

8 BIT DUNGEONS

STAR WARS

INICIAR

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

TIAGO ALVES

Star Wars

8-bit Dungeon

Sistema básico para você jogar e
criar seus próprios jogos

De 1 a 6 jogadores

**STAR
WARS**

Feito por fã
VENDA PROÍBIDA!

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
VOLTAR			<input type="checkbox"/> MENU PRINCIPAL

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

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

Uma vez dito isso, bom jogo!

AVANÇAR

INTRODUÇÃO



O QUE É RPG



O QUE É RPG SOLO



SOBRE 8 BIT
DUNGEONS



SOBRE O AUTOR



MENU PRINCIPAL

MENU PRINCIPAL

- PERSONAGENS
- REGRAS BÁSICAS
- HABILIDADES ESPECIAIS
- BEM VINDO À CIDADE
- CONSEGUINDO UMA AVENTURA
- SAINDO POR AÍ...
- O DUNGEON
- MONSTROS
- PEGANDO "LOOT"
- REGRAS ESPECIAIS
- 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?



O 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. O maior exemplo são os "livros-jogos" no qual são livros com uma história 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



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. O 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.

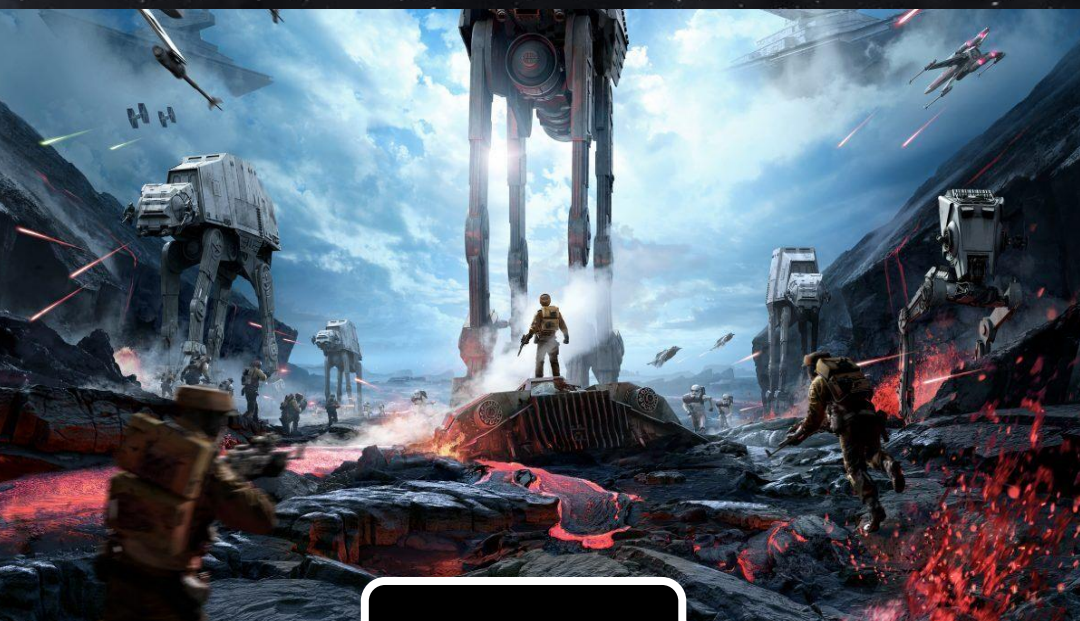


RPG Solo pode ser útil também, caso você é mestre, está querendo estreiar um livro novo de regras, mas não está seguro de "mestrar" utilizando as regras. Daí você pode jogar solo, criar um personagem e jogar este sistema de forma SOLO para se habituar com as regras.

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 SOLO, 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 SOLO é: divirta-se do seu jeito!



VOLTAR



Sobre o

8 BIT

DUNGEONS

FIGHT

RUN

MAGIC

DRINK

ITEM

YOS

HP

NEM

HP

ARS

HP

BDO

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. No final da apostila você terá as mesmas fichas em brancos 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 vídeo game, um controle é o cartucho; vai precisar de apenas desta apostila a ficha de personagem, lápis, borracha, dados multifacetados (1d4, 1d6, 1d8, 1d10 e 1d12).

VOLTAR

PERSONA GENS



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 primeiro Dungeons e Dragons 1ed.. E são elas: Guerreiro, Ladrão, mago, Halfling, Anão, Elfo e Clérigo.

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.



REGRAS BÁSICAS



STAR WARS

A LONG TIME AGO IN A GALAXY FAR, FAR AWAY....

