

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

8-bit Dungeon

Saint's

Row

## SOBRE SAINTS ROW

*Saints Row* é um jogo eletrônico de ação-aventura e mundo aberto produzido pela Volition, Inc. e distribuído pela THQ. É o primeiro título da série *Saints Row* e é sucedido por *Saints Row 2*, *Saints Row: The Third* e *Saints Row IV*. *Saints Row* foi lançado na América do Norte em 29 de agosto e na região PAL em 1 de setembro de 2006 para o Xbox 360, sendo que uma versão para o PlayStation 3 era planejada; entretanto, esta versão fora cancelada. O quarto capítulo da série, *Saints Row IV*, foi lançado em 20 de Agosto de 2013. O jogo foi muito bem recebido crítica e comercialmente, vendendo mais de 2 milhões de cópias, levando ao desenvolvimento de uma sequência.

### História

Tudo começa quando o protagonista é apanhado no meio de uma briga entre três gangues rivais, sendo então salvo por Julius Little e Troy Bradshaw, ambos membros de uma quarta, a Third Street Saints. Ele é então aconselhado pelos gângsteres a se afiliar na gangue. A partir daí, o seu objetivo é ajudar a 3rd Street a dominar territórios, obter novas armas e ganhar dinheiro por meio da exterminação das gangues rivais.

Todos os acontecimentos do game ocorrem em Stilwater, uma cidade fictícia baseada principalmente em Detroit e Chicago. Nela é possível a compra de novas roupas, joalherias e armas, além da utilização dos mais variados tipos de drogas e bebidas. Juntamente a outros serviços, existem também cirurgiões plásticos, que podem alterar sua aparência de forma significativa, como a sua pigmentação de pele, face e físico do personagem. outro aspecto relevante e importante ao jogo são as atividades alternativas e não-obrigatórias que, além de lhe darem respeito (essencial para o cumprimento de missões), lhe dão também novas armas e habilidades, que podem facilitar o assassinato de outros membros de gangues inimigas e cumprimento de missões principais.

### 8 Bit Saints

Aqui nesta adaptação você controla um membro novato, recém ingressado à gangue e vai concluindo missões, subindo o cargo e por fim dominar a cidade que está tomada por diversas gangues rivais. Tudo isso enquanto comete crimes, barbariza a cidade e foge da polícia no melhor estilo GTA possível.

O jogo se encerra quando o seu grupo domina TODO o território de Stilwater.



*Esta apostila deverá ser usada junto com o 8 Bit dungeon Módulo Básico*

## Classes de personagens

CLASSE	HP	ATQ	FUGA	RAC	HAB ESP
Mercenário	10	1d12	1d8	1d4	Heroísmo
Atirador	6	1d4	1d8	1d12	Sniper
Pin up	6	2	1d6	1d12	Fascínio
Coveiro	4	1d6	1d10	1d8	Adrenalina
Religioso	10	1d4	1d12	1d8	Primeiros socorros
Prostituta	8	1d4	1d12	1d8	Invocar putas
Westler	8	1d12	1d4	1d4	Derrubar
Ninja das ruas	12	1d10	1d6	1d6	Pulo
Traficante	6	1d8	1d4	1d12	Chamar a galera
Macumbeiro	4	1d4	1d8	1d10	Incentivo saints
Bandido	4	1d6	1d8	1d10	Ladinagem
Mendigo	6	1d4	1d6	1d12	Roubo
Otaku	10	1d6	1d12	1d8	Chamar a galera

## Habilidades Especiais

Habilidade	Dado	Descrição	Classe Favorecida
Heroísmo	1d6	No seu turno. Role +1 dado gerando um dano extra	Todos
Ladinagem	1d8	Usa-se uma vez por combate e só pode ser usada no início do combate. Deixa-te invisível, nenhum monstro pode te acertar, você se revela quando quiser, porém se atacar irá se revelar e dá dano dobrado.	Bandido, mendigo, Atirador, ninja
Roubo	1d4	1x por combate você rouba um item dos inimigos. Role 1d6 saindo 5 ou 6 você tem sucesso e sorteia um item da tabela.	Mendigo, bandido
Sniper	1d12	Role 1d6 para acertar a quantidade de monstros e +1d6 para o dano em cada um deles.	Atirador, mercenário
Chamar a galera	1d6	Invoca 1 personagem por ponto de Hab Esp.	Todos

