



8 BIT DUNGEONS



INICIAR

Sistema baseado no
original
8-BIT DUNGEON adaptado
e traduzido por
TIAGO ALVES

ShadowRun

8-bit Dungeon

Sistema básico para
você jogar e criar seus
próprios jogos
De 1 a 6 jogadores



AVANÇAR

Olá aventureiro!

Você tem em mãos um RPG de bolso com menus interativos.

Se os links não funcionam talvez precise deste aplicativo no seu celular;

[Adobe Reader.](#)

Feito isso, certifique de desativar o modo de exibição contínua do aplicativo.

Botões interativos que vocês poderá clicar.

OPÇÕES INTERATIVAS

1. NADA	2. MONSTRO	1 → 2 → 3	<input type="checkbox"/> O QUE É RPG
3. MONSTRO	4. MONSTRO	4 → 5 → 6	<input type="checkbox"/> O QUE É RPG SOLO
5. ARMADILHA	6. ENIGMA	7 → 8 → 9	<input type="checkbox"/> SOBRE 8 BIT DUNGEONS
		10 → 11 → 12	<input type="checkbox"/> SOBRE O AUTOR
			<input type="checkbox"/> MENU PRINCIPAL

VOLTAR

Se a pagina não possui nenhum destes botões, basta arrastar em alguma direção para mudar a pagina.

Você também poderá usar esta arquivo no pc, incluindo a trilha sonora.

Uma vez dito isso, bom jogo!

AVANÇAR

INTRODUÇÃO



0 QUE É RPG



0 QUE É RPG SOLO



SOBRE 8 BIT
DUNGEONS



SOBRE 0 AUTOR



SOBRE SHADOWRUN



MENU
PRINCIPAL

MENU PRINCIPAL



PERSONAGENS



REGRAS BÁSICAS



HABILIDADES
ESPECIAIS



BEM VINDO À CIDADE



CONSEGUINDO UMA
AVENTURA



SAINDO POR AÍ...



O DUNGEON



MONSTROS



PEGANDO "LOOT"



JOGAR

O QUE É
RPG?





Antes de entrarmos no mérito do RPG Solo. É preciso explicar para muitos leigos o que é RPG. Pra quem sabe o do que se trata podem até pular esta parte, pois, vamos chover no molhado.

RPG é um sigla inglês que dizer Role-playing Game, que traduzindo significa "Jogo de interpretar". Um jogo no qual jogadores criam um único personagem e segue uma trama sem roteiros. Os jogadores falam como estes personagens fariam, e diz as ações que seus personagens neste jogo fariam.

O RPG geralmente é um jogo que se joga em média com 3 ou mais jogadores nos quais estes serão personagens criados por eles próprios e irão enfrentar um desafio da aventura.

Deste grupo de jogadores, um deles acaba ficando com uma função diferenciada, este jogador irá criar a aventura, os desafios e adversidades que os outros jogadores com seus personagens únicos irão enfrentar. Este jogador é chamado popularmente de "mestre".

Em suma, isto compõe uma partida de RPG, jogadores que criam seus personagens e os interpretam e um único jogador que irá narrar a aventura sendo o mestre do jogo. O Mestre começa contando a história e os demais jogadores interagem com ela usando seus personagens criados.



E que personagens e aventuras são essas? Elas ocorrem tudo na imaginação dos jogadores, o mestre do jogo começa contando uma história dentro de um gênero qualquer (fantasia medieval, terror, cyberpunk, etc) e embasados em apenas alguns livros e planilhas que dão um norte para criação do cenário onde se passa a história. O jogador que fica com a função de mestre tem a importante tarefa de criar um início de uma aventura, no qual os personagem precisam vencer, criar os inimigos e desafios que poderão surgir em uma trama que não segue roteiros pré estabelecidos. Não seguem roteiros pré estabelecidos, pois cada jogador irá interpretar seu personagem de um jeito que podem comprometer o final da aventura de forma boa para os personagens ou de forma não tão boa para os personagens. Todas estas cenas, ações devem ser ditas e imaginadas em grupo. Entendam a diferença, o jogador não irá pular de um prédio em chamas para salvar uma garotinha que ficou para trás, mas talvez o personagem deste mesmo jogador sim! E como isto é feito? O jogador, diz sua ação em detalhes e descreve como o personagem dele faria nesta situação. Como ele iria entrar no prédio? Estaria portando algum objeto para ajudá-lo? a garotinha é realmente importante para o personagem? E é isso que torna um jogo de RPG tão emocionante!

Como se ganha uma partida de RPG?
No RPG todos ganham! Não se trata de quem consegue mais pontos ou derrota mais adversários e sim como se interpretam o personagem e como a aventura termina. Mesmo que o mestre conte a história, ainda sim ela depende das escolhas que jogadores farão para seus personagens. Por fim, o RPG é isto, jogar um jogo de interpretar papéis, imaginar cada cena e participar de inúmeras aventuras narradas por outro jogador. A conclusão destas aventuras são imprevisíveis, até mesmo para o mestre que se propôs a criar o desafio.

VOLTAR





O que é RPG
SOLO?

◊ RPG solo é outra modalidade de RPG, diferente do grupo, como o próprio nome diz, você joga sozinho. Ao invés de possuir um mestre narrando as cenas da aventura e seus desafios temos algo pré estabelecido para este único jogador. ◊ maior exemplo são os "livros-jogos" no qual são livros com uma historia fechada, textos e algumas ilustrações para ajudar na imersão. Estes livro-jogos trazem as escolhas pré determinadas para o leitor (que automaticamente vira jogador) em forma de textos com opções de escolha. As regras de criação de personagem e mecânicas de resolução de desafios já constam nestes mesmos livros. E a aventura só termina quando o leitor/jogador chega à ultima página do livro.



Outra modalidade de RPG Solo são os exemplos de jogos e sistemas que simulam o mestre do jogo que constam neste pdf e no site: JOGADOR SOLO. ◊ diferencial desta outra modalidade de RPG Solo é o jogador assumir o papel de jogador (criar o seu personagem ou personagens únicos) e de mestre (Narrar a cena e descrever desafios).

Todos os jogos que estão disponíveis para download podem ser jogados de forma solo. O grande desafio desta modalidade de jogar solo é a forma de "simular" um mestre de jogo, contendo as surpresas e alternando ser o mestre e jogador.

Logico que não vamos cair na pretensão de recriar exatamente todas as respostas que um possível ser humano daria durante a narração de uma aventura, porém, por meio de tabelas pré estabelecidas e rolagens de alguns dados podem ajudar os jogadores solitários a imaginar a cena naquele momento. Acaba que a surpresa de cada aventura aguarda na aleatoriedade de rolagens, no qual você mesmo jogando solo e conduzindo sua própria aventura NUNCA saberá até onde cada cena termina.

Para que serve o RPG Solo?

Não vou entrar no mérito de qual RPG é melhor que o outro. Cada um tem suas características próprias: o RPG convencional se joga em grupo, temos interação social, criatividade e pessoas. Já o RPG Solo você joga sozinho e todo esforço de imaginar a cena cai sobre você. Você determina até quando você esta se divertindo ou não.

São experiências diferentes.