HOPE * THE EMPIRE STRIKES BACK * RETURN OF THE J

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 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);
- 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 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 você ficar na taverna) 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 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 caí nocauteado. Quando isso acontece ele morre!

Mas não se desespere! 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 Points.

Algumas situações que poderão acontecer:

- **ALGUNS PERSONAGENS NOCALTEADOS (0HP) E ALGUNS FUGIRAM:** Se alguém do grupo cair nocauteado 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 Points.
- **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.

VOLTAR



HABILIDADES ESPECIAIS (HAB ESP)

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 na taverna/pousada.

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 uma taverna ou pousada e re-role os resultados.

Como neste documento estaremos abordando Star Wars, seguem as HAB ESP.



HABILIDADE	DADO	DESCRIÇÃO
A FORÇA	1D8	Escolha um dos efeitos durante o seu turno: Cura 1d4 todo o grupo; Causa 1d6 de dano em 1d4 monstros; Empurra um monstro para não atacar no próximo turno.
SAQUE RÁPIDO	1D6	Ataca primeiro e uma vez extra na vez dos monstros.
DETONADOR TERMAL	1D4	Uma bomba, quando lançada ataca todos os monstros do combate com 1d10 de dano.
HOLOGRAMA	1D8	Atrai o ataque do primeiro monstro para você, porém não toma dano.
SNIPER	1D8	Perca o turno na sua vez, no próximo turno você causa 1d8 de dano contra um monstro. Monstros não poderão te atacar enquanto estiver no modo sniper.
AMBIDESTRO	1D6	Use o dado de ataque + dado de HAB ESP para causar dano.
COURAÇA	1D8	Reduz o dano sofrido pela metade.

ESCONDER-SE	1d6	Na sua vez, saí do combate e no próximo turno ao retornar causa o dobro de dano.
ESQUIVA	1D6	Evita o dano.
DEFESA	1D8	Reduz -1d4 do dano sofrido.
ATAQUE MÚLTIPLO	1D6	Ataca 1d4 vezes.
MEDICO	1D4	Cura 1d6 HP do grupo ou de si mesmo.
TÉCNICO	1D4	Conserta 1d6 HP de androides ou naves.
INTIMIDAR	1D6	Faz 1d4 monstros não atacarem na próxima rodada.
INUTILIZAR	1D4	Escolha um monstro para não atacar na proxima rodada.



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 uma taverna/pousada, loja de itens, igreja, academia/centro de treinamento e npcs com missões. A seguir iremos listar cada um deles.

TAVERNA / 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, personagens 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 (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. 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. O equipamentos dão bônus em rolagens seja do nível 1 (+1) podem chegar até o nível 5 (+5).

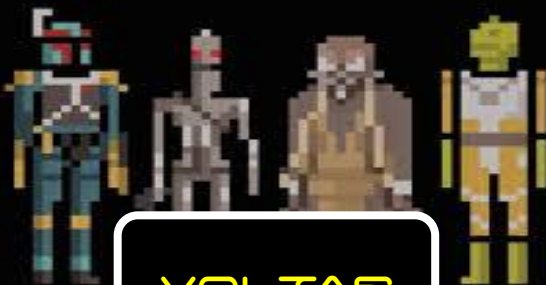
ACADEMIA/CENTRO DE TREINAMENTO/DOJÔ Subir de Nível Aqui seus personagens podem pagar para receber treinamentos e subir de nível. Você compra apenas um nível de cada vez. Todo personagem começa com nível Zero e depois comprar o nível um, depois dois, três, e assim por diante, até chegar a cinco, que é 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 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

Na academia 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 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.





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, 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!

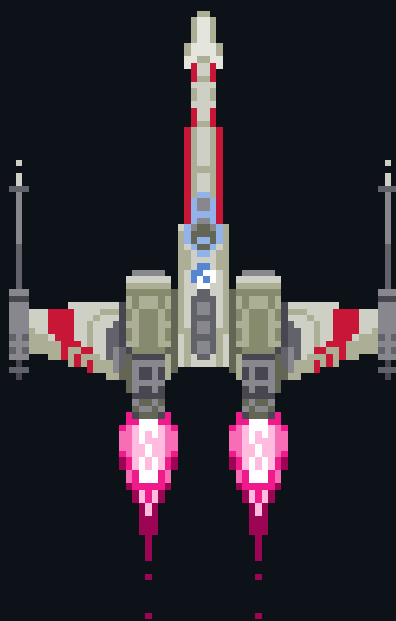
Sem contar que é só o que aventureiros fazem, história, tradição, esse tipo de coisa.