		Eles atacam sozinhos de forma decrescente e possuem 1 HP. Só poderá chamar 1 membro da gangue por turno e ele irá atacar no próximo turno.	
Primeiros socorros	1d4	Recupera 1d10 HP aliado ou por -2 pontos de HAB ESP.	Religioso, macumbeiro, traficante
Incentivo de combate	1d4	+1 no ataque de todo o seu grupo	todos
Adrenalina	1d6	Adiciona +2 ATQ	Mercenário, bandido, atirador, westler
Unção Divina	1d8	Role 2 dados de ATQ e escolha o de resultado maior durante toda a luta.	Macumbeiro, religioso
Invocar Putas	1d6	Invoca 1 prostituta por combate. Ele terá 2HP e atacará de forma Crescente (1d4 de ATQ).	Prostitutas, traficante
Derrubar	1d4	Derruba o monstro e ele não poderá atacar no próximo turno. Só poderá derrubar uma vez o monstro.	Westler, ninja
Ataque múltiplo	1d4	Ataca 2x	Atirador, Ninja das ruas
Provocação	1d6	Faz com que o inimigo volte o ataque para você.	Westler, Coveiro, Bandido, Prostituta
Fascínio	1d4	Escolha um alvo, ele fica atraído por você e não ataca durante o turno.	Pin Up, Prostituta
Pulso	1d6	Salta durante o seu turno (você não ataca) o monstro também não te acerta, no próximo turno você ataca com dano dobrado.	Westler, ninja
Ocultar-se	1d4	Assim como Iadinagem, porém pode se ocultar no meio do combate 2x.	Sniper, Ninja, Bandido, Mendigo
Contra ataque	1d4	Você pode optar por gastar -1pt toda vez que for atingido e contra-atacar.	Ninja, Westler, Bandido

Invocar Aliado Poderoso	1d10	Invoca 2 Aliados. Eles atacam sozinhos de forma decrescente e possuem 2 HP. Só poderá chamar 2 aliados por turno e ele irá atacar no próximo turno. Este aliado será um membro importante dos Saints (Kinzie, Shaundy, Max, etc).	Todos
Incentivo dos Saints	1d6	+1 temporário em todos os atributos durante 1 dungeon	Todos

## TIPOS DE MONSTROS

Nu Dif	Tipo de Monstros	HP	ATQ
1	Cães, civis comuns, velhas, mendigos, viciados.	4	1
1	Inimigos comuns, bandidos, traficantes, atiradores, prostitutas	8	1d4
2	Líder de bando, assassinos, ninjas, soldados Ul'tor	16	3
2	Chefes de uma pequena quadrilha.	16	1d6
3	Generais de bandos e líderes de um determinado bairro	24	1d8
4	Sub Generais, geralmente braço direito de um líder de gangue	32	1d10
5	Líder maior de uma gangue ou executivo Ul'tor	40	1d12

### PADRÃO DE ATAQUE

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

- **CRESCENTE:** O monstro é mais covarde e ataca quem está com menor HP na sua rodada;

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

## PONTOS DE MONSTROS (MP)

- **ARMADO:** 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.
- **MEMBROS:** Estes monstros pertencem a uma gangue ou corporação policial que, ao serem derrotados podem chamar reforços e causam problemas futuros de maior chance de uma batida policial. Role 1d6 (5 ou 5) significa que 1d4 inimigos iguais surgiram.
- **PODER DE FOGO:** 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.

## MONSTROS

NV	Nome	HP	Dano	Padrão	MP	Imagem
1	civil comum	2	1	Grupo	1 Enxame	
1	drogado, prostituta, bandidinho, mendigo	4	1	Grupo	1 Enxame	
1	Drogado	4	3	Grupo, Enxame	Enxame	
1	Prostituta, ninja, bandido de gangue	8	1d4	Grupo	Membros	
1	Animal de combate (cão, gato, cobra, etc)	1	1d4	Crescente	Enxame	
1	Capanga de gangue	4	1d4	Crescente	Membro	
2	Lidere de um pequeno grupo de gangue, policial	16	1d6	Decrescente	2 poder de fogo	
2	Ninja urbano chefe	16	1d6	Decrescente	Membro, 2 Armado	

2	Capitão Uitor, Policial tropa de choque	16	1d6	Decrescente	1 Armado, 2 Poder de fogo, Membro
3	General de gangue SWAT	24	1d8	Crescente	3 armado, 1 poder de fogo, membro
3	Tenente Uitor, Chefão de gangue	24	1d6	Crescente	3 armado, 2 poder de fogo, membro
4	Major Uitor, Chefão da Máfia	32	1d10	Crescente	4 armado, 3 poder de fogo, membro
5	Chefão de gangue, líder principal ou Alto cargo executivo da Uitor	44	1d12	Crescente	5 armado, 4 poder de fogo, membro

## NOVAS REGRAS

**ARMADILHA: ATAQUE AO BAIRRO**

**CONQUISTADO:** apenas esta armadilha não causará dano! No entanto, quando esta opção for sorteada, significa que um de seus bairros (sorteie qual) esta sendo atacada por 1d10 monstros Nível 1 + 1d4 monstros nível 2 e você precisa imediatamente abandonar a missão atual,

ir neste bairro protege-lo. Caso contrário você irá perdê-lo.

Ao chegar ao bairro atacado crie um novo "dungeon" com 1d10 salas.

Divida os inimigos em grupos e distribua entre as salas. Seria como se fosse uma missão extra.

