 ABATER 1 MORTO-VIVO 1 BAFORADA

### **DRAGÃO MENOR /32**

1D10 - DECRESCENTE

4 BATER

### **ESPIRITO ANTIGO /32**

1D10 - CRESCENTE

1 MORTO VIVO 2 ABATER 1 BAFORADA

## **NÍVEL 5**

### **CHEFE DE MEGA CORPORAÇÃO /40**

1D12 -DECRESCENTE

3 ABATER 1 BIÔNICO 1 SANGRAMENTO

### **CHEFÃO DA MÁFIA /40**

1D12 -CRESCENTE

3 ABATER 2 BIÔNICO

### **DRAGÃO ANCIÃO MILENAR /44**

1D12 -DECRESCENTE

3 ABATER 2 MORTO VIVO



06

ORÁCULO



# COMÉRCIO LOCAL

## COMÉRCIO LOCAL

SERVIÇO/PRODUTO: Y\$ CUSTO  
Descrição

HOTEL \$: 10 por nível  
Recupera todos os HP de um personagem e rerola todos os dados de atributo.

BANDAGEM \$:5  
Recupera até 1d6 HP

ENERGÉTICO Pequeno \$:10  
Recupera até 1d4 de HAB ESP

ANTÍDOTO \$:15  
Cura paralisia e baforada.

METRÔ \$:10  
Retorna para o último local visitado no mapa geral.

TAXI \$:5 por hexágono de distância.  
Permite viajar entre os hexágonos do mapa geral sem rolar encontros na estrada.

CLÍNICA DE CLONAGEM \$: 50 por nível  
Reviver um personagem que morreu em combate.

## IMPLANTES BIÔNICOS (dados de ATQ)

Aprimorar dado 1 \$:250  
Transforma o dado 1d4 em 1d6

Aprimorar dado 2 \$:500  
Transforma o dado 1d6 em 1d8

Aprimorar dado 3 \$:1000  
Transforma o dado 1d8 em 1d10

Aprimorar dado 4 \$:2000  
Transforma o dado 1d10 em 1d12

## DOJO DE UPGRADES

Subir para o nível 1 \$:100  
Ganha + 1 HAB ESP a sua escolha, sorteia +1 equipamento Bônus +1 em ATQ, FUGA, RAC e HAB ESP

Subir para o nível 2 \$:300  
Ganha + 1 HAB ESP a sua escolha, sorteia +1 equipamento Bônus +2 em ATQ, FUGA, RAC e HAB ESP

Subir para o nível 3 \$:900  
Ganha + 1 HAB ESP a sua escolha, sorteia +1 equipamento Bônus +3 em ATQ, FUGA, RAC e HAB ESP

Subir para o nível 4 \$:2700  
Ganha + 1 HAB ESP a sua escolha, sorteia +1 equipamento Bônus +4 em ATQ, FUGA, RAC e HAB ESP

Subir para o nível 5 \$:24300  
Ganha + 1 HAB ESP a sua escolha, sorteia +1 equipamento Bônus +5 em ATQ, FUGA, RAC e HAB ESP

# PREPARAÇÃO

## 1# SIM & NÃO

(UTILIZE QUALQUER DADO)

ÍMPAR = NÃO

PAR = SIM

### DESCRIÇÃO 1D6

1. BOM, AGRADÁVEL, RECENTE
2. MAL, RUIM, ESTRAGADO
3. VELHO, IDOSO, OBSOLETO
4. NOVO, JOVEM, ATUALIZADO
5. PODER, INFLUENTE, FORTE
6. RARO, NOBRE, INCOMUM

## 2# NPC'S

### TIPO 1D6

1. PESSOA COMUM
2. META-HUMANO (ORC, ELFO, DROIDE, TROLL)
3. INFLUENTE (META HUMANO OU NÃO)
4. COMERCIANTE (UTILIZE A PÁGINA DE COMERCIO LOCAL)
5. RUNNER
6. SEGURANÇA

### ASSUNTO 1D6

1. SR. JONHSON - DESAFIA O GRUPO. TABELA 3#
2. PRESENTEAR - SORTEIA TABELA 5.2# COM 1D4
3. SR. JONHSON - PEDE FAVOR TABELA 3#
4. DICA - ANULA A PRÓXIMA EMBOSCADA OU ARMADILHA. O QUE VIER PRIMEIRO. (NÃO É ACUMULATIVO).
5. PAPO INÚTIL - CONVERSA FIADA.
6. SR. JONHSON - MISSÃO NA MATRIX. TABELA 3.2#

