

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

8-bit

Dungeon

Sistema básico para você jogar e criar seus próprios jogos

De 1 a 6 jogadores

Obra sem fins lucrativos usados apenas para divulgação e diversão (porque não dizer?!).

Conteúdo da apostila

- Regras do 8 bit Dungeon;
- Material pronto pra começar a jogar;
- Tabelas e mapas em branco para a criação dos seus próprios jogos;



8 - BIT DUNGEON

Uma sátira aos jogos antigos



INTRODUÇÃO

Esta é uma modalidade de Jogo (mais jogo cooperativo do que um RPG, apesar de poder ser usado como RPG). No qual fazemos uma sátira aos saudosos jogos antigos de RPG eletrônicos. Em que você é um valente herói, se une com uma turma de personagens com características diferentes e tentam vencer o desafio final. Você poderá jogar sozinho (sim, pode ser um game solo) ou com até 6 pessoas SEM a necessidade de um MESTRE.

Por que pode ser jogado sozinho e sem a necessidade do mestre?

Porque durante a criação da aventura, mapa, dungeon, encontros com monstros, armadilhas, vilões finais podem ser gerados aleatoriamente por meio de tabelas pré-estabelecidas.

No final da apostila você terá as mesmas fichas em branco para você mesmo criar suas aventuras, monstros e personagens conforme sua imaginação!

O QUE VOCÊ VAI PRECISAR?

Aqui no 8 Bit dungeon você ao invés de um video game, um controle e o cartucho, vai precisar de apenas desta apostila a ficha de personagem, lápis, borracha, dados multifacetados (1d4, 1d6, 1d8, 1d10 e 1d12).

PERSONAGENS!

Assim como todo RPG dos antigos video games você já tem seu personagem ou o escolhia numa pequena lista de opções. Aqui você também cria seu personagem, preenche a ficha e joga com ele. No caso de jogar sozinho ou com menos de 4 pessoas, é aconselhável você controlar mais personagens para que o seu grupo tenha no mínimo 4 personagens. Aqui a motivação do seu personagem, background e demais coisas não importam! Pode criar se quiser, no entanto o relevante neste estilo que simula games antigos é que ele tenha uma classe!

Portanto criar um personagem neste sistema é muito fácil, pois ele já estará preestabelecido. Teremos 2 passos logo a seguir:

1. ESCOLHA UMA CLASSE:

Considere como se fosse um “estereótipo”.

A classe de exemplo neste módulo estará utilizando de referência o primeiro **Final Fantasy** do nintendinho. E são elas: Faixa preta (monge), Mago Negro, Mago Azul, Dragão, Guerreiro, Mago vermelho, Ladrão e Mago Branco.

Cada uma destas classes têm dados diferentes e habilidades diferentes. Não tem problema as classes se repetirem numa aventura, porém é mais dinâmico quando há variedades.

2. TRANSCREVA PARA A FICHA:

Quando escolher uma classe coloque o valor de HP que ela possui (Hit Points ou seja, pontos de vida). Seu grupo começa no nível 0 e sempre no início de cada aventura você rola os valores de seus respectivos dados de “FUGA”, “RAC.” (raciocínio), “HAB ESP” (habilidades especiais). Agora que escolheu sua classe compare com a tabela acima e transcreva para a ficha de personagem. As características Hit Points (são seus pontos de vida), Dado de Ataque, Dado de Fuga, Dado de Raciocínio e Habilidade especial de cada classe já está determinada, você apenas preenche cada um no seu respectivo lugar.

REGRAS BÁSICAS E AÇÕES

Aqui passaremos as regras das situações que ocorrerão na sua aventura e como resolvê-las. Os jogadores terão 6 tipos de ações comuns.

MOVENDO-SE :

Todo o grupo pode a qualquer momento decidir mudar de direção ou se eles estiverem numa Dungeon, eles podem decidir andar de uma sala para outra. Os personagens SEMPRE andam juntos, e não podem deixar uma briga a menos que usem um ponto de “FUGA”!

ATAQUE (ATQ.) - COMBATE:

Quando o grupo move seja pelo mapa geral do jogo ou por uma Dungeon é provável que eles encontrem Monstros. Ao encontrar monstros começa um combate.

O Combate se resume a turnos. Primeiro todos os seus personagens começam e se estiverem

ainda monstros vivos eles irão atacar no próximo turno.

No seu turno você pode:

- Atacar rolando o *dado de ATAQUE* de seu personagem. O resultado será o dano que o monstro terá (subtraia dos "Hit Points" do Monstro). Ou

- Usar uma Habilidade da sua classe, daí use o efeito desta habilidade (habilidades e descrições serão explicadas mais a frente).

Em seguida caso haja monstros vivos todos eles irão atacar, seja também usando o *dado de ATAQUE* ou uma *habilidade de monstro*.



O combate termina quando:

- Todos os monstros morrem;
- Todos os personagens jogadores morrem;
- Todos os personagens jogadores gastam 1 ponto para Fugir;

FUGA:

No começo de cada aventura, role este dado do personagem representado no "Dado de FUGA" da classe do seu personagem e marque o número - estes são pontos que você pode gastar para fugir de combates. Quando você está numa luta, se você quiser sair, você pode escapar da luta gastando 1 ponto. Monstros não seguem as pessoas neste jogo. Se você optar fugir reduza -1 ponto no resultado do "FUGA" na ficha de cada personagem que fugir.

A FUGA não poderá ser usada para escapar de uma sala da DUNGEON ou de uma armadilha!

(RAC.) RACIOCÍNIO:

No começo de cada aventura role o "dado de RACIOCÍNIO" da classe de seu personagem e marque o número - estes são pontos que você pode gastar nesta sessão (ou pelo menos, até a próxima vez que você ficar na taverna) para realizar coisas que exijam raciocínio.

Quando você descobre uma armadilha, você pode gastar -3 pontos para desativá-la. Além disso, você pode gastar -1 ponto do "RACIOCÍNIO" a qualquer momento para encontrar qualquer portas secretas em uma sala



da dungeon;

Quando usar esta habilidade role 1d4: saindo 1= localizou uma porta secreta ao norte; 2 = coloque a leste, 3= coloque no sul e 4= coloque oeste. Se já havia uma porta lá, você não encontrou nada.

Se a porta levasse para fora da masmorra, você ganha 2d6 peças de ouro (vamos chamar assim, mas você pode por o nome da moeda como quiser) em vez disso, considera-se que você encontrou um tesouro escondido na sala da dungeon.

VISITAR A CIDADE:

Enquanto os aventureiros estão na cidade, eles terão a opção para comprar coisas, descansar na taverna, conseguir aventuras e conversar com NPC's. As coisas são descritas um pouco mais tarde.

MORRI... No céu tem pão?