Realmente é mais divertido jogar com mais pessoas e um mestre, porém e se o seu grupo não for centrado? E quando seus amigos não podem se reunir para jogar? Aí o RPG Solo pode ser útil.

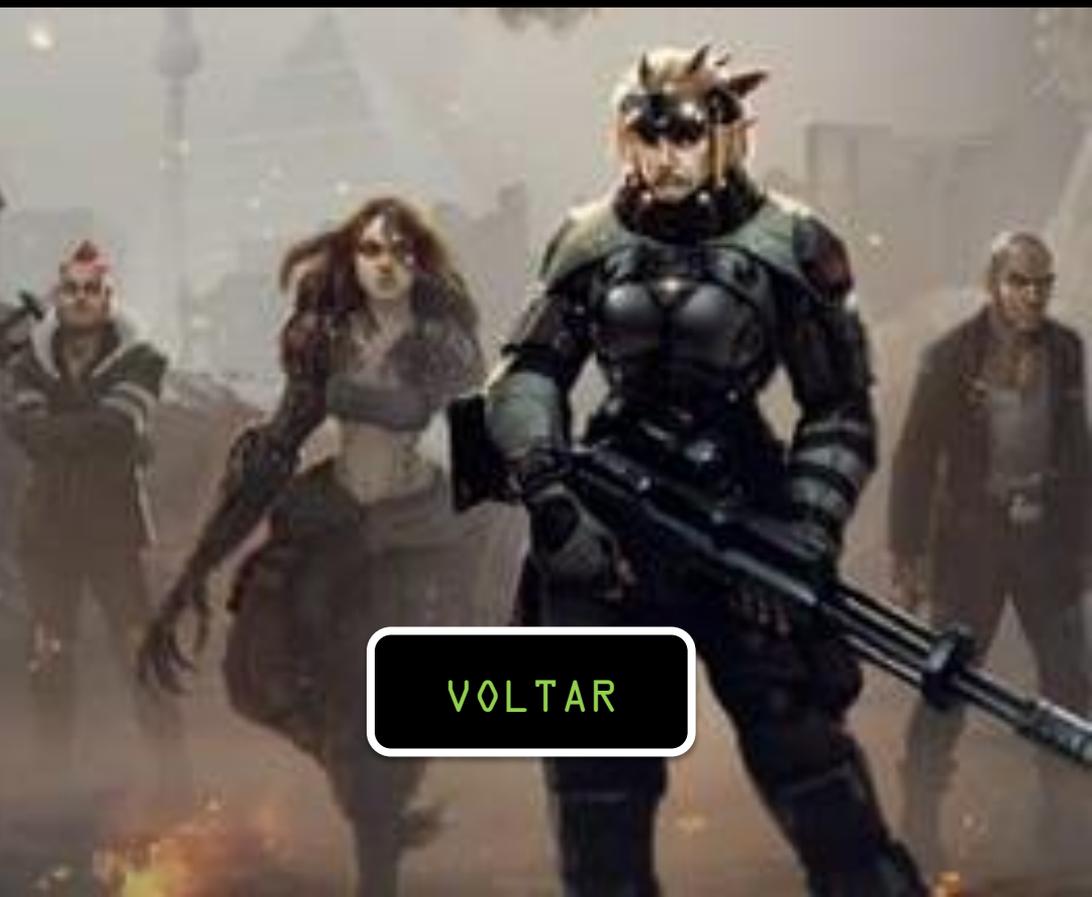


RPG Solo pode ser útil também, caso você é mestre, está querendo estreiar um livro novo de regras, mas não está seguro de "mestrar" utilizando as regras. Daí você pode jogar solo, criar um personagem e jogar este sistema de forma SÓLO para se habituar com as regras.

Talvez, assim como eu, tem uma pilha de livros de RPG que você comprou e nunca usou, pois, seu grupo prefere jogar outro jogo ou nem sequer existe mais.

Então fique a vontade, mesmo se com esta explicação você ainda ficou com dúvida do que é um RPG e como funciona o RPG SÓLO, não se preocupe pois, cada uma destas apostilas que se encontram no link download têm suas próprias regras e explicações de como se jogar sozinho ou em grupo e ingressa-lo neste maravilhoso universo do RPG.

A única regra essencial do RPG SÓLO é: divirta-se do seu jeito!



VOLTAR



Sobre o

8 BIT

DUNGEONS

FIGHT

RUN

MAGIC

DRINK

ITEM

YOS

HP

NE

HP

AR

HP

BDC

HP



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. Junto com a apostila (8 Bit Dungeons - Regras Básicas) você terá as fichas em brancos para você mesmo criar suas aventuras, monstros e personagens conforme sua imaginação!

VOLTAR



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. 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.

Ø 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. Ø 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.

PERSONA NANAS GENS

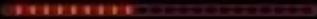
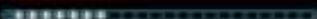


Freya
Elf Mage

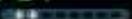
Physical 100%
Mental 100%

Predator
Heavy Pistol

Damage 
Power High

Atk 
Def 

Lined
Duster

Wpns 
Guns 

POSTURE  
Neutral

EP AS EV HG PS

Pocket Secretary

The image shows a character status screen for Freya, an Elf Mage. It includes a portrait of Freya on the left, a central status panel with various stats and equipment, and a vertical sidebar on the right with smaller portraits and icons. The status panel displays her name, class, physical and mental stats (both at 100%), her Predator status, and her Heavy Pistol weapon. It also shows her current damage and power levels, as well as her attack and defense bars. Her equipped items are a Lined Duster and a Pocket Secretary. The bottom of the screen shows her posture as Neutral and a set of action buttons (EP, AS, EV, HG, PS).

Assim como todo RPG dos antigos vídeo 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 famoso SHADORUN... E são elas: Face, Fusor, Tecnoauta, Tecnomante, Samurai Urbano, xamã e Conjurador.

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 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.

CLASSE DE PERSONAGENS



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 trapaga, 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.

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.



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 a ferramenta da sua arte.

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.



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.

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 ciber-itens 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.

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.



VOLTAR

Medic-1
Ready...

SPU Green-3
Data Routing
Ice Suppressed

No Alert



REGRAS BÁSICAS



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 encontram Monstros. Ao encontrar monstros começa um combate. O Combate se resume a turnos. Primeiro todos os seus personagem 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);
- usar uma Habilidade da sua classe, daí use o efeito desta habilidade. 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 uma 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 ele ficar no hotel) para realizar coisas que exijam raciocínio. Quando você descobre uma armadilha, você pode gastar - 3 pontos para desativa-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 2dB neoyenes (o nome da moeda do jogo) 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 no hotel, conseguir aventuras e conversar com NPC's.

NOVAS REGRAS



- VEÍCULOS - você poderá obter veículos. 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 "encontros" de viagens longas entre um ponto a outro no mapa geral.

Ø seu grupo já possui um carro de 4 lugares (levam até 5 personagens), mas nada impede de "obterem" um carro durante a viagem. Use a mesma regra do "RACIOCÍNIO" em porta secretas: Role 1d4, saindo 1 achou uma moto, 2 um carro esportivo (2 lugares), 3 um carro comum ou van e 4 uma van, ônibus, etc.