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 à 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...**



O MAPA GERAL Viajar pelo mundo basicamente significa você e seu grupo andando por aí fora ao de 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 ideia se resume em apenas andar do ponto A ao ponto B ou perambular ao redor da cidade.

VOLTAR



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 ideia desenhar as salas e corredores numa folha de papel a medida que o grupo avança.

- **SALAS COMUNS:** Uma sala comum conterà 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 ultima 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 desativá-la definitivamente.

VOLTAR



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: Monstros com essa habilidade vão usa-la sempre no seu primeiro turno e quantas vezes tiver. Esta habilidade causa +1 ponto de dano no alvo.

MORTO VIVO: Monstros com esses pontos geralmente são cadáveres. Eles são imunes a ataques comuns por quantas rodadas que eles tiverem de MP ou só sofrem danos mágicos ou Magia Divina. Esse efeito só dura o seu MP, depois que acabam eles podem ser feridos normalmente.

VENENO: Alvos atingidos por essa habilidade ficam envenenados sofrendo 1d4 de dano a mais durante o combate. O veneno é cessado caso seja curado por magia divina ou na taverna.

ENXAME: Essa habilidade causa o mesmo valor de dano sofrido na sua próxima rodada. Geralmente monstros com esta habilidade não atacam a menos que sofram dano.

PARALISAR: O monstro com este poder ao acertar o alvo o deixa paralisado pelo número de pontos "paralisar" que tiver.

SANGRAMENTO: O monstro com esta habilidade após atacar o alvo, o deixa perdendo -1d4 por turno enquanto durar o combate.

DURO: o monstro com este poder só sofrerá dano após perder todos os pontos de "duro". Subtraia-os com o dano sofrido.

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. O 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.

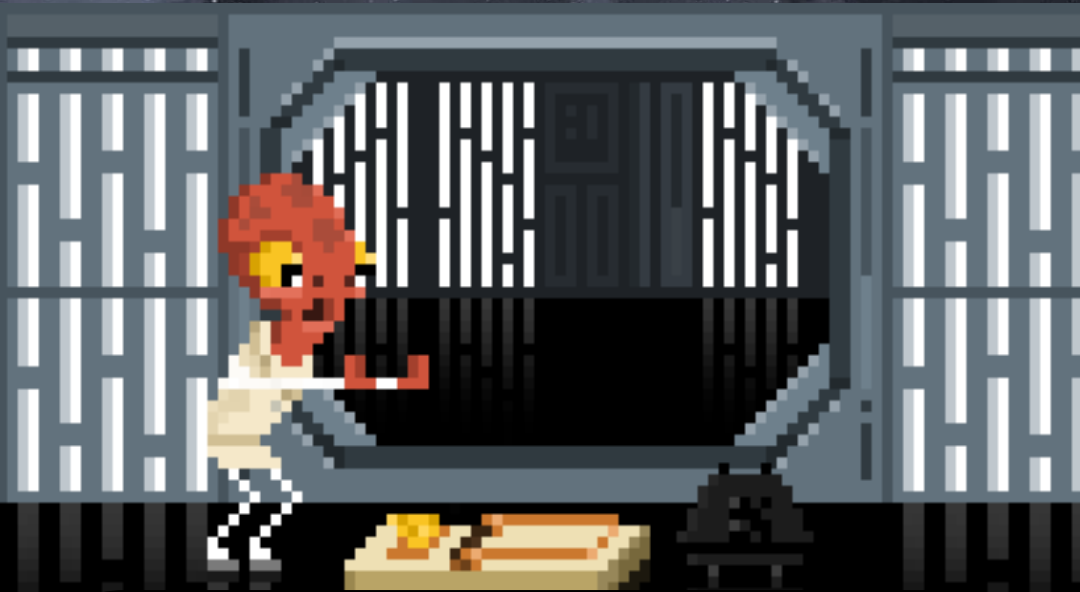
- **GRUPO:** Monstros que andam em bandos. Atacam o aventureiro que tenha mais pontos de vida da vez, uma vez que escolhem o alvo, permanecem nele atacando a cada rodada, até que aventureiro ou caia ou fuja!

VOLTAR



"LOOT"

(TESOUROS)



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

VOLTAR

The background is a dark, starry night sky with a prominent yellow nebula or star cluster in the upper half. The text is centered and rendered in a bold, yellow, sans-serif font.

**REGRAS
ESPECIAIS**

NAVES

Aqui apesar de usar da mesma regra, os heróis não perambulam ao redor da cidade, mas sim navegam pela galáxia. Durante o combate as regras serão as mesmas do combate normal contra monstros porém, serão naves espaciais.

Cada nave para navegar pela galáxia precisa de no mínimo 4 personagens operando.