é triste, mas pode acontecer...

Durante a aventura seu personagem pode chegar a HP 0 (não existem pontos negativos) ele cai nocaiteado. Quando isso acontece ele morre!

Mas não se desesperem! Caso um personagem caído ainda pode ser ressuscitado por meio de uma magia de ressurreição, ou pagando uma certa quantia na igreja. Caso seja ressuscitado numa Dungeon ele volta a vida com 1 Hit Poits.

Algumas situações que poderão acontecer:

- **ALGUNS PERSONAGENS NOCALTEADOS (0HP) E ALGUNS FUGIRAM:** Se alguém do grupo cair nocaiteado e os demais fugirem o que ficar morre. Se ficarem 2 ou mais, os caídos rolam 1d12 o que tiver número menor morre os demais escapam com 1 Hit Poits.
- **TODOS ESTÃO NOCALTEADOS:** Se todos forem derrubados (0 HP) então os monstros ficam entediados e vão embora. Todo mundo tem que fazer uma rolagem em 1d12, o resultado mais baixo está realmente morto, e precisa ser trazido de volta à vida na Igreja. Os outros personagens revivem com 1 HP como de costume.
- **TODOS ESTÃO MORTOS:** Se todos realmente morrerem, então todo o grupo acorda de volta na última taverna que eles ficaram, mas perde todo o seu dinheiro.

HABILIDADES ESPECIAIS (HAB. ESP)

Cada classe têm habilidades especiais.

Cada classe começa com uma habilidade especial, mas gastando uma certa quantia em dinheiro podem aprender mais uma. Esta junto com seu "*dado de HABILIDADE*" deverá ser acrescentada na ficha de personagem.

Cada personagem pode aprender qualquer habilidade desde que pague o preço por ela. Porém uma habilidade que sua classe tem facilidade poderá custar metade do preço.

Cada habilidade possui uma regras, efeito e um dado para você colocar na ficha. O numero que sair no "*dado de HABILIDADE*" será o número de vezes que podera usar a habilidade. O valor

"Habilidade" muda cada vez que se inicia uma nova aventura ou quando você descansa na taverna/pousada.

Cada habilidade quando utilizada custa -1 ponto, quanto o valor no "dado de HABILIDADE" chegar a 0 o seu personagem não poderá usar mais a habilidade até que o mesmo descanse em uma taverna ou pousada e re-rolê os resultados.

Como neste módulo básico estamos simulando um jogo do Final Fantasy I. Peguei alguns exemplos e os listei:

MAGIA NEGRA Dado de Habilidade 1d12

Todo Mago Negro faz isso no começo de cada aventura ou quando aprende para determinar o número de vezes que poderá usar a habilidade.

Durante o combate rola 1d6 para descobrir quantos monstros atingidos e 1d6 para o dano.



MAGIA AZUL dado de HABILIDADE 1d12:

Todo Mago Azul faz isso no começo de cada aventura ou quando aprende para determinar o número de vezes que poderá usar a habilidade. No caso a Magia Azul simula os pontos de monstros (esses pontos são Veneno, Abater, Enxame e Morto-vivo).

Como uma nota especial: um Mago Azul que gasta um ponto de "Dado de HABILIDADE" como se fosse um ponto de "Morto-Vivo" não pode ser curado pela magia branca pelo o resto da luta, e leva dano assim como os mortos-vivos, se um Mago Branco usa seus Pontos mágicos para danificar todos os mortos-vivos em uma luta.

DRAGON JUMP dado de HABILIDADE 1d6:

Todo personagem no começo de cada aventura ou quando aprende para determinar o número de vezes que poderá usar a habilidade. Para usar essa habilidade, eles gastam um ponto no início qualquer turno de luta. Monstros não podem atacá-los nesse turno, e eles não podem atacar também. No começo do próximo turno, eles escolhem um monstro e causam dano dobrado ao utilizar o "ATAQUE".

FIST OF FURY dado de HABILIDADE 1d4:

No começo de cada aventura ou quando aprende para determinar o número de vezes que poderá usar a habilidade. Uma vez por luta, a qualquer momento, eles podem gastar -1 ponto do "Dado de Habilidade". Daí você lança dois dados para "dado de ATAQUE", compare os resultados e pegue o melhor. O efeito dura até o final da luta.

HEROÍSMO dado de HABILIDADE 1d6:

No começo de cada aventura ou quando aprende para determinar o número de vezes que poderá usar a habilidade.

Em uma luta, ao acertar o mostro, você pode optar gastar -1 ponto "Dado de Habilidade" para fazer um dano extra rolando +1 dado.

MAGIA BRANCA dado de HABILIDADE 1d12:

No começo de cada aventura ou quando aprende para determinar o número de vezes que poderá usar a habilidade.

Você gasta -1 ponto de "dado de Habilidade" e pode usar esta magia em 4 situações:

- curar 1d10 pontos de vida de um aliado
- causar 1d6 de dano em um monstro
- eliminar 1d6 mortos vivos no combate
- ressuscitar 1 aliado caído.

MAGIA VERMELHA dado de HABILIDADE 1d12:

No começo de cada aventura ou quando aprende para determinar o número de vezes que poderá usar a habilidade.

Durante a luta gaste -1 ponto de "Dado de Habilidade" e escolha um personagem para melhorar o ataque em 1 dado superior (ex: se ataca com 1d4 irá atacar com 1d6, se ataca com 1d6 irá atacar com 1d8 e assim por diante). Se atacar com 1d12 irá atacar com 2d12.

Ou durante um combate o mago vermelho poderá optar em gastar -2 pontos de "dado de Habilidade" e escolher uma magia (branca, negra ou azul) para ele mesmo utilizar durante o combate inteiro.

SNEAKING dado de HABILIDADE 1d8:

No começo de cada aventura ou quando aprende para determinar o número de vezes que poderá usar a habilidade.

Isso determina a quantidade de vezes que o ladrão pode efetivamente ficar invisível e não ser atacado até ele atacar; enquanto invisíveis, os monstros não podem atacar o ladrão; o ladrão pode atacar, mas não precisa. A primeira vez que ele ataca o ladrão faz dano dobrado (todos os bônus são dobrados também), e então deixa de ser invisível. Um ladrão pode "ficar invisível" assim que monstros são descobertos, mas antes que alguém escolha com quem eles estão lutando, mas não podem ficar invisíveis depois que os monstros atacam.

No entanto, como um uso especial, um ladrão pode gastar -1 ponto do "Habilidade" para invisivelmente retornar a uma luta que ele fugiu enquanto a luta ainda está acontecendo.

BEM VINDO A CIDADE...

