

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

8-bit Dungeon

Dragon Age



Sobre Dragon Age:

Dragon Age é um RPG eletrônico desenvolvido pela Biowere e publicado pela Eletronic Arts. Aqui a ideia é um RPG de Fantasia Sombria (Dark Fantasy) onde suas escolhas quase sempre terminam em escolhas morais. Salvar uma princesa, destruir um monstro nunca é tão simples, pois sempre haverá questões do tipo: A princesa que você foi resgatar fugiu do seu pai ditador, o monstro nada mais é do que a vítima de uma maldição que o povo que te contratou lançou etc. O que fazer? O que é o certo?

Em Dragon Age assim como na fantasia tradicional temos elfos, anões e logicamente dragões, porém, Dragon Age possui estilo próprio. Universo rico com sua história, geografia e ambientação muito imersivos. O mundo é conhecido como Thedas. Em Thedas a magia é algo perigoso e muita das vezes proibida. Os magos ou são registrados para serem monitorados pelo "círculo" ou vivem foragidos como "apóstatas" ou na marginalidade como "magos de sangue".

O povo teme a magia, pois, segundo povos antigos, foi dela que se originaram as primeiras crias das trevas consumindo boa parte do mundo. Eles chamavam este acontecimento sombrio de "flageio". Em resposta a isso, criou-se um grupo chamado de Templários que reúnem magos de toda a Thedas para que eles entrem para o círculo de forma que possam aprender a controlar seus poderes. Um mago que se nega a entrar para o círculo ou é expulso ou é caçado, afinal a humanidade não quer correr o risco de ter um mago possuído pelas trevas e invocar mais cria das trevas.

Outro fator incomum são as raças: Temos os humanos, anões e elfos do estilo tradicional, o destaque ficam para as 2 raças exclusivas: Qunari e Avuar. Ambas consideradas um povo selvagem e peregrino que teme a magia como qualquer outro. Qunari fisicamente têm pele cinza, chifres e um corpo físico mais forte. Avuar tem a cor de pele como bronze, são corpulentos e guerreiros.

Elfos na maioria são como escravos ou fugitivos. Anões são comerciantes ou guerreiros.

No quesito espiritual, temos um véu que separa realidade do mundo espiritual chamado turvo. Um deus criador e uma intercessora que surgiu durante o flageio, Andraste conhecida e canonizada pela religião.

Thedas conta com um exercito seletto e fortemente treinado os Guardiões cinzetos (Grey Warden) que são a elite das nações e sempre são chamados para casos urgentes como defender o reino do flageio ou conter magos de sangue.

Com certeza muita coisa existe neste universo rico, místico e fantasioso.

No mais, divirta-se.

Classes de personagens

Classe	HP	ATQ	FUGA	RAC	HAB ESP
Guerreiro	10	1d12	1d8	1d4	Heroísmo
Ladrão	6	1d4	1d12	1d8	Ladinagem
Mago do Círculo	6	1d8	1d4	1d10	Magia Comum
Mago de Sangue	4	1d6	1d10	1d8	Magia de Sangue
Mago Apóstata	10	1d6	1d4	1d8	Magia Proibida
Avuar	8	1d10	1d6	1d4	Grito de Guerra
Qunari	8	1d10	1d6	1d4	Força Bruta
Anão do pó	12	1d8	1d4	1d10	Derrubar
Elfo Valeriano	6	1d6	1d12	1d10	Ataque Rápido

Habilidades Especiais

Habilidade	Dado	Descrição	Classe Favorecida
Magia de Sangue	1d12	No seu turno. Role 1d6 para quantos inimigos atingidos e 1d6 para o dano que cada um dos atingidos vai receber.	Magos
Magia Proibida	1d12	No seu turno. Escolha 1 alvo e role 1d4. Saindo 1 = dano venenoso, 2 = dorme 1 turno, 3= acerta aliado, 4= amedronta e o alvo foge da luta.	Magos
Magia Comum	1d12	No seu turno. Cura um aliado +1d6 HP ou... causa +1d6 de dano no inimigo	Magos
Heroísmo	1d6	No seu turno. Usa um dado a mais na no seu ataque básico.	GR. AV. ELF. AN
Espada & Escudo	1d6	No seu turno. Adiciona +1 no seu dano e -2de dano quando for atingido da próxima vez	GR. AN. AV
Arma duas mãos	1d10	No seu turno. Adiciona +2 no seu dano.	Guerreiros
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 2 pontos para desarmar a armadilha	Ladrões, elfos, Anões
Envenenar	1d4	No seu turno. Prepara um veneno que causará 1d4 no alvo até que o mesmo morra ou seja curado por um aliado	Elf, Magos, Ladrões
Arquearia	1d8	No seu turno. Cause 1d8 de dano no adversário.	Elfos, Ladrões
Força Bruta	1d6	No seu turno. Role o dobro de dados para atacar.	GR. AV. AN
Grito de Guerra	1d4	No seu turno. Adiciona +1 no ataque e reduz -1 no próximo dano de todos em você e nos aliados	GR. AN
Ocultar-se	1d4	Esconde se no meio da luta. Você pode realizar o próximo ataque valendo +1 dado de Ataque	ELF, LAD
Ataque Rápido	1d4	Ataca 2x	LAD, ELF
Insultar	1d4	Chama os ataques para você na rodada dos monstros	GRR, AVU
Derrubar	1d4	Derruba um oponente 1x. Só funciona 1x no mesmo monstro.	Todos
Herbalismo	1d6	Você gasta -1 ponto de Hab Espe, - 10 de gold para criar uma poção de cura de +1d4 HP.	ELF, MAGOS