- Caso um tenha um personagem morto e apenas 3 vivos, será necessário ressuscitar ou criar outro personagem para operar a nave.
- Seu grupo de personagens iniciais já começam com uma das naves a baixo.
- Role 1d4 e sorteie sua nave, anote em algum lugar da ficha de personagens ou no verso.
- Invente um nome.
- $HP = \text{o nível do personagem que escolher pilotar} \times (\text{vezes}) \text{ o número de personagens na nave.}$ Observe o limite de passageiros de cada nave. Se o nível do personagem for 0 considere sendo =1 para multiplicar.
- Dado de ataque: será o dado de ATQ do personagem que escolher que será o atirador.
- Dado de fuga: O mesmo valor atual de FUGA do piloto;
- A nave chegando a $HP=0$ ela irá explodir matando todos os tripulantes.
- Naves dos inimigos destruídas, valem o mesmo valor de HP delas em créditos.

NAVES 1D4

1: NAVE DE RECONHECIMENTO, 4 passageiros

2: NAVE DE BANDO, 6 passageiros

4: CAÇA, 4 passageiros

5: CARGUEIRO, 8 passageiros

VOLTAR

ESCOLHA A CLASSE

OPÇÕES PRONTAS
PARA ESCOLHER



COMEÇAR!

CLASSE DE PERSONAGENS

CADA CLASSE JÁ ESTÁ PRONTA,
BASTA TRANSCREVER OS
ESCOLHIDOS NA FICHA DE
PERSONAGENS.



VOLTAR

AVANÇAR

SOLDADO

A soldier in a futuristic helmet and uniform aiming a rifle. The soldier is wearing a silver helmet with a visor and a yellow and blue uniform. The background is a bright, hazy outdoor setting.

HP: 10

ATAQUE: 1D12

FUGA: 1D8

RACIOCÍNIO: 1D4

HABILIDADES: Saque
Rápido

VOLTAR

AVANÇAR

The background features a character with a white beard and a droid. The character is wearing a brown jacket with a patch on the shoulder and a brown tunic. The droid is silver and has a blue visor. The scene is set in a dark, futuristic environment with blue lighting.

PIRATA ESPACIAL

HP: 6

ATAQUE: 1D4

FUGA: 1D12

RACIOCÍNIO: 1D6

HABILIDADES: Esquiva

VOLTAR

AVANÇAR



DROID

HP: 6

ATAQUE: 1D8

FUGA: 1D4

RACIOCÍNIO: 1D10

HABILIDADES: Couraça

VOLTAR

AVANÇAR

TÉCNICO

A woman with dark hair tied back, wearing a red long-sleeved shirt and a black tactical vest, is shown from the waist up. She is holding a droid head (R2-D2) with both hands. The background is a plain, light-colored wall. In the top left corner, there is a small, dark, spherical object hanging from the ceiling.

HP: 6

ATAQUE: 1D6

FUGA: 1D10

RACIOCÍNIO: 1D8

HABILIDADES: médico

VOLTAR

AVANÇAR

MERCENÁRIO



HP: 12

ATAQUE: 1D10

FUGA: 1D6

RACIOCÍNIO: 1D4

HABILIDADES: Intimidar

VOLTAR

AVANÇAR

CAÇADOR



HP: 8

ATAQUE: 1D10

FUGA: 1D4

RACIOCÍNIO: 1D6

HABILIDADES: Sniper

VOLTAR

AVANÇAR

JEDI

A digital illustration of a young woman with long, dark hair, wearing a brown tunic and a red scarf. She is holding a glowing yellow lightsaber. The background is a dark blue space with stars and a circular pattern of light blue lines.

HP: 6

ATAQUE: 1D12

FUGA: 1D4

RACIOCÍNIO: 1D6

HABILIDADES: A força

VOLTAR

AVANÇAR

CAPANGA



HP: 4

ATAQUE: 1D4

FUGA: 1D8

RACIOCÍNIO: 1D10

HABILIDADES: Holograma

VOLTAR

SAIR

S. L. G. 2007

QUEM SÃO OS SEUS PERSONAGENS? ORIGENS...?

QUEM SÃO?

PORQUE ESTÃO JUNTOS?

PORQUE ESTÃO NESTA
CIDADE?

Lembre-se de
criar e
escolher sua
nave!!