Aqui que todo jogo começa (ou ao menos na maioria das vezes). Aqui os personagens podem mover livremente, fazer compras e pegar missões sem se preocupar com monstros e armadilhas. As cidades podem ser encontradas também quando os heróis perambulam pelo mapa geral. Geralmente em uma aventura os jogadores começam em uma cidade. Lá encontram uma taverna/pousada, loja de itens, igreja, academia/centro de treinamento e npcs com missões. A seguir iremos listar cada um deles.

TAVERNA / POUSADA

Aqui os personagens podem recuperar todos os seus pontos de vida por um preço de 10 peças de ouro e mais 10 peças de ouro para cada nível a mais que eles têm, ou seja, personagem de nível 2 pagam 20 peças de ouro, personagens de nível 3 pagam 30 peças de ouro e assim por diante. Na pousada também se re-rolam todos os demais resultados nos "dado de Fuga", "dado de Raciocínio" e "dado de Habilidade".

A LOJA

Nas lojas os personagens utilizam o dinheiro pego dos monstros e aventuras e compram coisas. Estas coisas podem ser:

- Itens de cura (1d6 HP de cura);
- Pergaminhos que os tele-transportam para última cidade visitada;
- Antídotos que curam efeitos de envenenamentos e outros males;
- Equipamentos: Quando você comprar equipamentos, você sorteia numa rolagem o que o equipamento vai dar de bônus.

Rolê 1d4: 1= bonus de Ataque, 2= bonus de Fuga, 3= Bonus de Raciocínio, 4= bonus de Habilidade. E se você já tem equipamento sorteado, você deve vendê-lo primeiro. O equipamentos dão bonus em rolagens seja do nível 1 (+1) podem chegar até o nível 5 (+5).

ACADEMIA/CENTRO DE TREINAMENTO/DOJÔ

Subir de Nível

Aqui seus personagens podem pagar para receber treinamentos e subir de nível. Você compra apenas um nível de cada vez. Todo personagem começa com nível Zero e depois comprar o nível um, depois dois, três, e assim por diante, até chegar a cinco, que é o mais alto nível existe. Você não pode pular dois níveis, então não tente. Ao subir de nível você adiciona um ponto para cada habilidade. No caso o nível 1 te dá bonus de +1 em HP total, +1 no resultados em rolagens de ataque, raciocínio e fuga. No caso do nível 2 te dá bonus de 2 em HP total, +2 no resultado em rolagens de ataque, raciocínio, fuga e assim por diante.

ESPECIALIZAR UMA HABILIDADE

Na academia você poderá treinar também seu “dado de Habilidade” subindo de nível. A regra de bonus é a mesma, porém só adicionando no valor da rolagem do “dado de Habilidade”. Logo o nível 1 te dá +1 de bonus em rolagens, o nível 2 te dá +2 de bonus em rolagens e assim por diante.

CONSEGUINDO UMA AVENTURA

Praticamente em toda cidade tem um “um personagem” que vai te dar uma aventura. Esse personagem pode ser homem, mulher, animal, criatura, rei, elfo o que for... A sua característica não é relevante para a missão.

O fato é que é com ele que os personagens jogadores devem interagir para conseguir a aventura. E como motivação esta aventura teria que render aos personagens ouro,

ou acesso a outras localidades do mapa, item ou algum tipo de vantagem. O “cara da aventura” é o que dará o início do jogo: Façam isso, recuperem aquilo, resgatem fulano, matem ciclano ou qualquer sem noçãozisse do tipo. Invente uma recompensa!

Sem contar que é só o que aventureiros fazem. História, tradição, esse tipo de coisa.



A IGREJA

Não somente para rezar para deuses antigos ou realizar uma missa. Aqui por meio “divino” os personagens mortos podem voltar à vida por uma bagatela de 50 peças de ouro.

DEMAIS NPC'S

Apenas para caráter “imaginativo” você pode querer desenhar, mapear e colocar mais npcs no seu mapa. Porém não precisam ser de grande utilidade, apenas caso queiram que digam algo relevante a aventura (caso também vocês queiram jogar com um mestre de jogo). Mas não há uma razão particular para isso. Da mesma forma em que não há razão alguma porque a maioria dos guardas da cidade, quando você tenta falar com eles repetem a frase “Bem vindo a nossa cidade!”, nem uma mocinha que em toda cidade aparece dançando sem motivos. Mas essas coisas estão por aí. Se algum deles for particularmente interessante ou engraçado, eles serão descritos em a aventura, onde todos os jogadores podem interagir.

SAINDO POR AÍ...

O MAPA GERAL

Viajar pelo mundo basicamente significa você e seu grupo andando por aí fora ao redor da cidade "no mapa geral" e provavelmente fazendo isso será atacado por monstros. A menos que seja isso que você quer... afinal, até porquê matar monstros é a principal fonte de renda para pegar peças de ouro. Existem dois sentidos para as viagens pelo mapa geral.

- **PERAMBULAR AO REDOR:** Ao sair da cidade, o grupo pode declarar que eles estão "vagando" ao redor da cidade.

Eles então entrarão em uma briga. Depois da luta, eles podem decidir se eles vão continuar vagando ou ir de volta para a cidade. Este processo pode continuar e se repetir o enquanto o grupo quiser.

- **EM ALGUM LUGAR ESPECÍFICO:** Quando você recebe uma aventura, você vai descobrir quantos dados de distancia o Dungeon está, e até a chegada do seu grupo ao local podem haver lutas. Uma aventura básica pode colocar as dungeons em 1d4 ou 1d6 de distância. Você escolhe e a opção que melhor se adequa à realidade da historia e personagens.

Durante as viagens não serão necessários uso do "Raciocínio" para solucionar enigmas ou armadilhas. A idéia se resume em apenas andar do ponto A ao ponto B ou perambular ao redor da cidade.



O DUNGEON

A Dungeon é basicamente uma área grande (dentro do MAPA GERAL) que é cheia de salas. Cada sala é quadrada, e você pode ir para o norte, sul, leste ou oeste para a próxima sala através de portas. Nem todas as paredes têm portas, gerando um labirinto. Aventureiros passam por uma dungeon sendo uma sala de cada vez, determinando (e as vezes lutando) o que está em cada sala antes de seguir em frente.

- **A ENTRADA:** Este é o lugar onde os aventureiros podem entrar e sair para o mapa geral.

- O MAPA: Toda aventura tem um mapa de dungeon. Isto pode ser simples ou complicado; pode até ter “um segundo andar” ou subterrâneos ou mais coisas. Geralmente é uma boa idéia desenhar as salas e corredores numa folha de papel a medida que o grupo avança.

- SALAS COMUNS: Uma sala comum conterá um dos seguintes itens: monstros, armadilha ou um enigma para se decifrar. Para descobrir qual, alguém tem que rolar 1d6; em um 1 a 4 são monstros, 5 é uma armadilha e um 6 é um enigma.