## VEÍCULOS

Veículos: Assim como no jogo original dos Saints Row, 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 bairro e outro. O 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 1d6. Saindo 6 um 1d4 policiais (monstro) apareceram.

## BAIRROS

Aqui teremos uma mudança de regra, nas regras do 8 Bit Dungeon, sabemos que os personagens descansam, ficam fortes e compram coisas nas cidades, porém o jogo inteiro se passa na cidade de Stillwater. E o seguro são os bairros desta cidade que foram conquistados. Cada bairro que os Saints Conquistam viram as "cidades" que estão nas regras oficiais do 8 bit. E somente nestes bairros que haverá comércio, descanso e etc.

Vizinhança: você poderá usar a folha em branco de hexágonos (módulo básico) para sortear quantos bairros os saints possuem inicialmente. Role 1d6 e o valor

sorteado serão os bairros possuídos. Coloque-os aleatórios em diferentes hexágonos distantes um do outro.

Os demais hexágonos serão das gangues rivais (Você poderá usar as existentes ou inventar outras) e se um dungeon for completamente explorado o hexágono passa a ser dos saints.

O cara da aventura 2d6

O cara da aventura, bem como qualquer NPC você pode sortear o tipo 1d6 e em seguida 1d6 a ação, ou seja, o que ele esta fazendo ou como está. Utilize tabela a baixo.

1d6 NPC's	1d6 Ação
1 Prostituta	1 Drogado
2 Cara da mesma gangue	2 Viciado
3 Civil normal	3 Vendedor
4 Cafetão	4 Bêbado

5	Traficante	5	Tagarela
6	Assassino	6	Irritado

## Serviços

Serviço	Preço \$	Descrição
Descanso	10/Nv	Re-rola todos os atributos, recupera todo HP
Hospital	50/Nv	Revive Personagens mortos
Prostíbulo	5	Recupera todo 5 HP
Boate	5	Re-Rola os atributos
Bares/Janchonetes	3	Comida que recupera 1d4 HP

## Lojas

Preço \$	Subir Nv	Equipamentos	Habilidades
100	Nv1	+1	1ª Habilidade
300	Nv2	+2	2ª Habilidade
900	Nv3	+3	3ª Habilidade
2.700	Nv4	+4	4ª Habilidade
24.300	Nv5	+5	5ª Habilidade

## TABELAS

1d20	Os saints precisam...	um(a)	...que foi...	...e está...
1	Roubar	Capanga	Levado(a)	Na c#u#b#e da gangue
2	Saquear	Prostituta	Raptado(a)	hospital
3	Destruir	Drogado	Exp#o#dido	Est#a#dio
4	Localizar	Mafioso	Destru#i#do	No bairro
5	Raptar	Garota da gangue	Perdido	Nas ruas
6	Drogar	Traficante	Confinado	No pr#e#dio comercial
7	Matar	Cafet#o#	Drogado	casino
8	Exp#o#dir	Carro	Assassinado	Loja de armas
9	Invadir	Gangue	Vingado	Zona boemia
10	Infiltrar	Amigo	Expulso	Casa noturna
11	Acusar	Familiar	Escondido	Motel
12	Inocentar	Assassino	Incriminado	Radio
13	Vingar	Comerciante	Inocentado	Delegacia
14	Escaltar	Civil	Foragido	Base de trafego
15	Transportar	Qu#i#mico ilegal	Morto	Tra#i#ler
16	Erradicar	Samurai	Convocado	Campus faculdade
17	Resgatar	Lutador	Iniciado na gangue	Col#e#gio
18	Identificar	Atirador	Transado	Parque
19	Enganar	Chefe de bando	Roubado	Pra#e#a
20	Extorquir	Chef#o# da m#f#ia	engando	Centro da cidade

Terrenos 1d20	
1	Rua
2	Bairro
3	Loja de armas
4	Hospital
5	Casino
6	Radio
7	Base da gangue
8	Campus
9	Col#e#gio
10	Loja de roupas
11	Delegacia
12	Lanchonete
13	Bar
14	Casa noturna
15	Boate
16	Banco
17	Casa comum
18	Pr#e#dio
19	Estadio
20	shopping

Conte#u#do do terreno	
104	SALAS/ PASSAGENS
104	ANDARES
104	SUBTERR#A#NEOS
104	SA#I#DAS
Encontros 1d6	
1	VAZIO
2	INIMIGO*
3	106 INIMIGOS*
4	TESOURO*
5	ARMADILHA*
6	OBJETIVO

TESOURO*	
1	Cura recupera 1d6 HP
2	1d20 de Grana \$
3	Equipamento (sorteie)
4	Carona de volta pro bairro
5	Bebida - recupera 1d6 HAB ESP
6	1d2 de Grana \$

ARMADILHA* -104	
1	emboscada
2	Ve#i#c#ulo vindo pra cima
3	Explosivo
4	Batida policial
5	Ataque ao bairro conquistado
6	Tiroteio

# FICHAS DOS PERSONAGENS:

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

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

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

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

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

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

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

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