REGRAS DE
CRIAÇÃO DE
NAVE

ESPAÇO-PORTO

ESPAÇO - PORTO

CANTINA

ACADEMIA

CLONAGEM

APRIMORAMENTOS

NPC

EXPLORAR
A GALÁXIA

APRIMO RAMENTOS

SERVIÇOS	PREÇO C\$	DESCRIÇÃO
APRIMORAR DADO 1	250	Transforma o dado de 1d4 para 1d6
APRIMORAR DADO 2	500	Transforma o dado de 1d6 para 1d8
APRIMORAR DADO 3	1000	Transforma o dado de 1d8 para 1d10
APRIMORAR DADO 4	2000	Transforma o dado de 1d10 para 1d12

S.A.I.R

CANTINA



MISSÕES



SERVIÇOS	PREÇO C\$	DESCRIÇÃO
DESCANSO	10 por nível	Re-rola os todos atributos da ficha e recupera o HP todo
STEAMPACK PEQUENO	5	Recupera até 1d6 HP de um personagem
POÇÃO ENERGÉTICA	10	Recupera até 1d4 pontos de HAB ESP.
PEÇAS MECÂNICAS	15	Recupera pontos de vida da nave.
TELETRANSPORTE	30	Retorna 1x para o último espaço-porto visitado.



MUSICAS TEMA
(funciona melhor no pc)

SAIR

R. MOURA

CLONAGEM

SERVIÇOS	PREÇO C\$	DESCRIÇÃO
RIVIVER	50 por nível	Ressuscita personagens mortos. Eles voltam a vida com 1 HP.

SAIR

ACADEMIA



KIT SUBIR DE NÍVEL

CUSTO EM C\$	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.

2D6

1	EXPLORADOR	1	DROIDE
2	CAÇADOR	2	JEDI
3	SOLDADO	3	PILOTO
4	DIPLOMATA	4	BANDIDO
5	TECNICO	5	INFLUENTE
6	ES CRAVO	6	MERCENÁRIO

ASSUNTO 1D6

1	PEDE AJUDA: +1 missão simples dentro da dungeon da próxima missão. Dobra os créditos se concluir.
2	VENDER: Desconto de 10% nos preços da cantina.
3	MERCENÁRIO: Se oferece para ajudar o grupo em uma missão por metade dos créditos obtidos ao concluir.
4	PAPO INÚTIL
5	DICA QUENTE: O grupo se safava da próxima armadilha que surgir.
6	CURIOSIDADE: Sobre a missão ou alguém do grupo.

SAIR

MISSÕES



2D6

1	EXPLORADOR	1	DROIDE
2	CAÇADOR	2	JEDI
3	SOLDADO	3	PILOTO
4	DIPLOMATA	4	BANDIDO
5	TECNICO	5	INFLUENTE
6	ESCRAVO	6	MERCENÁRIO

AVENTURA 2D6

1: ROUBAR	7: COLETAR
2: INFILTRAR	8: INVADIR
3: ESCOLTAR	9: IR ATÉ...
4: MATAR	10: DESTRUIR
5: EXPULSAR	11: PRENDER
6: FORTUNA	12: TRANCAR

VOLTAR

PEGUEI

CONSTRUÇÃO DO DUNGEON

PLANETAS & TERRENOS DA GALÁXIA

1	Planeta desabitado	11	Planeta destruído
2	Espaço-porto	12	Planeta tropical
3	Colônia espacial	13	Planeta escravo
4	Base espacial	14	Nave Destroier
5	Planeta florestal	15	Base Rebelde
6	Planeta pantanoso	16	Base do império
7	Asteroides perdidos	17	Planeta Glacial
8	Planeta Desértico	18	Ordem dos caçadores
9	Lua	19	Planeta da força
10	Satélite	20	Planeta natal de um personagem.

VOLTAR

AVANÇAR

TESOUROS SECRETOS



1	steampack recupera 1d6HP
2	1d6x1d6 Créditos (C\$)
3	Equipamento
4	Tele transporte - volta para ultimo espaço porto
5	Mana recupera 1d4 HAB ESP
6	1d12 Créditos (C\$)

VOLTAR

CONTEÚDO NA DUNGEON

1D6

1.
NADA

2.
MONSTRO

3.
MONSTRO

4.
MONSTRO

5.
ARMADILHA

6.
ENIGMA

VOLTAR

ARMADILHA



ESCAPAR
-1 FUGA

DESARMAR
-3 RAC

SER
ATACADO
-106 HP

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:
O VALOR DO NV x
RESULTADO NO DADO
EM CRÉDITOS.
(a sala fica como
vazia)

GALÁXIA

ESPAÇO-PORTO

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

ENTRAR EM UM
TERRENO OU
PLANETA

1.
NADA

2.
MONSTRO

3.
MONSTRO

4.
MONSTRO

5.
AMEAÇA

6.
TERRENO

AMEAÇA

Chuva de asteroides, emboscada de naves inimigas ou qualquer ameaça para sua nave e tripulação. Utilize a regra de ARMADILHAS.