- SALAS ESPECIAIS: Geralmente é a última sala da dungeon ou uma sala secreta. Exemplos de salas especiais: sala de luta do chefe ou a sala onde está o objetivo da aventura ou a sala onde está a relíquia valiosa ou o tesouro. A aventura em si irá determinar o conteúdo desta sala.

- MONSTROS: Sempre que o grupo encontra monstros, assim como no mapa geral, você olha qual dos personagens

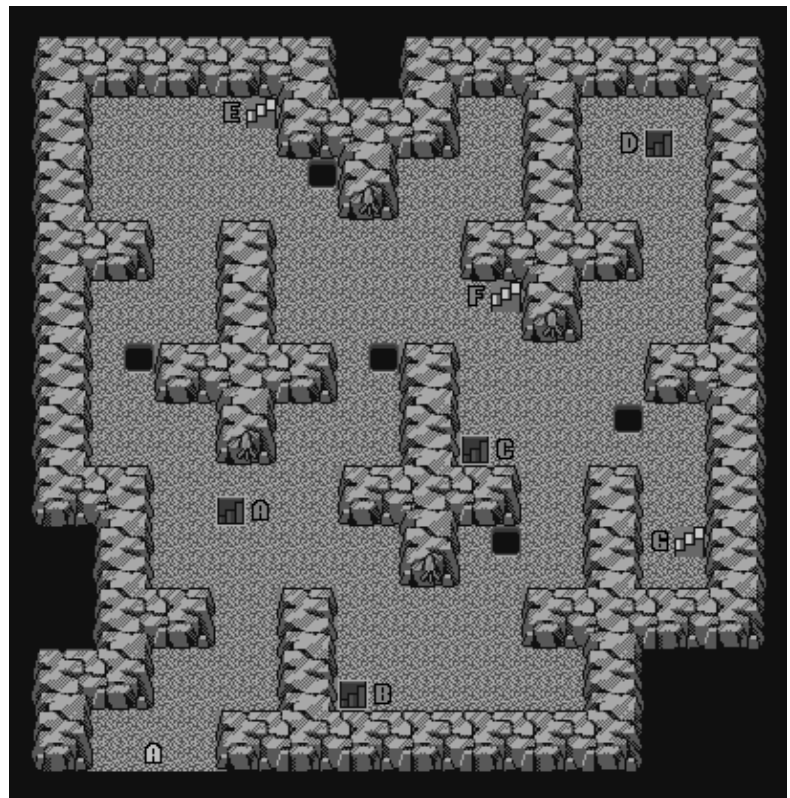
tem o nível maior do grupo e some +1d6. Este será o nível de dificuldade do combate. Use este valor para colocar os monstros no combate, porém os monstros não podem ter o nível maior que o personagem de nível mais alto do grupo. Ou seja: se seu grupo tem personagem de nível 2 por exemplo os inimigos não poderão ser do nível 3 ou mais (exceto chefões da aventura).

Ex: Se você começa o jogo com personagens de nível 0 o máximo de monstros que seus personagens irão enfrentar são do nível 1 (nível 0+1d6).

- ARMADILHAS: Se o grupo entrar em uma sala com uma armadilha, irá machucar a todos a menos que seja notado. Armadilhas causam 1d6 de dano para todos do grupo. Para evitar que seu personagem sofra dano lhe custará -1 ponto de “RACIOCÍNIO” ou -3 pontos para desarmá-la de vez.

- ENIGMAS: Se o grupo entrar em uma sala com um quebra-cabeça/enigma, você tem a chance de obter um saque extra resolvendo-o. Para resolver um quebra-cabeça, alguém com pontos de “raciocínio” deve gastá-los e rolar o “dado de RACIOCÍNIO” de seu personagem, caso resultado for 4 ou mais, todo mundo ganha o mesmo valor em peças de ouro vezes o seu nível atual (Valor no dado x valor do nível do seu personagem = total de peças de ouro extra).

- VOLTAR: Se caso o grupo passe por uma sala que vocês já exploraram alguém deve rolar um 1d6. Se sair 6, surge um monstro “errante” e começara um novo combate. Se você voltar para uma sala que houve um combate, mas você fugiu, os monstros continuarão lá até que os derrote e caso tenham perdido vida eles recuperarão. Armadilhas que não foram desativadas irão atacar



novamente a menos que gastem -1 ponto de raciocínio para esquivar ou -3 para desativa-la definitivamente.

MONSTROS



Monstros são todos os inimigos que o grupo irá enfrentar no jogo, seja no mapa geral ou no dungeon.

Monstros não pensam ou correm, mas eles têm alguns outros truques que os aventureiros não têm. Os chamados aqui por PONTOS DE MONSTRO (PMs) Todos os monstros terão tantos pontos quanto o nível dos personagens. Todos os monstros "padrão" colocam todos os seus pontos na mesma coisa, mas aventuras especiais e monstros Chefão podem ter qualquer ponto distribuído em outra coisa.

- **ABATER:** Este ponto é gasto ao acertar um inimigo, e adiciona +1 ao dano causado. Um monstro com ABATER vai usá-lo cada vez que eles acertam um aventureiro até nocaltea-los.
- **MORTO-VIVO:** Monstros atingidos que são mortos vivos não sofrerão dano por ataques normais. No entanto, se houver algum morto-vivo em uma sala o Mago Branco (e apenas um Mago Branco, não apenas alguém com a habilidade) pode gastar um ponto de Magia Branca para lidar com 1d6 mais bônus para cada monstro morto-vivo na luta que serão destruídos.
- **VENENO:** Este ponto é gasto ao atingir um inimigo. O alvo fica verde ep erde -1 HP por turno. E continuará perdendo a cada luta, a cada turno até que uma magia branca o cure ou que tome um antídoto ou descanse em uma taverna/pousada.
- **ENXAME:** Um monstro com pontos de enxame usa isso cada vez que é atingido, até acabar. Cada ponto de enxame gasto reduz o dano recebido a partir desse hit para um montante igual ao nível do monstro. No entanto, um monstro enxame também não joga dados para atacar; em vez disso, faz dano igual ao nível.

PADRÕES DE ATAQUE

Existem três padrões básicos de ataque que monstros seguirão.

Se um grupo feito de varios monstros diferentes atacam o grupo e nem todos têm o mesmo padrão, eles usam o padrão

“Decrescente”.

- **DECRESCENTE:** O primeiro monstro ataca o aventureiro com os maiores pontos de vida, eles o segundo mais próximo, e assim por diante; uma vez que os monstros desse tipo atacam todos, recomeçam com o mais alto HP e de novo até que eles estejam todos eliminados.

- **CRESCENTE:** monstros ascendentes funcionam da mesma forma que o decrescente, exceto que eles começam em quem tem os pontos de vida mais baixos.