CONTUDO, ao obter o veículo, role 1dB. Saindo 6 um 1d4 policiais (monstro) aparecerá.

- AÇÃO DE PERSONAGEM - HACKEAR: Caso no seu grupo possua um TECNÔAUTA ou TECNOMANTE e estiverem em missões comuns fora da Matrix eles também podem usar o RACIOCÍNIO para tentar conectar na Matrix, hackear e conseguir um saque extra de dinheiro. Seria como se procurassem uma sala secreta, que no caso deles seria se conectar. Gaste -1 ponto de RACIOCÍNIO e role 1d4 e compare os valores a baixo:

1: roubou +1d12 de NeoYene, 2: roubou +1dB Neoyene, 3: você quem foi hackeado e perdeu -1dB de NeoYene, 4: roubou 1d10 de NeoYene.

- 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. O número de salas de um dungeon, os andares e subsolos tudo continua a mesma coisa. Mecanicamente monstros serão os mesmos, porém ao invés de serem monstros da tabela, são antivírus, firewall e programas de segurança que as empresas e mega corporações colam para se proteger de invasores como vocês e seu grupo.

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.



ESCONDERIJO



Aqui, no universo de Shadowrun as missões e dungeons acontecem em esconderijos em certos pontos das cidades. Os Runners conseguem descansar, comprar itens e se equipar em esconderijos dentro das cidades. Mudamos a nomenclatura, mas a regra continua a mesma da "cidade",

Em shadowrun todos os contatos que pedem missões, por motivos de segurança preferem ser chamados por um código "Sr. Jonhson", ou seja, vão ter diversos tipos de sr jonhson, homens, mulheres, criaturas, andróides e etc.

SHADOWRUN



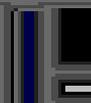
HABILIDADES
ESPECIAIS

Cada classe têm habilidades especiais. E elas começam com uma habilidade especial, mas gastando uma certa quantia em dinheiro podem aprender mais uma. Esta junto com seu "dado de HAB ESP" deverá ser acrescentada na ficha de personagem.

Cada personagem pode aprender qualquer habilidade compatível à sua classe 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 HAB ESP" será o número de vezes que poderá usar a habilidade. O valor "HAB ESP" muda cada vez que se seus personagens descansam em um hotel.

Cada habilidade quando utilizada custa -1 ponto, quanto o valor no "HAB ESP" chegar a 0 o seu personagem não poderá usar mais a habilidade até que o mesmo descanse em um hotel e re-role os resultados.

```
Attack-8      CPU          Red-7
Failure??    ICE          =====
Refresh      Banner-9
Active Alert BlackIce-8
```



HABILIDADE	DADO	DESCRIÇÃO	CLASSE FAVORECIDA
LIDERANÇA	1D6	Ordena que outro personagem realize mais um ataque durante o turno dos heróis.	FUSOR, FACE
INTIMIDAR	1D6	Impede que um monstro ataque no turno dele (Não funciona contra chefões). 1x por combate.	SAMURAI URBANO, FACE, TECNOMANTE
ALQUIMIA	1D8	Permite re-rolar um equipamento sorteado ou tesouro sorteado.	TODOS
COMBATE ASTRAL	1D10	Permite um ataque extra a um monstro sorteado no combate	TECNOAUTA, TECNOMANTE, XAMA, CONJURADOR
INVOCAÇÃO	1D6	Invoca um ser mágico para o combate. Ele possuirá metade dos pontos de vida do invocador e ATQ 1d4. O dano do ataque no invocador será transferido para o ser invocado.	XAMA, CONJURADOR
COMPUTADOR	1d10	Pode acessar a Matrix em locais do dungeon.	TODOS
DEMOLIÇÃO	1D4	Ataca com destruição em massa que atinge todos os monstros no combate. Causa 1d6 de dano.	SAMURAI, FUSOR, TECNOAUTA, CONJURADOR
PRIMEIROS SOCORROS	1D6	Cura 1d6 HP	XAMA, FACE
TIRO MÚLTIPLO	1D6	Role 1d4. O resultado será o número de vezes que vai atirar.	TODOS
DURÃO	1D8	Absorve metade do dano sofrido por monstros. No combate.	FACE, SAMURAI, FUSOR
DETONADOR	1D4	Explode causando 1d12 de dano em todos os monstros	TODOS
BOMBA	1D6	Explode causando 1d10 de dano. Divida o dano entre os monstros.	TODOS

LADINAGEM	1D6	Uma vez durante o combate você pode sair do combate durante o turno do jogador e voltar apenas após o turno do monstro e realizar um ataque de dano dobrado.	FACE, TECNOAUTA
XAMÃNISMO	1D12	Usa poderes de xamã e espíritos ancestrais para curar 1d4 HP ou dar 1d6 de Dano em um monstro. Também expulsa monstros com (PM) mortos vivos.	XAMÃ
SAQUE RÁPIDO	1D8	Ataca com 2 dados de ATQ 1x por combate.	TODOS
GRITO DE GUERRA	1D4	Faz os heróis atacarem +1 vez.	TODOS
FORÇA	1D10	Adiciona +1 no resultado de ATQ	TODOS
HACKEAR	1D6	Desativa os pontos "Biônicos" do monstro. E pode invadir a matrix em um dungeon normal para saques extras de NeoYen.	TECNOAUTA, TECNOMANTE, FUSOR, FACE
MAGIA ELEMENTAL	1D12	Ataca causando 1d6 de dano utilizando algum elemento da natureza.	XAMÃ, CONJURADOR
DERRUBAR	1D6	Escolha um monstro para derrubar, na vez do ataque dos monstros ele não irá atacar. Usa-se apenas 1x por monstro.	TODOS
PROVOCAR	1D8	Faz com que os monstros ataquem somente você durante o combate.	SAMURAI URBANO, FACE
LISO	1D4	Faz com que o monstro erre o ataque contra você.	FACE
CONTATO	1D6	Uma vez durante o combate pode convocar um "contato" algum outro personagem com metade dos pontos de HP e ATQ 1d6	FACE, SAMURAI
ASSASSINATO	1D4	Escolha um alvo para ser imediatamente assassinado (não funciona com chefões).	SAMURAI
SORTUDO	1D4	Permite duplicar o tesouro encontrado	TODOS

VOLTAR

BEM VINDO À
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 um esconderijo, loja de itens, clínica, academia/centro de upgrades e npcs com missões. A seguir iremos listar cada um deles.

MERCADO: 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 "HAB ESP".

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

Itens de cura (1db 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. Role 1d4: 1= bônus de Ataque, 2= bônus de Fuga, 3= Bônus de Raciocínio, 4= bônus de Habilidade. E se você já tem equipamento sorteado, você deve vendê-lo primeiro. Os equipamentos dão bônus em rolagens seja do nível 1 (+1) podem chegar até o nível 5 (+5).

DOJÔ DE UPGRADES 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 existente. 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 bônus de +1 em HP total, +1 no resultados em rolagens de ataque, raciocínio e fuga. No caso do nível 2 te dá bônus de 2 em HP total, +2 no resultado em rolagens de ataque, raciocínio, fuga e assim por diante.