TIPOS DE MONSTROS

Nº Dif	Tipo de Monstros	HP	ATQ
1	Feras, inimigos básicos e fracos	4	1
1	Inimigos comuns, cria das trevas comuns, inimigos elementais iniciais ou bandidos que ficam no derredor das cidades.	8	1d4
2	Cães mabari	16	3
2	Inimigos já espertos e com conhecimento de batalhas ou cria das trevas fortes	16	1d6
3	Inimigos já experientes, gray wardens, inquisidores, templários ou Dragões	24	1d8
4	Dragões Lendários	32	1d10
5	Inimigos Épicos	40	1d12

PADRÃO DE ATAQUE

Padrão de ataque é a forma que os monstros irão atacar de forma ordenada, sempre será após o jogador. Os monstros que atacarem seguirão os seguintes padrões:

- 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 tiverem. Esta habilidade causa +1 ponto de dano no alvo.
- CRIA DAS TREVAS: Monstros com esses pontos geralmente são erros invocados por magos apóstatas ou magos de sangue que não pertencem ao círculo dos magos. Cria das trevas são imunes a ataques comuns por quantas rodadas que eles tiverem de MP ou só sofrem danos mágicos. Esse efeito só dura o seu MP, depois que acabam eles podem ser feridos normalmente.
- ANULAR MAGIA: Alvos atingidos por essa habilidade ficam fracos e durante 1d4 sem poder utilizar qualquer tipo de magia.
- 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	Apóstata Louco	2	1d3	Crescente	1 C. Trevas	
1	Bandido capanga	4	1d3	Decrescente	1 Abater	
1	Cão Mabari	4	1d4	Grupo	1 abater	
1	esqueletos	8	1d4	Decrescente	1 abater	
1	Hurlok	1	1d4	Decrescente	1 C. Trevas	
1	Espectro das cinzas	4	1d4	Crescente	1 C. Trevas	
2	Chefe de Bandidos	16	1d6	Decrescente	2 Abater	
2	Abominações	16	1d6	Decrescente	2 C. Trevas	
2	Golems	16	1d6	Decrescente	2 Abater	
2	Dragonette	16	1d6	Decrescente	2 Anular M	
2	Berro	16	1d6	Crescente	1 C.Trevas 1 abater	

3	Hurlok Alpha	24	1d8	Crescente	1 C. Trevas 2 Abter	
3	Templários	24	1d6	Decrescente	3 anular M	
3	Mercenário Dunari	24	1d8	Decrescente	2 abater 1 anular M.	
3	Besouros das cavernas	24	1d8	grupo	3 enxame	
4	Mae da ninhada	32	1d10	grupo	2 c. trevas 2 enxame	
4	Arqui demônio	32	1d10	Decrescente	2 C. Trevas 2 Abater	
4	Wyvern	32	1d10	Decrescente	4 abater	
5	Mãe de Ninhada das Trevas	40	1d12	grupo	2 C. trevas 1 Abater 2 Anular M.	
5	Arquiteto das Trevas	40	1d12	Crescente	2 C. Trevas 3 Anular M.	
5	Dragão Lendário	44	1d12	Decrescente	5 Abater	

Mapas e Dungeons

Mapa Thedas 1d12

1	Torre de magos
2	Cidade
3	Forte Gray Wardem
4	Floresta
5	Alojamento templário
6	Pântano
7	Montanhas
8	Desfiladeiros
9	Deserto
10	Mina
11	Caverna natural
12	Vale

Encontros 1d6

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

Dungeon

1D10	Salas/ passagens
1D4	Andares
1D4	Subterrâneos
1D3	Saídas

Encontros 1d6

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

Tesouros em quartos secretos 1d4

1	Cura
2	1d20 ouro
3	Equipamento
4	Pergaminho volta pra cidade



Classes de Personagens

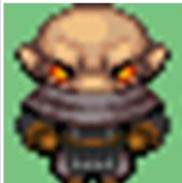
Guerreiro HP /					
Nível: Mochila & anotações: Hab. Heroísmo					
					
	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d12+	1d8+	1d4+	1d6+	1d
ROLAGEM	N/A				

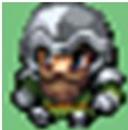
Ladrão HP /					
Nível: Mochila & anotações: Ladinagem					
					
	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d4+	1d12+	1d8+	1d10+	1d
ROLAGEM	N/A				

Mago do Círculo HP /					
Nível: Mochila & anotações: Hab. Magia Comum					
					
	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d8+	1d4+	1d10+	1d12+	1d
ROLAGEM	N/A				

Mago de Sangue HP /					
Nível: Mochila & anotações: Hab. Magia de sangue					
					
	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d6+	1d10+	1d8+	1d12+	1d
ROLAGEM	N/A				

Mago Apóstata HP /					
Nível: Mochila & anotações: Hab. Magia proibida					
					
	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d6+	1d4+	1d8+	1d12+	1d
ROLAGEM	N/A				

Avvar HP /					
Nível: Mochila & anotações: Hab. Força Bruta					
					
	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d10+	1d6+	1d4+	1d6+	1d
ROLAGEM	N/A				

Anão do Pó HP /					
Nível: Mochila & anotações: Hab. Derrubar					
					
	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d8+	1d4+	1d10+	1d4+	1d
ROLAGEM	N/A				

Elfo Valeriano HP /					
Nível: Mochila & anotações: Hab. Ataque Rápido					
					
	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d6+	1d12+	1d10+	1d4+	1d
ROLAGEM	N/A				