- **GRUPO:** Monstros que agrupam todo o ataque em qualquer aventureiro que tenha mais pontos de vida, e

continuam atacando a cada rodada, até que aventureiro ou caia ou fuja!



Pegando LOOT!

Toda vez que um grupo de monstros é destruído, todos os aventureiros ganham tanto em peças de ouro referente ao nível somado de todos os monstros.

- Se o grupo fugiu do combate, mas matou alguns monstros mesmo assim eles não recebem nada;

- Se alguns personagens correm, e todos os monstros morrem todos os aventureiros ainda recebem a mesma quantia de peça de ouro. Mesmo aventureiros mortos recebem uma parte total em peças de ouro por lutar, contanto que alguém sobreviva e consiga acabar com os monstros.


COMEÇANDO A JOGAR

Como dito anteriormente este é um jogo que é mais um “jogo cooperativo” do que um RPG propriamente dito. Você pode jogar tanto sozinho quanto com até 6 amigos. O que determina cada evento, cada aventura, cada conteúdo da sala serão as tabelas, por isso não é necessário um mestre. E melhor! Cada aventura será única! Diferente e você nunca saberá o que vai te esperar em cada jogada!

O mestre poderá ser necessário quando caso alguém queira criar a aventura, a cidade, o mapa geral, o mapa da dungeon os monstros e desafios para os jogadores que não estão sabendo de nada.


Colocaremos as opções de personagens prontos para vocês escolher e jogar escolha no mínimo 4.

Faixa Preta - HP 12/ _____
 Nível:
 Mochila & anotações:
 Hab. Fist of fury



DADOS DE ->	ATQ.	FUGA	RAC.	HAB ESP	
	1d10+_	1d8+_	1d6+_	1d4+_	1d+_
ROLAGEM ATUAL	N/A				

Guerreiro - HP 10/ _____
 Nível:
 Mochila & anotações:
 Hab. Heroísmo




DADOS DE ->	ATQ.	FUGA	RAC.	HAB ESP	
	1d12+_	1d8+_	1d4+_	1d6+_	1d+_
ROLAGEM ATUAL	N/A				

Mago Negro - HP 4/ _____
 Nível:
 Mochila & anotações:
 Hab. Magia Negra




DADOS DE ->	ATQ.	FUGA	RAC.	HAB ESP	
	1d6+_	1d10+	1d8+_	1d12+_	1d+_
ROLAGEM ATUAL	N/A				

Mago Vermelho - HP 6/ _____
 Nível:
 Mochila & anotações:
 Hab. Magia vermelha




DADOS DE ->	ATQ.	FUGA	RAC.	HAB ESP	
	1d10+_	1d4+	1d8+_	1d12+_	1d+_
ROLAGEM ATUAL	N/A				

Mago Azul - HP 6/ _____
 Nível:
 Mochila & anotações:
 Hab. Magia azul




DADOS DE ->	ATQ.	FUGA	RAC.	HAB ESP	
	1d6+_	1d4+	1d8+_	1d12+_	1d+_
ROLAGEM ATUAL	N/A				

Ladrão - HP 6/ _____
 Nível:
 Mochila & anotações:
 Hab. sneaker




DADOS DE ->	ATQ.	FUGA	RAC.	HAB ESP	
	1d6+_	1d12+	1d8+_	1d10+_	1d+_
ROLAGEM ATUAL	N/A				

Dragão - HP 12/ _____
 Nível:
 Mochila & anotações:
 Hab. Dragon jump



DADOS DE ->	ATQ.	FUGA	RAC.	HAB ESP	
	1d10+_	1d8+	1d4+_	1d6+_	1d+_
ROLAGEM ATUAL	N/A				

Mago Branco - HP 6/ _____
 Nível:
 Mochila & anotações:
 Hab. Magia Branca



DADOS DE ->	ATQ.	FUGA	RAC.	HAB ESP	
	1d8+_	1d4+	1d10+_	1d12+_	1d+_
ROLAGEM ATUAL	N/A				

A seguir teremos tabelas prontas para você já começar a jogar sem criar nada. Lembrando que este sistema é uma sátira dos games antigos e a referencia que você pode jogar é o Final Fantasy 1 Classico!

Você começa o jogo na cidade, siga os passos para criar "o cara da aventura" em seguida descobrir a missão que ele vai te dar. Sempre que entrar em uma cidade ou vila use essa imagem abaixo e suas tabelas para realizar suas compras.

Após sortear a aventura role 1d6 para determinar a distancia que a Dungeon da missão está da cidade. Após passar pela cidade você pode sair para o mapa geral.

Obs: GIL é a moeda do jogo. Aqui não há dojos nem centros de treinamento, portanto na loja mesmo você pode comprar e subir de nível.

Utilize as classes ja criadas da página anterior para jogar e a lista de Habilidades Especiais no capitulo "Habilidades Especiais (Hab Esp)" listadas anteriormente para utilizar cada habilidade do personagem.

Cidade

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

Missão (1d6):

1: Resgatar	algo ou alguém
2: Encontrar	Objeto ou item valioso
3: Escoltar	Pessoa, caravana
4: Matar	Criatura, vilões
5: Fugir	De emboscada, de ataques
6: Fortuna	Ouro, gloria, joias!

Serviços	Preço Gill	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 Gill	Você compra isso...	Ou isso (sortear o efeito de bônus)	Ou isso
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

A seguir uma imagem com uma tabela para o para o mapa geral. Ao sair pegue uma folha em papel em branco, marque um caminho hexagonal ou utilize o modele em branco no final da apostila, marque onde está a cidade (invente um nome pra ela) que seu grupo se encontra e em seguida marque onde está o destino da dungeon que você precisa ir (com a distância sorteada pela missão do cara da missão). Cada hexágono andado você rola 2d6 e compara na tabela "mapa Mundial" se sair uma cidade ou vila ok, você poderá entrar nela e usar a mesma tabela da imagem anterior, porém se sair qualquer outra coisa escreva no hexágono o que é e em seguida use a tabela "Encontros" e sorteie o que terá no local. Se acontecer de cair inimigo então teremos uma batalha, siga a tabela "monstros do mapa geral" role 1d6 para descobrir seus monstros. Continue fazendo isso de hexágono em hexágono até construir um cenário e chegar no destino da dungeon.

Veja a imagem de exemplo, imagine que esse mapa esta todo cheio de Hexagonos e que o hexágono preto marca onde está a Dungeon e o bonequinho representa o meu grupo a frase a cima é a minha aventura:

Matar um Ogro que esta na mina

Mapa Mundial 2d6	
2	Cidade
3	Vila
4	Floresta
5	Torre
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

1d6	NOME	HP	Dano	Padrão ataq	MP
1	Escorpião	4	1d4	grupo	
2	Duende	4	1d6	Crescente	
3	Lacraia	4	1d6	Descrescente	
4	Lobo	6	1d4	Descrescente	2 poison
5	Goblin	6			
6	Ladrão	8			

Ao chegar na dungeon do destino da sua missão use a imagem a seguir.