ESPECIALIZAR UMA HABILIDADE

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

A CLÍNICA

Usado pelo mercado negro onde curam sem "fazer perguntas", as clínicas podem recuperar um personagem caído com 0 HP pelo preço de 50 Neoyene (N\$).





CONSEGUINDO UMA
AVENTURA

Praticamente em toda cidade tem um "Sr. Johnson" que vai te dar uma aventura. Esse personagem pode ser humano, meta-humano, androide, policial, 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 grana, acesso a outras localidades do mapa, item ou algum tipo de vantagem. O "Sr. Johnson" 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.

DEMAIS NPC's

Apenas para caráter "imaginativo" você pode querer desenhar, mapear e colocar mais npc's 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 uma aventura, onde todos os jogadores podem interagir.

VOLTAR

SAINDO
POR AÍ...



◊ MAPA GERAL Viajar pelo mundo basicamente significa você e seu grupo andando por aí andando e explorando a 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 Neoyenes (N\$).

Existem dois sentidos para as viagens pelo mapa geral.

- PERAMBULAR AO REDOR: Ao sair pela cidade, o grupo pode declarar que eles estão "vagando" na 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 ideia se resume em apenas andar do ponto A ao ponto B ou perambular ao redor da cidade.

VOLTAR

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.

◊ 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 ideia 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.

- 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+1dB).

- **ARMADILHAS:** Se o grupo entrar em uma sala com uma armadilha, irá machucar a todos a menos que seja notado. Armadilhas causam 1dB 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 Neoyenes vezes o seu nível atual (Valor no dado x valor do nível do seu personagem = total de Neoyenes extra).

- **VOLTAR:** Se caso o grupo passe por uma sala que vocês já exploraram alguém deve rolar um 1dB. 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.

VOLTAR

MONS TROS



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: 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.

MORTO VIVO: Monstros com esses pontos geralmente são guerreiros que caíram no campo de batalha e sob influência demoníaca eles retornam a vida em busca de vingança. Eles 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.

SANGRAMENTO: Monstros com esse poder causam mais o mesmo valor de MP de dano no alvo atingido em cada turno durante a luta. O efeito só acaba caso o alvo seja curado ou o mesmo caia morto.

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.

BIÔNICO: Monstros com esta habilidade absorvem o dano sofrido e assim que acabarem os pontos de Biônico o monstro sofrerá o dano.

PADRÕES DE ATAQUE Existem três padrões básicos de ataque que monstros seguirão.

Se um grupo feito de vários monstros diferentes atacam o grupo e nem todos têm o mesmo padrão, eles usam o padrão "Decrescente".

- **DECRESCENTE:** Monstros deste tipo gostam de desafio. $\hat{\circ}$ atacam o aventureiro com os maiores pontos de vida da sua vez; 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:** São mais covarde e atacam os heróis com menor valor de HP da vez.

- **GRUPO:** Monstros que andam em bandos. Atacam o aventureiro que tenha mais pontos de vida da vez, uma vez que escolhem o alvo, permanecem nele atacando a cada rodada, até que aventureiro ou caia ou fuja!

VOLTAR



“LOOT”

(TESOUROS)



Toda vez que um grupo de monstros é destruído, todos os aventureiros ganham tanto em Neoyenes referente aos PONTOS DE MONSTROS + NV do personagem mais forte. - 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 Neoyenes. Mesmo aventureiros mortos recebem uma parte total em Neoyenes por lutar, contanto que alguém sobreviva e consiga acabar com os monstros.

VOLTAR

ESCOLHA A CLASSE

ESCOLHER
PRONTAS
(RECOMENDADO)

CRIAR TUDO
ALEATÓRIO!



COMEÇAR!

TUDO ALEATÓRIO

Role 1d6 e 1d8 e anote na sua ficha de personagem

PONTOS DE VIDA 1D6

1 - 1 PV	4 - 8 PVs
2 - 4 PVs	5 - 10 PVs
3 - 6 PVs	6 - 12 PVs

CLASSE 1D8

1 - CONJURADOR	5- TECNOAUTA
2 - FACE	6- TECNOMANTE
3 - FUSOR	7- XAMÃ
4 - SAMURAI URBANO	8 - ROLE DE NOVO.

VOLTAR

AVANÇAR

TUDO ALEATÓRIO

ATRIBUTO 1D6

DADO DE ATAQUE (ATQ)

1 - 1D4

4 - 1D10

2 - 1D6

5 - 1D12

3 - 1D8

6 - 1D20

ATRIBUTO 1D6

DADO DE FUGA (FUGA)

1 - 1D4

4 - 1D10

2 - 1D6

5 - 1D12

3 - 1D8

6 - 1D20

ATRIBUTO 1D6

DADO DE RACIOCÍNIO (RAC)

1 - 1D4

4 - 1D10

2 - 1D6

5 - 1D12

3 - 1D8

6 - 1D20

ATRIBUTO 1D6

DADO DE HABILIDADE (HAB
ESP)

1 - 1D4

4 - 1D10

2 - 1D6

5 - 1D12

3 - 1D8

6 - 1D20

VOLTAR

AVANÇAR

TUDO ALEATÓRIO

HABILIDADE ESPECIAL 1D20

- 1 - LIDERANÇA
 - 2 - COMPUTADOR
 - 3 - COMBATE ASTRAL
 - 4 - DEMOLIÇÃO
 - 5 - PRIMEIROS SOCORROS
 - 6 - TIRO MÚLTIPLO
 - 7 - DURÃO
 - 8 - LADINAGEM
 - 9 - XAMÃNISMO
 - 10 - SAQUE RÁPIDO
 - 11 - GRITO DE GUERRA
 - 12 - HACKEAR
 - 13 - PROVOCAR
 - 14 - LISO
 - 15 - CONTATO
 - 16 - ASSASSINATO
 - 17 - SORTUDO
 - 18 - BOMBA
 - 19 - INVOCAÇÃO
 - 20 - INTIMIDAR
-

VOLTAR

PRONTO!

CLASSE DE PERSONAGENS

Cada classe já está pronta, basta transcrever os escolhidos na ficha de personagens.



VOLTAR

AVANÇAR

CONJURADOR



HP: 6

ATAQUE: 1D4

FUGA: 1D6

RACIOCÍNIO: 1D12

HABILIDADE ESPECIAL:

MAGIA ELEMENTAL

VOLTAR

AVANÇAR

FACE

PONTOS DE VIDA: 10
ATAQUE 1D6
FUGA: 1D12
RACIOCÍNIO: 1D10
HABILIDADE ESPECIAL:
LIDERANÇA

VOLTAR

AVANÇAR

DRH

FUSOR



PONTOS DE VIDA: 4

ATAQUE 1D10

FUGA: 1D6

RACIOCÍNIO: 1D8

HABILIDADE ESPECIAL:
DURÃO

VOLTAR

AVANÇAR

SAMURAI URBANO



PONTOS DE VIDA: 12

ATAQUE: 1D12

FUGA: 1D6

RACIOCÍNIO: 1D4

HABILIDADE ESPECIAL:

TIRO MÚLTIPLO

VOLTAR

AVANÇAR

TECNOAUTA

A close-up, high-angle shot of a character's face. The character has long, dark hair and is wearing a futuristic headpiece with two large, circular, glowing blue lenses. The character's eyes are also glowing blue. The background is dark and blurry, suggesting a high-tech environment.

