

Sistema baseado no original 8-bit dungeon adaptado e traduzido por  
Tiago Alves

# 8-bit Dungeon

## Dungeons and Dragons





## Classes de personagens

Classe	HP	ATQ	FUGA	RAC	HAB ESP
Guerreiro	10	1d12	1d8	1d4	Heroísmo
Ladrão	6	1d6	1d12	1d8	Ladinagem
Mago	6	1d4	1d8	1d12	Magia Comum
Halfling	8	1d4	1d12	1d8	Grito de Guerra
Anão	12	1d8	1d4	1d10	Derrubar
Elfo	6	1d6	1d12	1d10	Ataque Rápido
Ciérigo	10	1d10	1d4	1d6	Magia Divina

## Habilidades Especiais

Habilidade	Dado	Descrição	Classe Favorecida
Magia Divina	1d12	No seu turno cura 1d6 HP. E serve para expulsar mortos vivos, role 1d4 o resultado será o número de mortos vivos que você consegue expulsar. Ou cause +1d4 de dano em inimigos normais.	CLÉRIGO
Magia Comum	1d12	No seu turno. Causa +1d6 de dano em 1d4 monstros	MAGO, ELFO
Heroísmo	1d6	No seu turno. Usa um dado a mais na no seu ataque básico.	CLERIGO, GUERREIRO, ANÃO
Arma & Escudo	1d6	No seu turno. Adiciona +1 no seu dano e -2de dano quando for atingido da próxima vez	TODOS EXCETO MAGOS E LADRÕES
Arma duas mãos	1d10	No seu turno. Adiciona +2 no seu dano.	GUERREIRO, ANÃO
Ladinagem	1d10	No combate: fica invisível por um turno e quando atacar no próximo o dano é dobrado ou pode fugir sem ser atingido. Fora de combate: Usa-se 1 ponto para achar uma armadilha . Usam-se 3 pontos para desarmar a armadilha. Serve para achar salas de tesouros mas fácil adicionando +1 no resultado do dado.	LADRÃO, HALFLING, ELFO
Arquearia	1d8	No seu turno. Cause 1d8 de dano no adversário.	ELFO, LADRÃO, HALFLING
Força Bruta	1d6	No seu turno. Role o dobro de dados para atacar.	ANÃO, GUERREIRO, CLERIGO
Grito de Guerra	1d4	No seu turno. Adiciona +1 no ataque do seu grupo e reduz -1 no próximo dano de todos os monstros quando forem atacar.	ANÃO, GUERREIRO, CLERIGO
Ocultar-se	1d4	Esconde se no meio da luta. Você pode realizar o próximo ataque valendo +2 dado de Ataque	LADINO, HALFLING
Ataque Rápido	1d4	Ataca 2x	HALFLING, LADINO, ELFO
Insultar	1d4	Chama os ataques para você na rodada dos monstros	ANÃO, GUERREIRO

Derrubar	1d4	Derruba um oponente 1x. Só funciona 1x no mesmo monstro.	TOCOS
----------	-----	--	-------

## TIPOS DE MONSTROS

Nº Dif	Tipo de Monstros	HP	ATQ
1	Feras, inimigos básicos, orcs, gnoll, trolls, zumbi,	4	1d3
1	Inimigos comuns, inimigos elementais iniciais ou bandidos que ficam no derredor das cidades.	8	1d4
2	Inimigos já espertos e com conhecimento de batalhas ou cria das trevas fortes	16	1d6
3	Inimigos já experientes, feiticeiros poderosos, Dragões menores	24	1d8
4	Dragões Lendários gigantescos	32	1d10
5	Inimigos Lendários, colossais	40	1d12

## PADRÃO DE ATAQUE

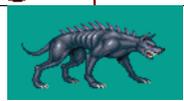
- CRESCENTE: O monstro é mais covarde e ataca quem está com menor HP na sua rodada;
- DECRESCENTE: O monstro gosta de desafios e ataca quem está com mais HP na sua rodada;
- GRUPO: Monstros com este padrão geralmente não estão sozinhos e atacam todos o mesmo alvo até que ele morra. Eles focam o que tem mais HP.

## PONTOS DE MONSTROS (MP)

- ABATER: Monstros com essa habilidade vão usa-la sempre no seu primeiro turno e quantas vezes tiver. Esta habilidade causa +1 ponto de dano no alvo.
- MORTO VIVO: Monstros com esses pontos geralmente são cadáveres. Eles são imunes a ataques comuns por quantas rodadas que eles tiverem de MP ou só sofrem danos mágicos ou Magia Divina. Esse efeito só dura o seu MP, depois que acabam eles podem ser feridos normalmente.
- VENENO: Alvos atingidos por essa habilidade ficam envenenados sofrendo 1d4 de dano a mais durante o combate. O veneno é cessado caso seja curado por magia divina ou na taverna.
- ENXAME: Essa habilidade causa o mesmo valor de dano sofrido na sua próxima rodada. Geralmente monstros com esta habilidade não atacam a menos que sofram dano.