Pegue uma outra folha de papel e comece a desenhar a dungeon de acordo com a tabela Dungeon;

Role 1d6 para quantas salas a Dungeon terá (você pode optar por ter mais salas rolando 1d8, 1d10 ou 1d12);

Role 1d4 para saber quantas portas a dungeon possui além da que você entrou.

Role 1d4 para caso a dungeon que for tenha mais andares a cima;

Role 1d4 caso você queria que a dungeon tenha um subterrâneo;

Caso você esteja jogando como se fosse um RPG de mesa e gosta de detalhes, imaginar coisas utilize a tabela "Descrição" e sorteie sempre que quiser mais detalhes da pessoa que lhe passa a missão, dos detalhes da cidade, do mapa ou da dungeon. As opções da tabela "descrições" são poucas e limitadas, cabe você e seu grupo de jogadores usarem a imaginação e colocar sentido em cada palavra solta dela e atribuir ao cenário.

A medida que vai rolando, descobrindo o resultado você pode ir desenhando numa folha de papel para fica mais fácil entender e visualizar. Assim que definir quantas salas terá a Dungeon não precisa desenhar tudo de uma vez, pode ser a medida que vai avançando nos cômodos. Use

também a tabela de encontros para determinar o que tem em cada sala. Lembrando que sempre que a última sala será o do destino da sua missão. Seja ela salvar uma pessoa, resgatar um item precioso ou matar um monstro poderoso. Lembre-se de colocar um vilão poderoso no final da aventura que tornará o serviço dos heróis mais difícil. De preferência um chefe de nível 4.

Mapa/Dungeon

Mapa Mundial 2d6	
2	Cidade
3	Vila
4	Floresta
5	Torre
6	Pântano
7	Montanhas
8	Desfiladeiros
9	Deserto
10	Mina
11	Caverna natural
12	Vale

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

Encontros 1d6	
1	Vazia
2	Inimigo
3	Inimigo
4	Inimigo
5	Armadilha
6	Enigma

DESCRIÇÃO 1d12	
1 Bom	7 sujo
2 Mal	8 limpo
3 Velho	9 trevas
4 Novo	10 luz
5 Poder	11 místico
6 Raro	12 estranho

Tesouros em quartos secretos 1d4	
1	Cura
2	1d20 Gill
3	Equipamento
4	Pergaminho volta pra cidade

NÃO IMPAR

SIM PAR

Monstros da missão

1d6	NOME	Nv Dif	HP	Dano	Padrão ataq	MP
1	Morcegos	2	8	1d4	grupo	
2	Lobos	2	16	1d6	Crescente	
3	Goblins	1	8	1d6	Decrescente	
4	Cogumelos Assassinos	1	8	1d4	Decrescente	2 veneno
5	Esqueletos	2	16	1d6	Crescente	
6	Aranhas	1	8	3	grupo	2 Enxame

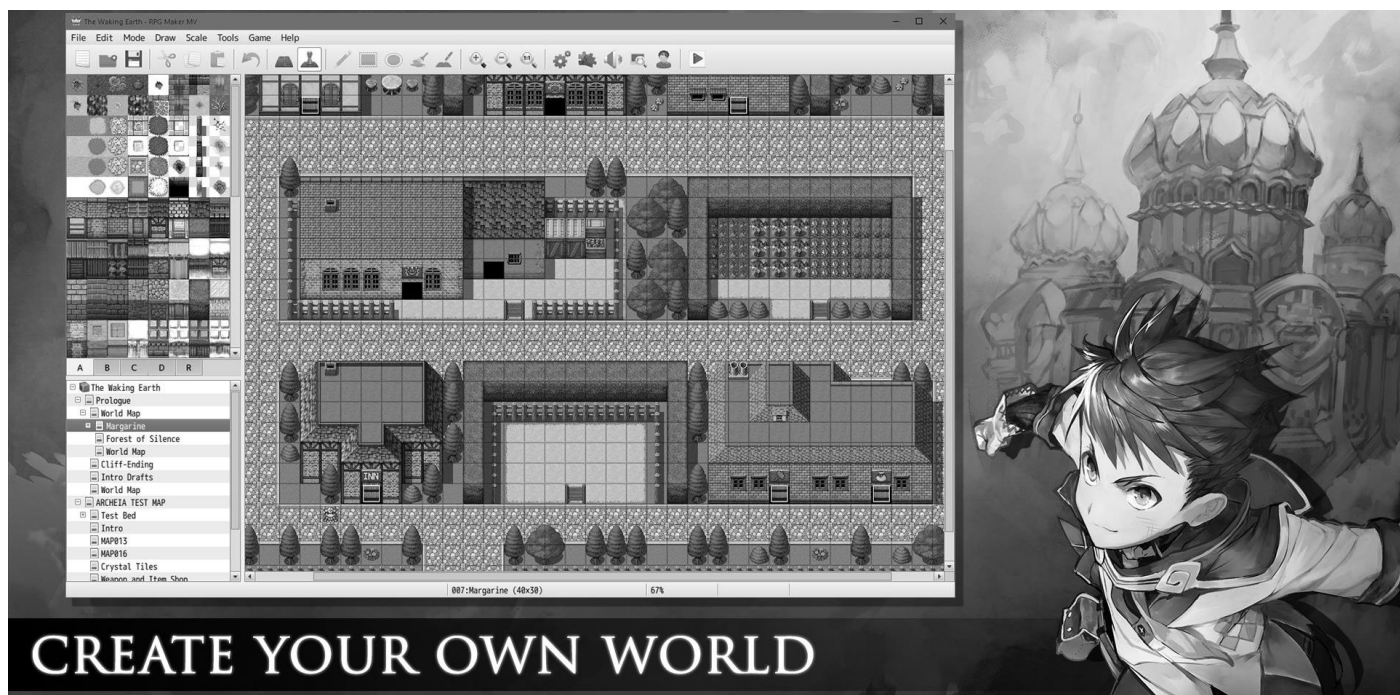
Após derrotar o chefe, e concluir a missão você volta para a cidade onde está o personagem que lhe deu a missão e pega sua recompensa!

Fim.

Será?! E se tivermos mais aventuras? Seu grupo está preparado?

Jogue mais uma vez, sorteie novamente o cara que lhe dará a missão, faça mais uma e tenha quantas aventuras quiser!

CRIANDO SEU PRÓPRIO JOGO!