PONTOS DE VIDA: 4
ATAQUE 1D8
FUGA: 1D6
RACIOCÍNIO: 1D10
HABILIDADE ESPECIAL:
HACKEAR

VOLTAR

AVANÇAR

TECNOMANTE



PONTOS DE VIDA: 6

ATAQUE 1D4

FUGA: 1D6

RACIOCÍNIO: 1D12

HABILIDADE ESPECIAL:
COMBATE ASTRAL

VOLTAR

AVANÇAR

XAMÃ



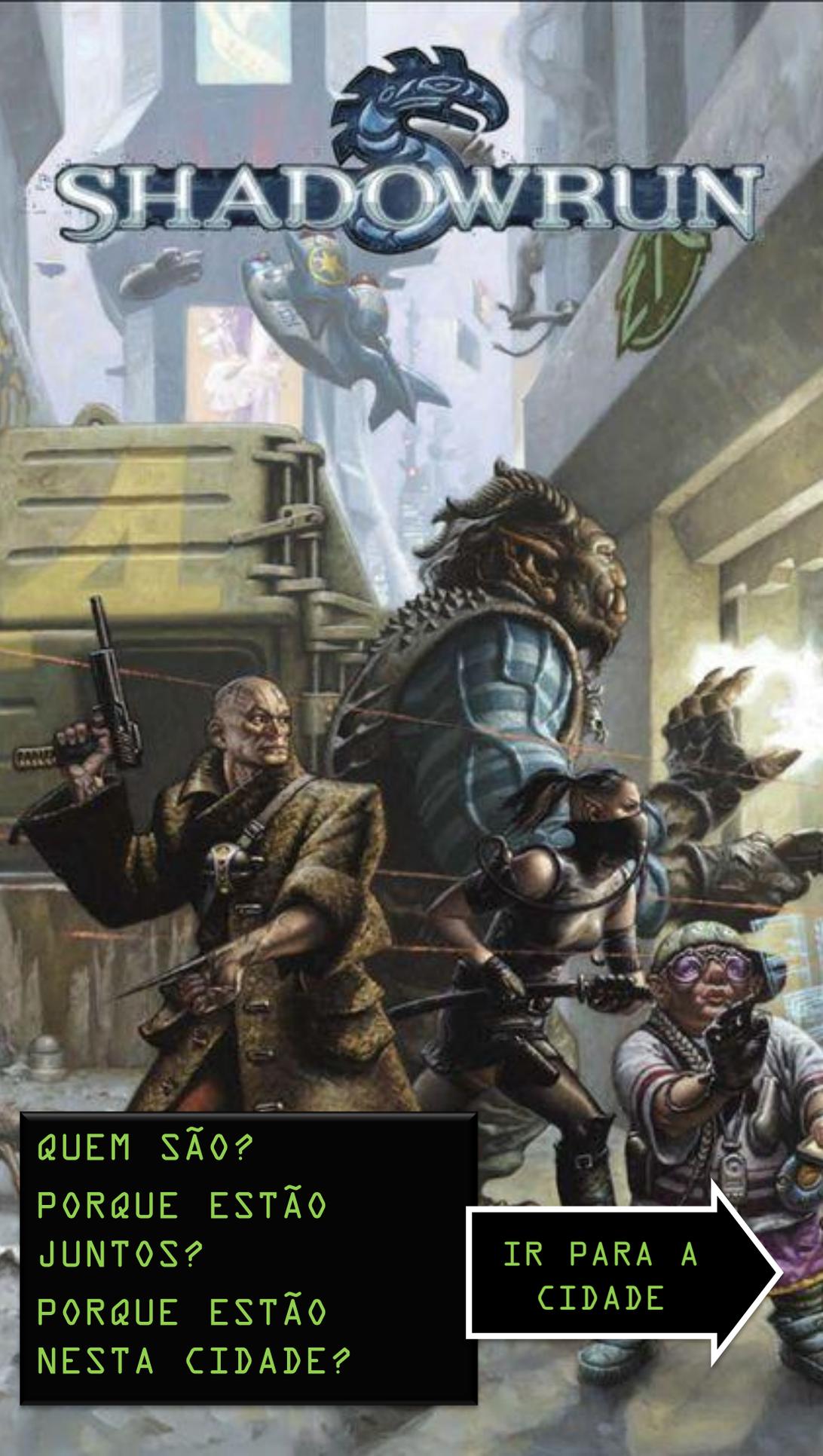
PONTOS DE VIDA: 4
ATAQUE 1D6
FUGA: 1D10
RACIOCÍNIO: 1D12
HABILIDADE ESPECIAL:
XAMÃNISMO

VOLTAR

SAIR



SHADOWRUN



QUEM SÃO?
PORQUE ESTÃO
JUNTOS?
PORQUE ESTÃO
NESTA CIDADE?

IR PARA A
CIDADE

CIDADE

DOJÔ DOS
UPGRADES

COMÉRCIO



CLÍNICA

ANDANDO
PELA
CIDADE





COMÉRCIO LOCAL

SERVIÇOS	PREÇO N\$	DESCRIÇÃO
MOTEL	10 por nível	Re-rola os todos atributos da ficha e recupera o HP todo
COMIDA	5	Recupera até 1d4 HP de um personagem
POÇÃO DE MANA P.	10	Recupera até 1d4 pontos de HAB ESP.
TELE TRANSPORTE	30	Retorna 1x para a última cidade visitada.

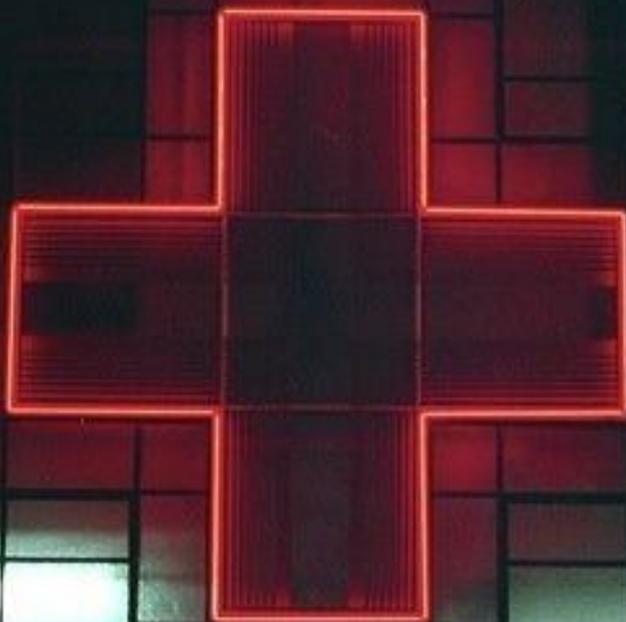


RÁDIO NEOCITY FM (103.88)
(funciona melhor no pc)

SAIR

CLÍNICA

SERVIÇOS	PREÇO N\$	DESCRIÇÃO
REVIVER	50 por nível	Ressuscita personagens mortos
BANDAGENS	10	Cura sangramento



SAIR

DOJÔ dos UPGRADES



KIT SUBIR DE NÍVEL

CUSTO EM N\$	LV UP	EQUIPAMENTO (SORTEAR O EFEITO DE BONUS)	HABILIDADE
100	Nível 1	+1 Equipamento	+1 HAB ESP
300	Nível 2	+2 Equipamento	2ª HAB ESP
900	Nível 3	+3 Equipamento	3ª HAB ESP
2.700	Nível 4	+4 Equipamento	4ª HAB ESP
24.300	Nível 5	+5 Equipamento	5ª HAB ESP

SAIR

NPC'S

ROLE 2D6 PARA O TIPO DE NPC ENCONTRADO E
+1D6 PARA VER O QUE ELE DIZ.