## 3# AVENTURA 1d6

1. RESGATAR ALGO/ALGUÉM QUE ESTÁ NA SALDA DE NÚMERO: 1D10 DA DUNGEON
2. ENCONTRAR SEGREDOS EM 1D6 SALAS SECRETAS
3. ESCOLTÁ-LO POR 1D6 HEXÁGONOS NO MAPA GERAL.
4. MATAR UM CHEFÃO.
5. PROCURAR PISTAS HACKEANDO 1D4 SALAS
6. EXPULSAR GANGUES VENCENDO 1D8 COMBATES AO REDOR DESTE LOCAL.

### 3.1# MISSÃO EXTRA 1d6

1. HACKEAR 1D4 TESOUROS
2. VENCER 1D6 COMBATES
3. DESATIVAR 1D4 ARMADILHAS
4. ENCONTRAR UM OBJETO QUE ESTÁ A 1D6 SALAS À FRENTE
5. SOLUCIONAR 1D4 ENIGMAS
6. DERROTAR 1 CHEFÃO ou 10 MONSTROS

### 3.2# MISSÕES NA MATRIX 1d6

1. HACKEAR 1D6 TESOUROS
2. VENCER 1D8 COMBATES
3. DESATIVAR 1D4 FIREWALLS
4. ENCONTRAR UM ARQUIVO QUE ESTÁ A 1D10 SALAS À FRENTE
5. SOLUCIONAR 1D4 ENIGMAS
6. ROUBAR O MÁXIMO DE TESOUROS EM ATÉ 1D8 SALAS

# SE AVENTURANDO...

## 4# SAINDO POR AI

### EVENTOS 1d6

- 1 NADA
- 2 MONSTRO
- 3 MONSTRO
- 4 EMBOSCADA - monstros atacam primeiro
- 5 NPC - TABELA 2#
- 6 NADA ACONTECE

## 5# TERRENO

### MAPA GERAL 1d20

- 1 MEGA CORPORAÇÃO (invente o nome)
- 2 ESCOLA / FACULDADE
- 3 PARQUE
- 4 QUARTEL MILITAR
- 5 BAIRRO NOBRE
- 6 DELEGACIA LONE STAR
- 7 SHOPPING / REGIÃO COMERCIAL
- 8 ACAMPAMENTO INDÍGENA
- 9 PRESIDIO
- 10 FAVELA
- 11 VIADUTOS
- 12 BANCO
- 13 TERRENO BALDIO
- 14 MEGA CORPORAÇÃO (invente o nome)
- 15 BOATE
- 16 DELEGACIA
- 17 MUSEU
- 18 IGREJA DOS DRAGÕES
- 19 REFUGIO MUTANTE
- 20 MEGA CORPORAÇÃO (invente o nome)

## 5.1# CONTEÚDO

### DA SALA 1d6

- 1 VAZIO
- 2 MONSTRO
- 3 MONSTRO
- 4 EMBOSCADA - monstros atacam primeiro.
- 5 NPC - TABELA 2#
- 6 ARMADILHA
- 7 ENIGMA/PISTA
- 8 TESOURO 5.2# - sorteie com 1d6
- 9 SALA SECRETA 1D8 + ARMADILHA
- 10 CHEFÃO + TESOURO 5.2# sorteie com 1d10.

## 5.2# TESOUROS & PREMIAÇÕES POR HACKER SALAS SECRETAS

- 1 1D6 X 1D6 DE Y\$
- 2 1D12 DE Y\$
- 3 KIT 1º SOCORROS (RECUPERA 1D8 HP)
- 4 ADRENALINA (RECUPERA 1D6 HAB ESP)
- 5 CARTÃO DE TAXI (o leva até 3 hexágonos de distância)
- 6 EQUIPAMENTO
- 7 EQUIPAMENTO
- 8 1D8 DE Y\$
- 9 1D10 DE Y\$
- 10 TESOURO SECRETO:  
SORTEIE +3X. rerole se sair novamente resultados = 10.