Agora que já sabe tudo o que o sistema traz que tal colocarmos a mão à obra e criar seu próprio mundo? E melhor: que tal começarmos a criar seu jogo? No capítulo a seguir vamos criar passo a passo cada item. Esta apostila tem modelos prontos de tudo, mas não precisa se prender a nada disso! Você pode e DEVE criar as classes de personagens, habilidades especiais, criar monstros, itens que serão vendidos nas lojas, preencher algumas tabelas e tudo mais!

Faça de conta que é um RPG Maker artesanal!

CRIANDO UMA CLASSE

Como dito não precisa ser muito específico em criar uma classe. O que realmente é relevante é ter noção dos dados que você pode usar, apegue-se aos estereótipos. Vamos pensar: o que todo tipo de RPG eletrônico tem? Temos personagens que usam poderes, personagens que são de combate, os que são lutadores, os que são de suporte, os que são melhores para avacalhar os inimigos. Temos modelos prontos com seus dados próprios que você pode pegar e reaproveitar no seu jogo. Tire ideias desta mesma apostila usando a imagem do capítulo “Começando a Jogar” ou de algum jogo eletrônico que você curta, seja ele antigo ou atual. Já imaginou se fosse Diablo?! Boardlands? MassEffect? ShadowRun?! As possibilidades são infinitas.

- Defina o nome da classe (de acordo com o universo e jogo que pretende criar)
- Quantos HPs iniciais ela terá (de 4 a 12 - sendo que: 4 é muito frágil e 12 saúde de ferro!);
- O nível inicial será 0;
- Defina quais serão os dados de: Ataque, Fuga, Raciocínio e Habilidades Especiais;

Tenha em mente uma escala de medida ao criar uma classe para que ela seja equilibrada:

1d4 - fraco; 1d6 - comum; 1d8 - especialista; 1d10 - profissional; 1d12 - mestre;

CRIANDO HABILIDADES ESPECIAIS

Estas habilidades serão aquelas que a classe em específico sabe realizar, podem ser aprendida por outros personagens e podem ser evoluídas no centro de treinamento/dojô/academia.

Ao criar uma habilidade pense em seu efeito e o dano da Habilidade. Use o modelo deste mesmo livro para se inspirar. O fato que a Habilidade precisa ter

Nome e o dado de Habilidade necessário que vai usar.

Exemplo:

Raio de fogo dado de habilidade 1d8

esta habilidade causa 1d6 de dano em um monstro e consome -1pt de Habilidade.

CRIANDO LOJA E DETERMINANDO PREÇOS

Já temos os principais itens a serem vendidos na loja, porém determine os itens, preços e moeda corrente do seu mundo.

Temos uma tabela ao lado com os itens dentro das regras do sistema e sugestão de preço

baseando-se em peças de ouro ganhas ao vencer monstros (nv dos monstros x nível mais alto do personagem).

Serviços	Preço Gill	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 Gill	Você compra isso...	Ou isso (sortear o efeito de bônus)	Ou isso
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



CRIANDO MONSTROS

Nível dificuldade	Tipo de Monstros	Hit Pts	Dado de Ataque
1	Feras, inimigos básicos e fracos	8	1
1	Inimigos comuns, cria das trevas comuns, inimigos elementais iniciais ou bandidos que ficam no derredor das cidades.	8	1d4
2	Inimigos normais	16	3
2	Inimigos já espertos e com conhecimento de batalhas ou cria das trevas fortes	16	1d6
3	Inimigos já experientes, monstros poderosos ou Dragões menores	24	1d8
4	Inimigos Lendários	32	1d10
5	Inimigos Épicos	40	1d12

Como foi dito, os monstros serão todas as outras criaturas que os personagens irão enfrentar. Os monstros são criados de acordo com o universo e mundo que você quer criar. Se for algo mais cyberpunk use inimigos como aqueles que você vê em filmes futuristas, se for velho oeste use tais inimigos. Como dito antes, os nomes são irrelevantes. O que conta são os números das tabelas.

Ao criar monstros tenha noção do nível dos monstros use a tabela a cima preestabelecida como referência:

Uma vez tendo a noção dos monstros podemos preencher a tabela dos monstros encontrados no mapa geral e quando estamos na dungeon:

Exemplo de tabelas de monstros preenchidas.

1d6	Monstro no mapa geral	Nv Dif	HP	Dano	Padrão ataq	MP
1	Bandidos	1	4	1d4	Crescente	Derrubar
2	Orcs	1	8	1d4	Decrescente	Cria das trevas
3	Mercenários	1	8	1d4	Crescente	Derrubar
4	Gosma	1	8	1d4	Decrescente	Cria das trevas
5	Morcegos	1	4	1d4	Grupo	Derrubar
6	Mago	1	4	2	Decrescente	Magia dano

1d6	Monstros na Dungeon	Nv Dif	HP	Dano	Padrão ataq	MP
1	Morcegos	2	8	1d4	grupo	
2	Mercenários	2	16	1d6	Crescente	
3	Goblins	1	8	1d6	Decrescente	
4	Elfo negro arqueiro	1	8	1d4	Decrescente	2 veneno
5	Esqueletos	2	16	1d6	Crescente	
6	Aranhas	1	8	3	grupo	2 enxame

Obs: 1d6 é para sortearmos o tipo de inimigo que os aventureiros irão enfrentar cada vez que estamos no mapa ou dungeon e acontece um combate.

A seguir um material todo em branco para você preencher e criar seu jogo! Não escreva nele!
Tire Xerox e tenha múltiplas cópias para criar mais jogos!

Classe	Pontos de vida	Dado de Ataque	Dado de Fuga	Dado de Raciocínio	Habilidade Especial	dado
		1d____	1d____	1d____		
		1d____	1d____	1d____		
		1d____	1d____	1d____		
		1d____	1d____	1d____		
		1d____	1d____	1d____		
		1d____	1d____	1d____		

Habilidades Especiais	dado	Descrição	Classe Favorecida
	1d____		
	1d____		
	1d____		
	1d____		
	1d____		
	1d____		
	1d____		
	1d____		
	1d____		
	1d____		
	1d____		
	1d____		
	1d____		
	1d____		

Na cidade

O cara da Aventura 1d6 + 1d6			
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	

Aventura (1d6):	
1: Resgatar	algo ou alguém
2: Encontrar	Objeto ou item valioso
3: Escoltar	Pessoa, caravana
4: Matar	Criatura, vilões
5: Fugir	De emboscada, de ataques
6: Fortuna	Ouro, gloria, joias!