1D6 + 1D6

1	HUMANO	1	SHADOWRUN
2	ORC	2	LONE STAR
3	ELFO	3	XAMÃ
4	ANÃO	4	EMPRESÁRIO
5	ROBÔ	5	MAFIOSO
6	HUMANO	6	ASSALARIADO

ASSUNTO 1D6

1	SOBRE A MISSÃO SEGUINTE
2	FOFOCA
3	FLERTAR
4	PAPO INÚTIL
5	SOBRE A MISSÃO ANTERIOR
6	CURIOSIDADE

SAIR

MISSÕES

O "SR. JOHNSON" da aventura
1D6 + 1D6

1	HUMANO	1	INFLUENTE
2	ANDROID	2	INFORMANTE
3	XAMÃ	3	TAGARELA
4	LONE STAR	4	VENDEDOR
5	EXECUTIVO	5	CORRUPTO
6	ALIADO	6	MISTERIOSO

AVENTURA 1D6

1: ROUBAR	algo de alguém
2: MATAR	Alvo específico
3: INVADIR	Computadores ou locais, via matrix
4: PROTEGER	Contatos, pessoas, coisas
5: EXPULSAR	Certos alvos ou monstros
6: RESGATAR	Contatos, aliados, algo

VOLTAR

PEGUEI

CONSTRUINDO A DUNGEON/TERRENO

> Head to the underground facility



Dungeon e tamanho 1d12

1	BAIRRO	7	HOSPITAL
2	ESGOTOS	8	FAVELA
3	CENTRO COMERCIAL	9	TEMPLO ANTIGO XAMÃ
4	ESCRITÓRIO	10	BOATE
5	MEGA CORPORAÇÃO	11	DELEGACIA LONE STAR
6	MANSÃO	12	GALPÃO

TAMANHO DA DUNGEON 1d6, 1d10, 1d12, 1d20

1d6	Andares
1d4	Sub solos

VOLTAR

AVANÇAR

TESOUROS

EM QUARTOS SECRETOS



1 KIT MÉDICO - recupera 1d6HP

2 1D12 NEOYENE

3 EQUIPAMENTO (sorteie)

4 +1 TELEPORTE PARA CIDADE

5 MANA recupera 1d4 HAB ESP

6 "SORTE" - sorteie 2 tesouros

VOLTAR

ENCONTROS

NA DUNGEON 1dB



1.
NADA

2.
MONSTRO

3.
MONSTRO

4.
MONSTRO

5.
ARMADILHA

6.
ENIGMA

VOLTAR

ARMADILHA



DESARMADA

TOMEI
DANO

MORREMOS
(TODOS)

ENIGMA

Role RAC de um personagem (-1pt RAC), saindo 4 ou mais solucionou o enigma.. Uma FALHA anula a chance deste personagem de tentar de novo.



VOLTAR

SOLUCIONADO
GANHA:
RESULTADO NO DADO
x10 NEYENES .
(a sala fica como
vazia)

ANDANDO PELA CIDADE

VOLTAR
PARA O
ESCONDERIJO

ENTRAR EM
UM
TERRENO

Utilize a mesma tabela para quando
estiver andando entre os terrenos
do mapa geral

1.
NADA

2.
MONSTRO

3.
MONSTRO

4.
MONSTRO

5.
NPC'S

6.
NADA

NPC'S

ROLE 2D6 PARA O TIPO DE NPC ENCONTRADO E +1D6 PARA VER O QUE ELE DIZ.

1D6 + 1D6

1	HUMANO	1	COMERCIANTE
2	ORC	2	INFORMANTE
3	HUMANO	3	SHADOWRUNNER
4	ELFO	4	MAFIOSO
5	ANÃO	5	MENDIGO
6	HUMANO	6	ASSALARIADO

ASSUNTO 1D6

1	SOBRE A MISSÃO SEGUINTE
2	FOFOCA
3	PEDIR UM FAVOR (MISSÃO) CLIQUE
4	PAPÓ INÚTIL
5	SOBRE A MISSÃO ANTERIOR
6	CURIOSIDADE

SAIR

Só terá acesso à sala
ESPECIAL se...

(sorteie a condição com 1d6)

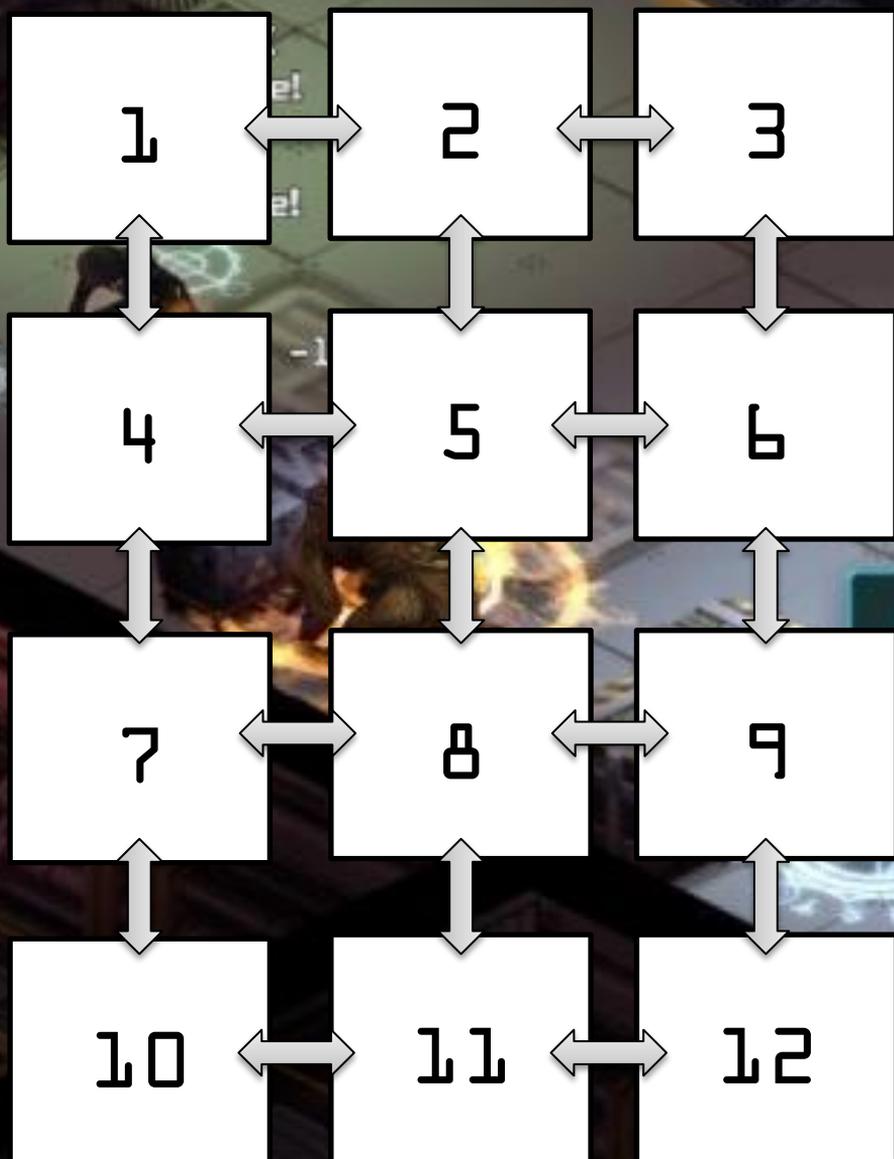
1: EXPLORAR	Passar em todas as salas e deixa-la por último.
2: SALA SECRETAS	Achar 1d4 salas secretas
3: ENIGMAS	Solucionar 1d4 enigmas.
4: MATAR	vencer 1d6 combates
5: NENHUMA	Só chegar lá
6: ACHAR	Achar 1d4 tesouros