ESCAPAR
-1 FUGA

SER
ATACADO
-1D6 HP

CONDIÇÃO PARA ENCONTRAR A SALA ESPECIAL

(SORTEIE A CONDIÇÃO COM 1D6)

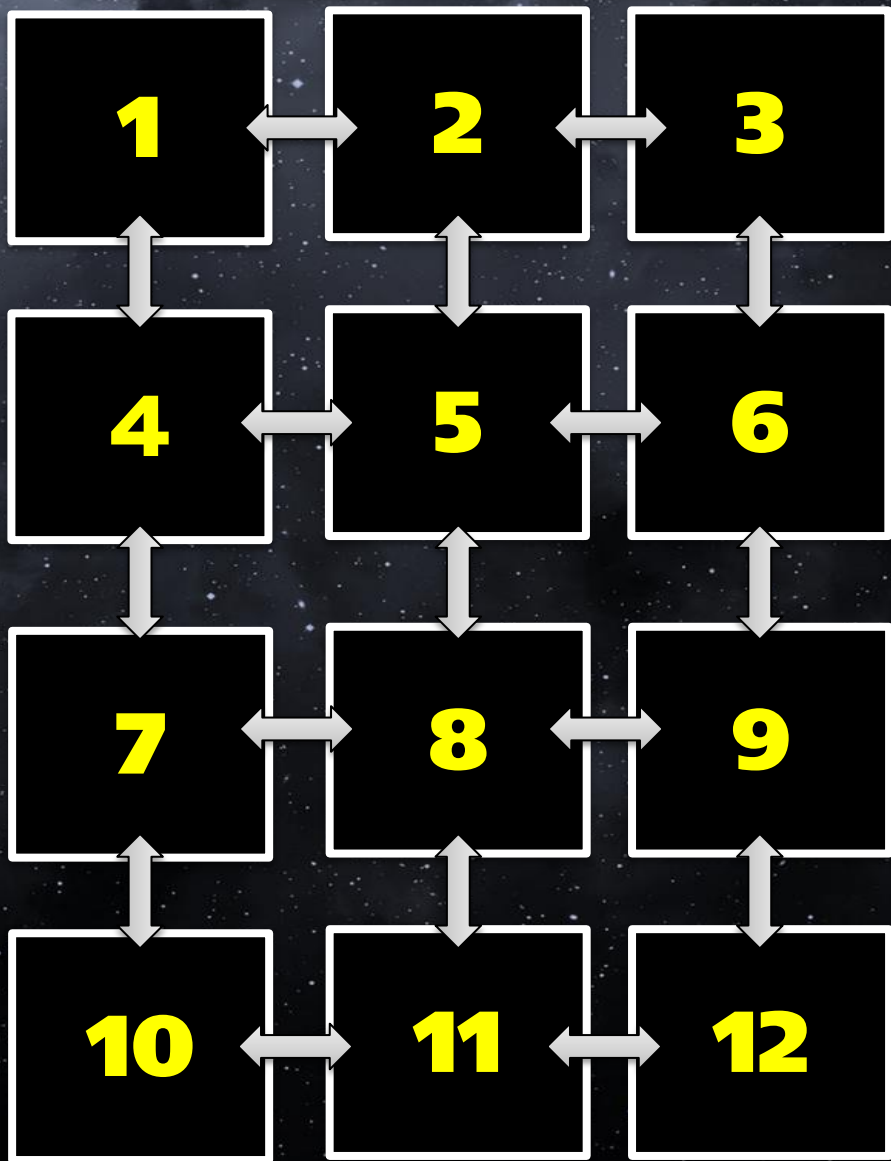
1: EXPLORAR	Explorar 1d6 x (vezes) o número de personagens.
2: PASSAGEM SECRETA	Encontrar 1d4+2 tesouros na dungeon
3: ACHAR PISTAS	Solucionar 1d4 enigmas.
4: MATAR	vencer 1d10 combates
5: IR ATÉ...	A sala de número... (role 1d12)
6: PILHAR	Achar 1d4 + (0 número de personagens) de tesouros

VOLTAR

AVANÇAR

DUNGEON

PROCURAR TESOUROS
-1 RAC.



VOLTAR

FUGIR

MISSÃO
CUMPRIDA

MISSÃO CUMPRIDA!