Comércios

Serviços	Preço	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

Custo em Po.	Você compra isso...	Ou isso... Equipamento (sortear o efeito de bonus)	Ou isso... 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

Tabela de Monstros

Nv Dif.	NOME	Pontos de vida	Dano	Padrão ataque	Monster Points
1		4	1d_____		
1		8	1d_____		
1		8	1d_____		
1		8	1d_____		
2		10	1d_____		
2		16	1d_____		
2		16	1d_____		
2		16	1d_____		
3		24	1d_____		
3		24	1d_____		
3		24	1d_____		
4		32	1d_____		
4		32	1d_____		
5		40	1d_____		

Tabelas para criação de mapas gerais e Dungeons:

Mapa Geral 1d12	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

Dungeon	
1D10	Salas/ passagens
1D4	Andares
1D4	Subterrâneos
1D4	Saídas
Encontros 1d6	
1	Vazia
2	Inimigo
3	Inimigo
4	Inimigo
5	Armadilha
6	Enigma

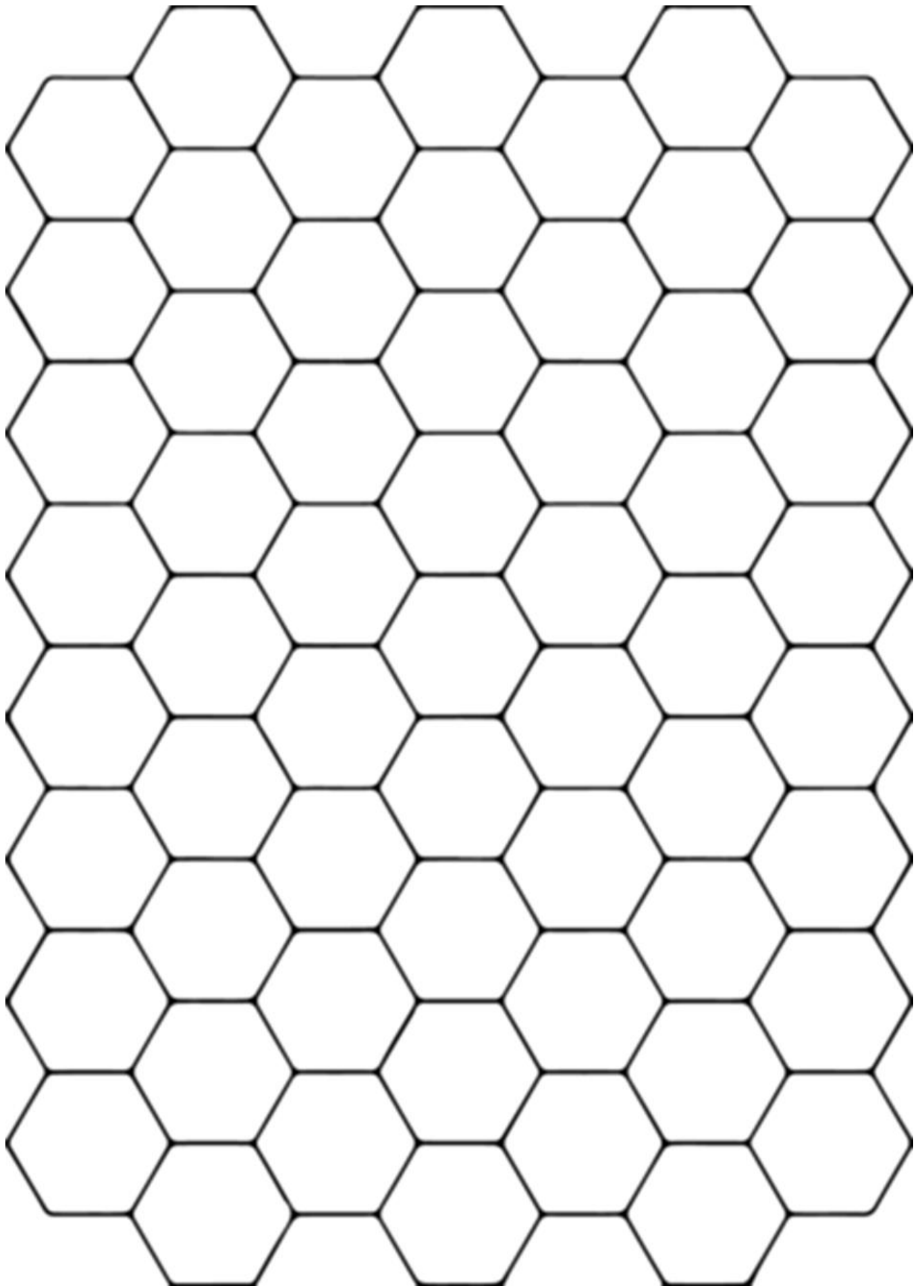
DESCRIÇÃO 1d12	
1	7
2	8
3	9
4	10
5	11
6	12

Tesouros em quartos secretos 1d4	
1	
2	
3	
4	

1d6	Monstros do mapa geral	Nv Dif	HP	Dano	Padrão ataque	Monster Points
1						
2						
3						
4						
5						
6						

1d6	Monstros do dungeon	Nv Dif	HP	Dano	Padrão ataque	Monster Points
1						
2						
3						
4						
5						
6						

E a seguir: mapa hexagonal para suas marcações do terreno do mapa geral e localizações das dungeon de suas aventuras.



Fichas dos personagens:

_____ HP: /				Imagem do personagem	
Nível: Mochila & anotações: HAB.					
DADOS DE->	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__
ROLAGEM ATUAL	N/A				

_____ HP: /				Imagem do personagem	
Nível: Mochila & anotações: HAB.					
DADOS DE->	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__
ROLAGEM ATUAL	N/A				

_____ HP: /				Imagem do personagem	
Nível: Mochila & anotações: HAB.					
DADOS DE->	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__
ROLAGEM ATUAL	N/A				

_____ HP: /				Imagem do personagem	
Nível: Mochila & anotações: HAB.					
DADOS DE->	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__
ROLAGEM ATUAL	N/A				

_____ HP: /				Imagem do personagem	
Nível: Mochila & anotações: HAB.					
DADOS DE->	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__
ROLAGEM ATUAL	N/A				

_____ HP: /				Imagem do personagem	
Nível: Mochila & anotações: HAB.					
DADOS DE->	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__
ROLAGEM ATUAL	N/A				

_____ HP: /				Imagem do personagem	
Nível: Mochila & anotações: HAB.					
DADOS DE->	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__
ROLAGEM ATUAL	N/A				

_____ HP: /				Imagem do personagem	
Nível: Mochila & anotações: HAB.					
DADOS DE->	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__
ROLAGEM ATUAL	N/A				

_____ HP: /				Imagem do personagem	
Nível: Mochila & anotações: HAB.					
DADOS DE->	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__
ROLAGEM ATUAL	N/A				

_____ HP: /				Imagem do personagem	
Nível: Mochila & anotações: HAB.					
DADOS DE->	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__	1d_+__
ROLAGEM ATUAL	N/A				