VOLTAR

AVANÇAR

MAPA DO DUNGEON

PROCURAR
SALA
SECRETA ou
HACKEAR
-1 RAC.



VOLTAR

FUGIR

MISSÃO
CUMPRIDA

MISSÃO CUMPRIDA

SORTEIE O TESOURO
OBTIDO 1D6

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1 | Cura recupera 1d10HP |
| 2 | 2d12 peças de ouro |
| 3 | Equipamento |
| 4 | Pergaminho volta pra cidade |
| 5 | Mana recupera 1d6 HAB ESP |
| 6 | 2d20 peças de ouro |

VOLTAR

COMBATE



Primeiro todos os seus personagens atacam 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

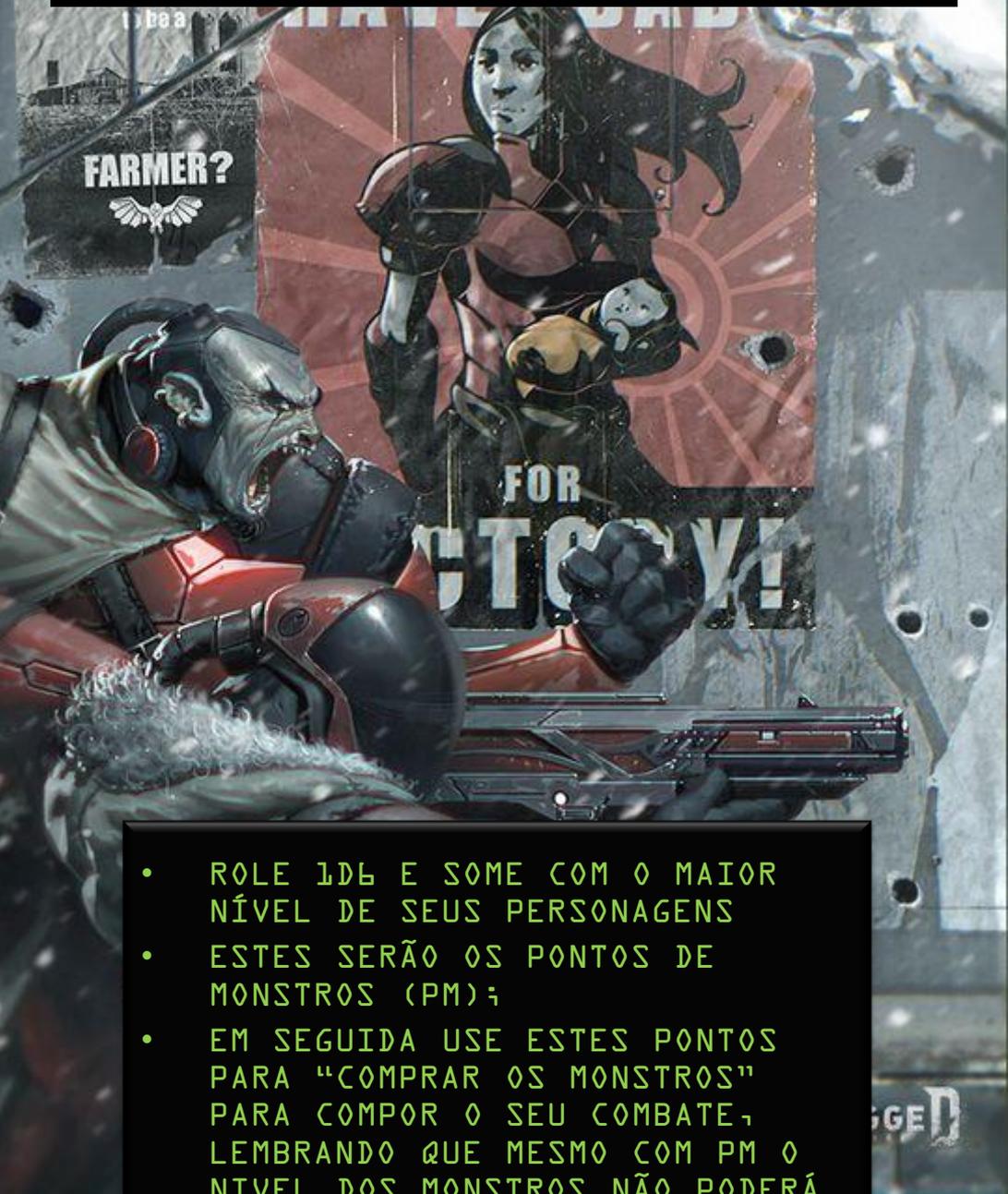
Usar uma Habilidade da sua classe, daí use o efeito desta habilidade

- 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:

VOLTAR

AVANÇAR

PONTOS DE MONSTRO



- ROLE 1D6 E SOME COM O MAIOR NÍVEL DE SEUS PERSONAGENS
- ESTES SERÃO OS PONTOS DE MONSTROS (PM);
- EM SEGUIDA USE ESTES PONTOS PARA "COMPRAR OS MONSTROS" PARA COMPOR O SEU COMBATE, LEMBRANDO QUE MESMO COM PM O NÍVEL DOS MONSTROS NÃO PODERÁ ULTRAPASSAR O DO SEUS PERSONAGENS (EXCETO SE FOREM CHEFÕES);

VOLTAR

COMBATER

MONSTROS

ROLE 1D6 E SOME COM O NÍVEL DO SEU
PERSONAGEM MAIS FORTE.
ESTE SERÁ O VALOR DO PONTO DE MONSTRO
(PM)