# MONSTROS

NU	Nome	HP	Dano	Padrão	MP	
1	Goblín	2	1d3	Crescente	1 abater	
1	Kobold	4	1d3	Crescente	1 abater	
1	Orc	4	1d3	Decrescente	1 abater	
1	Gnoll	8	1d4	Decrescente	1 abater	
1	Troll	1	1d4	Crescente	1 abater	
1	Ghoul	4	1d4	Grupo	1 morto vivo	
2	Esqueleto	16	1d6	Decrescente	1 morto vivo	
2	Homem lagarto	16	1d6	Decrescente	2 abater	
2	Troglodita	16	1d6	Decrescente	2 veneno	
2	Harpia	16	1d6	Grupo	2 abater	
2	Hobgoblín	16	1d6	Decrescente	2 abater	
3	Urso coruja	24	1d8	Crescente	3 enxame	

3	Medusa	24	1d6	Decrescente	3 abater	
3	Ogro	24	1d8	Decrescente	3 abater	
3	Observador	24	1d8	Decrescente	1 morto vivo 1 veneno 1 abater	
4	Cão do inferno	32	1d10	Crescente	4 abater	
4	Dragão Menor	32	1d10	Decrescente	4 abater	
4	Mantícora	32	1d10	Decrescente	4 abater	
5	Dragão	40	1d12	Decrescente	5 veneno	
5	Espectro do mal	40	1d12	Grupo	5 morto vivo	
5	Dragão lendário	44	1d12	Decrescente	2 abater 2 veneno 1 morto vivo	

# CIDADE

\$:00

Conseguindo uma aventura na cidade: role 1d6 para cada item das 2 tabelas abaixo: (3d6)

## O CARA DA AVENTURA 1d6 + 1d6

1	Homem	1	Lendário
2	Mulher	2	Informante
3	Rei	3	Tagarela
4	clero	4	Vendedor
5	Criança	5	Corrupto
6	Guarda	6	Medroso

## AVENTURA (1d6): RECOMPENSA AO CONCLUIR: 120X10 DE OURO • ROLAGEM TABELA TESOUROS

<b>1: RESGATAR</b>	algo ou alguém
<b>2: ENCONTRAR</b>	Objeto ou item valioso
<b>3: ESCOLTAR</b>	Pessoa, caravana
<b>4: MATAR</b>	Criatura, vilões
<b>5: EXPILSAR</b>	Matar todos os monstros da dungeon
<b>6: FORTUNA</b>	Ouro, gloria, joias! Um bom loot no final

## SERVIÇOS

SERVIÇOS	PREÇO P.O	DESCRIÇÃO
Taverna/ Pousada	10 por nível	Re-rola os todos atributos da ficha e recupera o HP todo
Igreja	50 por nível	Ressuscita personagens mortos

## LOJAS

CUSTO EM P.O	LV HP	EQUIPAMENTO (SORTEAR O EFEITO DE BONUS)	HABILIDADE
100	Nível 1	+1 Equipamento	1ª habilidade
300	Nível 2	+2 Equipamento	2ª habilidade
900	Nível 3	+3 Equipamento	3ª habilidade
2.700	Nível 4	+4 Equipamento	4ª habilidade
24.300	Nível 5	+5 Equipamento	5ª habilidade



## MAPA GERAL 1d12

1	Torre de magos
2	Cidade
3	Forte de vigília
4	Floresta
5	Alojamento abandonado
6	Pântano
7	Montanhas
8	Desfiladeiros
9	Deserto
10	Mina
11	Caverna natural
12	Vila

## ENCONTROS 1d6

1	Nada
2	Inimigo
3	Inimigo
4	Inimigo
5	Inimigo
6	Nada

## DUNGEON 1d8, 1d10 OU 1d12 SALAS

1D4	Andares
1D4	Subterrâneos
1D3	Saídas

## ENCONTROS 1d6

1	Vazia
2	Inimigo
3	Inimigo
4	Inimigo
5	Armadilha
6	Enigma

## TESOUROS EM QUARTOS SECRETOS 1d6

1	Cura recupera 1d6HP
2	1d12 peças de ouro
3	Equipamento
4	Pergaminho volta pra cidade
5	Mana recupera 1d4 HAB ESP
6	2d12 peças de ouro

# Classes de Personagens

## Guerreiro HP 10/10

Nível: 1

Mochila & anotações:  
Hab. Heroísmo



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d12+	1d8+	1d4+	1d6+	1d
ROLAGEM	N/A				

## Ladrão HP 6/6

Nível:

Mochila & anotações:  
Hab. Ladinagem



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d6+	1d12+	1d8+	1d10+	1d
ROLAGEM	N/A				

## Mago HP 4/4

Nível:

Mochila & anotações:  
Hab. Magia comum



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d4+	1d6+	1d8+	1d12+	1d
ROLAGEM	N/A				

## Halfing HP 6/6

Nível:

Mochila & anotações:  
Hab. Ocultar-se



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d4+	1d12+	1d8+	1d6+	1d
ROLAGEM	N/A				

## Anão HP 12/12

Nível:

Mochila & anotações:  
Hab. Grito de Guerra



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d10+	1d4+	1d6+	1d4+	1d
ROLAGEM	N/A				

## Elfo HP 8/8

Nível:

Mochila & anotações:  
Hab. Arquearia



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d6+	1d12+	1d10+	1d4+	1d
ROLAGEM	N/A				

## Clérigo HP 10/10

Nível:

Mochila & anotações:  
Hab. Magia Divina



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d10+	1d4+	1d6+	1d12+	1d
ROLAGEM	N/A				