TESOURO OBTIDO

1 Steampack - recupera 1d6 HP

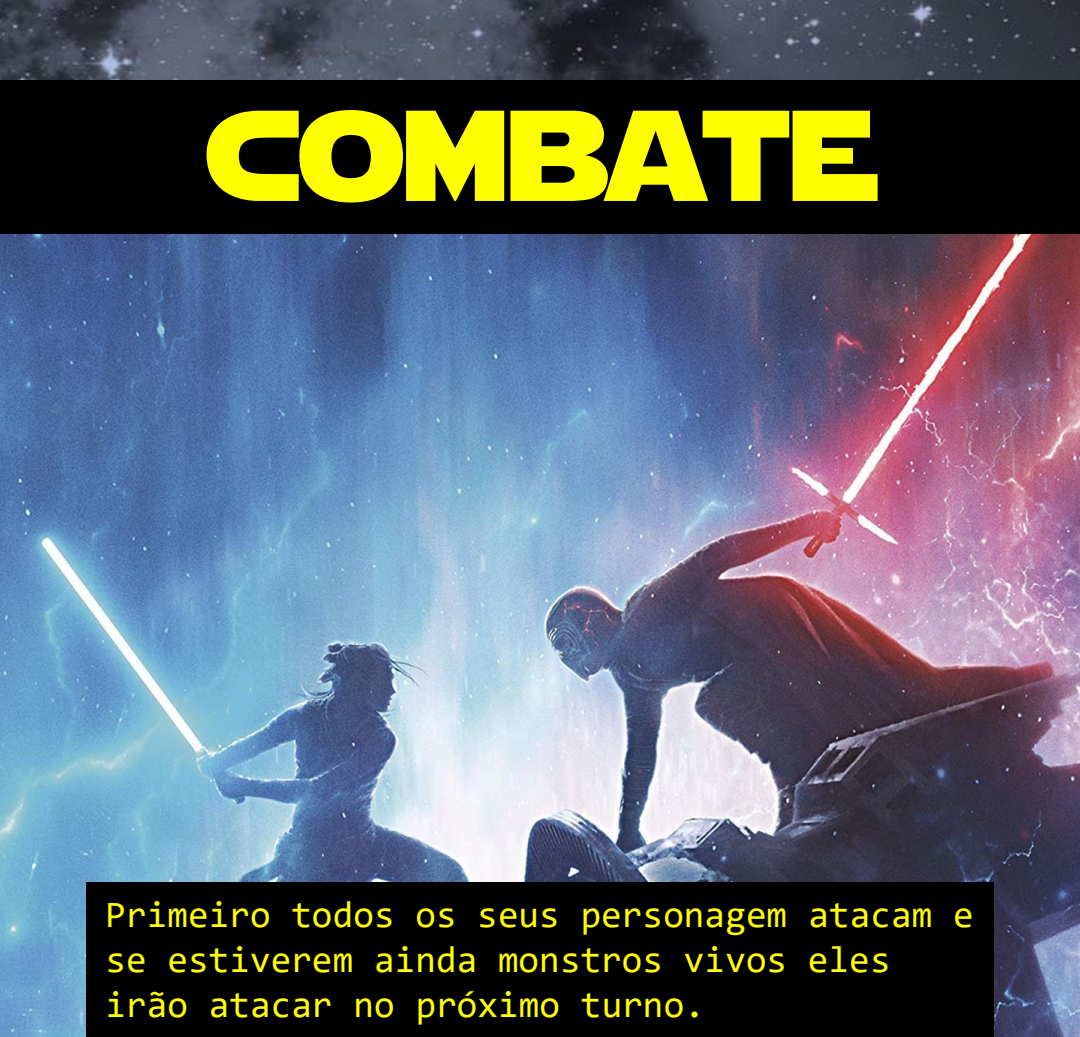
1d10 x 10 créditos

Sorteie 1 Equipamento

Mana recupera 1d6 HAB ESP

VOLTAR

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 MONSTROS (PMS)

- ROLE 1D6 E SOME COM O MAIOR NÍVEL ENTRE O 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 NIVEL 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 0 E 1
1 PM CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA “COMPRAR” OS MONSTROS DESTE COMBATE OU VOCÊ PODE SORTEAR-LOS COM 1D6

MONSTROS	HP	DANO	PAD.ATAQ	PM
1 HABITANTES DO PLANETA	2	1	GRUPO	ENXAME 1
2 BANDIDOS DO PLANETA	1	2	GRUPO	ENXAME
3 JAWAS	4	2	GRUPO	ABATER 1
4 PIRATAS ESPACIAIS	3	1D4	DECRESC	ABATER 1
5 DROIDS SOLDADOS	4	1D4	DECRESC	ABATER 1
6 FORAS DA LEI	4	1D4	DECRESC	ABATER 1

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA

MONSTROS

NÍVEL 2 2 PMS CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA “COMPRAR” OS MONSTROS DESTE COMBATE OU VOCÊ PODE SORTEAR-LOS COM 1D6

MONSTROS	HP	DANO	PAD.ATAQ	PM
1 STORM TROOPER	10	1D4	DECRESC	1 PODER DE FOGO 1 ENXAME
2 CAPITÃO STORM TROOPER	16	1D6	DECRESC	2 PODER DE FOGO
3 LIDER DE BANDIDOS	8	1D6	CRESC	1 ABATER 1 PODER DE FOGO
4 DROIDS COMBATENTES	12	1D6	DECRESC	1 EXPLOSIVO 1 PODER DE FOGO
5 MONSTROS HABITANTES DO PLANETA	16	1D8	ENXAME	2 ABATER
6 EXILADO DA FORÇA	10	1D6	DECRESC	2 A FORÇA

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA

MONSTROS

NÍVEL 3 3 PMS CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA “COMPRAR” OS MONSTROS DESTA COMBATE OU VOCÊ PODE SORTEAR-LOS COM 1D6



MONSTROS	HP	DANO	PAD.ATAQ	PM
1 GENERAIS	24	1D8	DECRESC	2 PODER DE FOGO 1 ABATER
2 CLONE STORMTROOPER	24	1D6	DECRESC	3 PODER DE FOGO
3 DROID CAÇADOR	30	1D10	CRESC	1 ABATER 1 EXPLOSIVO
4 HABITANTES GIGANTES DO PLANETA	30	1D10	ENXAME	3 GRUPO
5 WALKERS	30	1D10	DECRESC	3 EXPLOSIVO
6 PADAWAN	8	1D6	ENXAME	3 A FORÇA

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA

MONSTROS

NÍVEL 4 4 PMS CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA "COMPRAR" OS MONSTROS DESTA COMBATE OU VOCÊ PODE SORTEAR-LOS COM 1D6

MONSTROS	HP	DANO	PAD.ATAQ	PM
1 GANGSTERS DE ELITE	24	1D10	ENXAME	2 PODER DE FOGO 2 ABATER
2 GENERAL STORMTROOPER	24	1D8	DECRESC	3 PODER DE FOGO 1 EXPLOS
3 SUPER DROID DE COMBATE	32	1D10	CRESC	1 ABATER 1 EXPLOSI 2 PODER DE FOGO
4 HABITANTES COLOSSAIS DE PLANETAS	30	1D12	ENXAME	2 GRUPO 2 ABATER
5 TANQUES DE COMBATE	40	1D10	DECRESC	4 EXPLOSIVO
6 CAVALEIRO JEDI	44	1D10	ENXAME	4 A FORÇA

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA

MONSTROS

NÍVEL 5 5 PMS CADA

UTILIZE O VALOR DO PM PARA “COMPRAR” OS MONSTROS DESTE COMBATE OU VOCÊ PODE SORTEAR-LOS COM 1D6

MONSTROS	HP	DANO	PAD.ATAQ	PM
1 MESTRE CAÇADOR	44	1D10	ENXAME	2 PODER DE FOGO 2 ABATER
2 LORD SITH	44	1D12	CRESC	5 A FORÇA
3 LORDE JEDI	44	1D10	DECRESC	5 A FORÇA
4 LIDERERS DE FACÇÃO	30	1D12	ENXAME	2 GRUPO 3 ABATER
5 IMPERADORES	44	1D20	GRUPO	3 A FORÇA 1 ABATER 1 EXPLOSIVO
6 DEUS DA FORÇA	50+	1D20	GRUPO	3 A FORÇA 2 EXPLOS

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA

PONTOS DE MONSTROS (PMS)

- ROLE 1D6 E SOME COM O MAIOR NÍVEL ENTRE O 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

AVANÇAR

PONTOS DE MONSTRO (PMS)

- 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

EXPLORANDO A GALÁXIA

COMBATE ENTRE

NAVES

Role 1d6 e descubra a nave que os encontrou.

REGRA DE COMBATE DE NAVES

NAVE	HP	DANO
1: 1d4 NAVES DE RECONHECIMENTO	2	3
2: 1d4 NAVES DE BANDOS	3	1D4
3: DESTROIER	10	1D10
4: 1d6 CAÇAS	8	1D6
5: CARGUEIRO	6	3
6: CRUZADOR ESPACIAL + 1D4 CAÇAS	10	1D6

DERROTA

FUGIR
-1 PT FUGA

VITÓRIA