CLIQUE NO NÍVEL EM QUE ESTÁ O SEU
PERSONAGEM MAIS FORTE

NÍVEL 0 e 1

NÍVEL 2

NÍVEL 3

NÍVEL 4

NÍVEL 5

VOLTAR

MONSTROS

NÍVEL 1 PM=1 CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA "COMPRAR"
OS MONSTROS DESTA COMBATE OU VOCÊ PODE
SORTEA-LOS COM 1D12

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
BANDIDO	2	1	GRUPO	ENXAME 1
DRONE	1	2	DECRESC	ENXAME
TRAFICANTE	4	1D4	CRESC	ABATER 1
ELFO DECKER	3	2	DECRESC	ABATER 1
ORC SAMURAI	4	2	CRESC	BIÔNICO 1
ATIRADOR	4	1D4	DECRESC	ABATER 1
MORTO-VIVO	8	1D4	DECRESC	SANGRAM 1
TROLL MERCENÁRIO	10	1D4	DECRESC	BIÔNICO 1
ANÃO SAMURAI	4	1D4	GRUPO	ABATER 1
ELFO XAMÃ	4	1D6	CRESC	ABATER 1
ROBÔ	6	1D6	DECRESC	BIÔNICO 1
SHADOWRUNNER	3	1D4	GRUPO	ENXAME 1

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA

MONSTROS

NÍVEL 2 PMs=2 CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA "COMPRAR"
OS MONSTROS DESTA COMBATE OU VOCÊ PODE
SORTEA-LOS COM 1D12

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
DROID ESQUELETO	16	1D6	DECRESC	MORTO VIVO 1 BIÔNICO 1
CYBORGUE	16	1D6	DECRESC	BIÔNICO 2
POLICIAIS	16	1D6	DECRESC	ABATER 2
MERCENÁRIO	16	1D6	CRESC	ABATER 2
MOTOQUEIROS URBANOS	16	1D6	DECRESC	ABATER 1 SANGRA 1
BRUXO FUSOR	12	1D6	CRESC	MORTO VIVO 1 ABATER 1
MUTANTE	16	1D8	DECRESC	ABATER 2
CHEFE DE BANDO	12	1D6	GRUPO	ABATER 2
ESPECTRO ELEMENTAL	16	1D8	CRESCENTE	MORTO VIVO 2
LIDER ORC	10	1D6	DECRESC	ABATER 2
VAMPIRO	12	1D4	CRESCENT	MORTO VIVO 2
SEGURANÇA VIP	8	1D6	DECRESC	ENXAME 2

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA

MONSTROS

NÍVEL 3 PMS=3 CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA "COMPRAR"
OS MONSTROS DESTE COMBATE OU VOCÊ PODE
SORTEA-LOS COM 1D10

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
ELFO ARCANO	24	1D8	CRESC	ABATER 1 SANGRA 2
SEGURANÇAS ESPECIAIS	24	1D6	DECRESC	ABATER 2 SANGRA 1
LONE STAR	24	1D8	DECRESC	ABATER 3
NECROMANTE TECNOMANTE	24	1D8	DECRESC	MORTO VIVO 1 SANGRA 1 ABATER 1
EXTERMINADOR T1000	18	1D6	CRESC	ABATER 3
DIABRETE	24	1D8	DECRESC	MORTO VIVO 2 ABATER 2
DRAGONETE MEIO HUMANO	30	1D10	DECRESC	VENENO 2 ABATER 2
HIDRA LIDER DE CORPORAÇÃO	24	1D8	CRESC	ABATER 1 BIÔNIC 2
MAFIOSO	30	1D10	DECRESC	ABATER 3
DRAGÃO MENOR	30	1D8	DECRES	SANGRA 1 ABATER 1 MORTO VIVO 1

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA

MONSTROS

NÍVEL 4 PMs=4 CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA "COMPRAR"
OS MONSTROS DESTE COMBATE OU VOCÊ PODE
SORTEA-LOS COM 1D10

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
SHADOWRUNNER ESPECIALISTA	32	1D10	CRESC	ABATER 3 BIÔNIC 1
DRAGÃO MÉDIO DONO DE MEGA CORPO	32	1D12	DECRESC	ABATER 2 SANGRA 1 MORTO-VIVO 1
MUTANTES BIONICOS	32	1D10	CRESC	ABATER 2 BIÔNIC 2
FEITICEIRO	20	1D8	DECRESC	ABATER 2 SANGRA 2
LITCH	32	1D10	DECRESC	MORTO-VIVO 4
DEMONIO	32	1D10	DECRESC	ABATER 4
MEIO ABISSAL	32	1D10	CRESC	MORTO VIVO 2 ABATER 2
KRAQUEM ELEMENTAL	32	1D10	DECRESC	ENXAME 2 ABATER 2
ESPECTRO DA MATRIX	20	1D6	CRESC	MORTO VIVO 2 BIÔNIC 2

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA

MONSTROS

NÍVEL 5 PMS=5 CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA "COMPRAR"
OS MONSTROS DESTA COMBATE OU VOCÊ PODE
SORTEA-LOS COM 1DB

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
DRAGÃO MAIOR	40	1D12	DECRESC	SANGRA 5
ESPECTRO ANCIÃO DA MATRIX	40	1D10	GRUPO	MORTO VIVO 5
DRAGÃO LENDÁRIO MEGA CORP	44	1D20	DECRESC	ENAME 1 ABATER 2 SANGRA 1 MORTO VIVO 1
TANQUE DE GUERRA	50	1D20	CRESC	ABATER 5
FEITICEIRO ABSISAL	40	1D10	DECRESC	MORTO VIVO 5
MECHA	30	1D12	DERESC	BIÔNIC 3 ABATER 2
DRAGÃO ELEMENTAL ANCIÃO MATRIX	40	1D12	CRESC	BIÔNIC 3 SANGRA 2
ARQUITETO DA MATRIX	30	1D12	DECRESC	ABATER 5

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA

COMBATE



Primeiro todos os seus personagem atacam 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

- 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:

VOLTAR

AVANÇAR

PONTOS DE MONSTRO

- ROLE 1D6 E SOME COM O MAIOR NÍVEL DE SEUS PERSONAGENS
- ESTES SERÃO OS PONTOS DE MONSTROS (PM);
- EM SEGUIDA USE ESTES PONTOS PARA "COMPRAR OS MONSTROS" PARA COMPOR O SEU COMBATE, LEMBRANDO QUE MESMO COM PM O NÍVEL DOS MONSTROS NÃO PODERÁ ULTRAPASSAR O DO SEUS PERSONAGENS (EXCETO SE FOREM CHEFÕES);

VOLTAR

COMBATER

MONSTROS

"SAINDO PELA CIDADE"

PM=1 CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA "COMPRAR"
OS MONSTROS DESTE COMBATE OU VOCÊ PODER
SORTEALOS USANDO 1D6

MONSTRO	HP	DANO	PADRÃO DE ATAQUE	PM
HUMANO COMUM	2	1	GRUPO	
ELFO COMUM	4	1	GRUPO	ABATER 1
ANÃO	2	2	GRUPO	ABATER 1
ATIRADOR	4	2	CRESC.	ABATER 1
LADRÕES	4	1D6	GRUPO	ABATER 1
SHADOWRUNNER	6	1D6	DECRESC	ABATER 1

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA