

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

8-bit

Dungeon



Sobre Assassin's Creed

Assassins Creed é uma franquia de jogos eletrônicos de mundo aberto criado por Patrice Désilets, Jade Raymond e Corey May, distribuída pela Ubisoft e teve seu primeiro jogo publicado em 2007 e conta com jogos lançados até hoje.

Atualmente (2018) foi lançado o Assassin's Creed Odyssey que se passa na Grécia antiga.

O diferencial desta franquia é sua riqueza histórica e jogabilidade diferenciada para época. Outro fator interessante é que seu "universo" está inserido na nossa realidade, onde cada game se passa em um período histórico da humanidade. No primeiro jogo, por exemplo, somos apresentados a Altair, o primeiro Assassino que passa por Cairo, Damasco, Jerusalém em busca do lendário "Santo Graal" que os templários estão atrás. E falando em "templários" Assassin's Creed em todo jogo retrata a eterna luta entre a irmandade dos assassinos contra os templários.

Passamos pelo oriente médio, Jerusalém, Egito antigo, Grécia antiga, Europa, Brasil (1500 DC), Estados Unidos, New Orleans e conseqüentemente por diversas eras (cruzadas, período das grandes navegações, revolução industrial, conquista do império romano, etc).

Outro fator interessante na franquia fica por conta das "figuras históricas" que surgem para interagir com o assassino da época.

Jogando Assassin's Creed em 8 bit dungeon

A história do game passa ao longo das eras e se entrelaça passando por figuras importantes, líderes influentes de forma que se o jogo pode se passar em qualquer uma destas citadas épocas. Escolha a sua e jogue utilizando as regras básicas com uma sutil mudança que veremos a seguir.

Trouxe uma proposta diferente do convencional 8 bit dungeon, mas dentro da mecânica simples do mesmo sendo adaptada para o universo dos assassinos.

Espero que gostem desta apostila e se divirtam!

Mudanças nas Regras Básicas

Como este é um jogo para 1 ou 2 jogadores teremos algumas alterações na regras. Apesar de trazer a essência do 8 bit dungeon, trazemos alterações na jogabilidade para melhor se adequar a quantidade e estilo do jogo Assassin's Creed.

- **Número de jogadores:** Diferente da proposta do 8 bit dungeons, aqui você agirá quase sempre sozinho ou caso queira jogar em dupla com seu amigo. No entanto assassinos não andam em bando justamente para facilitar sua fuga e camuflagem na multidão. Então nesta adaptação teremos menos batalha, mais furtividade e mais assassinatos de certos "monstros" em missões. Outra opção é você criar até 4 assassinos e ir alternando entre eles toda vez que visitar uma irmandade. Os itens e Habilidades Especiais não são transferíveis, porém justamente por conta disso você pode criar até 4 assassinos com habilidades especiais distintas entre eles. As peças de ouro se mantêm para os demais assassinos.

- **Habilidades Especiais:** Sua evolução fica mais por conta das habilidades a escolha que neste modo de jogo podem ser das mais diversas dentro da classe assassino.
- **Irmandade:** é o local secreto dos assassinos. Onde eles se reúnem. Aqui você ressuscita o assassino morto (50 P.O) ou aparece quando é derrotado em combate (dessincronizarão).
Você pode optar por jogar com outro assassino criado por você e usa-lo na missão. O outro fica esperando na irmandade até sua volta e que você o troque.
- **Saindo por aí:** Você tem a cabeça a premio pelos templários então não poderá entrar nas cidades a menos que faça um teste de *reação inimiga* em 1d4. Explicado a seguir.
- **O dungeon:** A diferença dos dungeons das adaptações anteriores eles não são recheados de monstros. Até porque a proposta desta adaptação é se assemelhar mais aos jogos do assassin's Creed. Os "Dungeons" estão recheados de tarefas que desafiarão seu raciocínio e Ladinagem. Cada mapa terá uma proposta diferente, seja para explorar, se camuflar no meio das pessoas, ou simplesmente conseguir acessar áreas restritas. Tudo pelo credul!
- **Teste de reação inimiga:** Como estamos lidando com assassinos profissionais, mestres do disfarce e furtividade, sempre que houver um encontro de combate role um teste de reação inimiga no 1d4:
1 e 2= inimigo o viu (combate normal),
3 = você não viu o inimigo (impossibilitando a Fuga),
4 = inimigo distraído ou o perdeu de vista (assassinar automaticamente).
Caso haja outro assassino no seu grupo ele também irá rolar sofrendo as mesmas opções. A vantagem é que um pode ser visto outro não.
- **"Monstros":** Chamamos de monstros devido a nomenclatura oficial do 8 bit dungeons, porém são inimigos que poderão ser assassinadas pelos heróis. A diferença será que teremos uma regra de reação destes inimigos. (citado anteriormente)
O número de monstros em combate também serão reduzidos, ao invés de 1d6+o nível do assassino, será 1d4+o Nível.
- **Assassinatos:** Monstros e alvos que são assassinados sem combate direto valem o dobro de peças de ouro.
- **FUGA:** Aqui recompensa-se a furtividade. Caso seu assassino consiga fugir consegue ainda sim ganhar metade em peças de Ouro. E recupera +1 ponto de Vida caso tenha perdido.
- **Armadilha dos templários:** Às vezes durante os mapas templários conseguem te surpreender, seja por te seguirem ou capturaram. Neste caso você tem 3 opções:
 - pode gastar 1 ponto de RAC para fugir o que resultara em mais um gasto de 1 ponto toda vez que passar por aquele local.
 - Pode gastar 3pt para despistá-los de vez.
 - Se na sala ou hexágono anterior você tiver passado por **transeuntes, escravos, pessoas comuns** você pode se infiltrar no meio e passar despercebido. Esta é a única forma que não gasta pontos de RAC. Os templários desistem e vão em bora deixando o caminho livre. Esta opção só serve para camuflagem.

Caso não tenha pontos de RAC para gastar você sofrerá um doloroso ataque e perderá 1d6 Pontos de Vida.

Classe de personagem

Diferentes das adaptações anteriores não vão ter classes à escolha, porém seu assassino pode se especializar em até 5 das Habilidades Especiais da sua linhagem.

Classe	HP	ATQ	FUGA	RAC	HAB ESP
Assassino	8	1d6	1d10	1d12	A escolha

Habilidades Especiais

Habilidade	Dado	Descrição
Esconder-se	1d6	Sempre que o inimigo o ver no teste de reação, você pode optar gastar 1 ponto desta habilidade especial para se esconder e conseguir automaticamente um resultado 4 no teste de reação inimiga. Usar somente na dungeon.
Salto de Fé	1d4	Uma vez durante o combate você sobe na parede, fica fora do alcance do ataque inimigo, no seu próximo turno você o acerta causando +3 de dano.
Ocultar-se	1d8	O Assassino perde a vez de atacar, some na escuridão e no próximo turno irá causar dano dobrado.
Assassinato a distância	1d6	Caso sua missão seja de assassinato, que tal ao invés de tentar a sorte se aproximando, você não acerta o alvo à distancia? Usar esta habilidade garante acerto automático e dobro de dano ao alvo após rolar reação inimiga.
Ataque Crítico	1d4	Rola 2 dados de ATQ.
Assassinato Rápido	1d4	Ataca 2x no mesmo turno
Assassinato Furtivo	1d10	Rola o dado 1d10 durante o combate, resultados 5 ou acima matam automaticamente o inimigo escolhido.
Vigor	1d6	Seu assassino tem +1d6 de Pontos de Vida Extra após chegar ao 0 de HP.
Parkour	1d6	Durante o combate o assassino pode optar por deixar o combate usando suas habilidades de parkour e saindo do engajamento dos inimigos. Dessa forma ele pode re rolar um teste de reação dos inimigos
Concentração	1d12	Rola 2 dados de ATQ e considere o dano do que sair número maior.
Sincronizar	1d1	Uma vez no mapa geral você pode sincronizar a região dos 5 caminhos próximos do hexágono que estiver. Você irá descobrir o terreno de cada uma dessas regiões e saberá a localização dos guardas. Daí poderá se resguardar e entrar direto na região sem precisar de teste de reação inimiga. Caso os terrenos ao lado já sejam identificado servirá apenas para se resguardar e entrar na cidade direto sem risco de combate.
Treino	1d4	O Assassino pode gastar 1pt para cada um atributo (ATQ, FUGA ou HAB ESP) para ser re-rolado sem precisar passar pela taverna/pousada.
Foco em combate	1d6	Durante todo o combate, toda vez que sair valor de ATQ 5 ou 6 o dano será dobrado.
Maestria em combate	1d6	Durante todo o combate gastando 2pts você joga 1d10 para o seu ATQ
Aceleração	1d8	Pode ser usado em qualquer lugar. Seu assassino dobra o número de vezes que pode usar o dado de FUGA
Lançar facas	1d12	Ao entrar em combate você pode lançar uma faca causando +1 de dano a cada 2pts.
Contatos	1d4	Enquanto estiver andando por uma dungeon você pode usar um de seus contatos para escolta-lo em segurança até a última cidade ou vila visitada.
Ataque aprimorado	1d10	Adiciona +1 durante todo o combate.
Habilidade aprimorada	1d6	Substitui o dado de outra Habilidade Especial por um dado maior. Exemplo um 1d4 vira 1d6, 1d6 vira 1d8, 1d8 por 1d10 e 1d10 por 1d12.
Acesso	1d6	A mesma regra do "esconder-se" porém somente utilizado no mapa geral.

TIPOS DE MONSTROS

Nº Dif	Tipo de Monstros	HP	ATQ
1	Bandidos, Ladrões	2	1
1	Soldados, guardas	4	2
2	Assassinos, Templários	8	1d4
2	Generais, Comandantes, Capitães, Duques e membros da alta nobreza.	8	1d6
3	Inimigos já experientes.	12	1d8
4	Inimigos lendários, líderes de clãs e seitas.	16	1d10
5	Inimigos Épicos, líderes de ordem mundiais.	20	1d12

PADRÃO DE ATAQUE

Padrão de ataque é a forma que os monstros irão atacar de forma ordenada, sempre será após o jogador.

Os monstros que atacarem seguirão os seguintes padrões:

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

PONTOS DE MONSTROS (MP)

- ABATER: Monstros com essa habilidade vão usa-la sempre no seu primeiro turno e quantas vezes tiverem. Esta habilidade causa +1 ponto de dano no alvo.
- INQUISITOR: Monstros com esses pontos geralmente são guerreiros da fé e o valor do dano será subtraído por esse MP. Ao ser totalmente subtraído o monstro não o terá mais e sofrerá dano normalmente.
- VENENO: Monstros com esse poder têm veneno em suas lâminas, 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.

Cidade

Conseguindo uma aventura na cidade: role 1d6 para cada item das 2 tabelas abaixo: (3d6)

O cara da Aventura 1d6 + 1d6			Aventura (1d6): Recompensa ao concluir: 1d20x10 de ouro + rolagem tabela tesouros	
1	Homem	1	Lendário	1: Sincronizar Região, lugar, no mapa geral
2	Mulher	2	Informante	2: Encontrar Algo, alguém, objeto valioso, relíquia
3	Assassino	3	Tagarela	3: Roubar Alguém, relíquia dos templários, objeto
4	Clero	4	Vendedor	4: Escutar Planos, conversar importantes, informações sigilosas
5	Criança	5	Corrupto	5: Assassinar Alguém, pessoa influente, templário
6	Contato	6	Medroso	6: Conquistar Caravana, tomar o lugar, assassinar todos do local

Serviços	Preço em P.O	Descrição
Taverna/ Pousada	10 por nível	Re-rola os todos atributos da ficha e recupera o HP todo
Irmandade	50 por nível	Ressuscita assassinos mortos
Substituição	00	Troca um grupo de assassinos por outros.

Custo em P.O	Lv Up	Equipamento (sortear o efeito de bonus)	Habilidade
100	Nível 1	+1 Equipamento	1ª habilidade
300	Nível 2	+2 Equipamento	2ª habilidade
900	Nível 3	+3 Equipamento	3ª habilidade
2.700	Nível 4	+4 Equipamento	4ª habilidade
24.300	Nível 5	+5 Equipamento	5ª habilidade



Mapas e Dungeons

Mapa Geral 1d12	
1	Torre de vigia
2	Cidade
3	Forte dos templários
4	Floresta
5	Alojamento templário
6	Pântano
7	Rio
8	Desfiladeiros
9	Deserto
10	Cidade
11	Caverna natural
12	Vilarejo

Dungeon 1d8, 1s10 ou 1d12 salas	
1D4	Andares
1D4	Subterrâneos
1D3	Saídas
Encontros 1d6	
1	Vazia
2	transeuntes
3	Inimigo
4	Inimigo
5	Emboscada templários
6	Enigma

Tesouros em quartos secretos 1d4	
1	Esconderijo (recupera 1d6)
2	1d20 peças de ouro
3	Equipamento (sorteie)
4	Carona de volta para cidade

Mini Aventura Básica

Essa é uma aventura de exemplo para quem quer começar a jogar este estilo que apesar de ser 8 bit sofreu um pouco algumas alterações na jogabilidade.

Nossa aventura se passa em Jerusalém na época de Cristo. Seus contatos descobriram que os templários estão armando de assassinar Jesus e incitar uma revolução em Israel. Porém você deve interceptar Judas que está negociando no castelo do rei a morte do messias.

Objetivo: O assassino ou os assassinos (se forem 2), deverão viajar até o castelo do rei Erodes e assassinar Judas antes que o mesmo chegue a sala do rei. Judas negociar informações da localização de Jesus para os romanos. Até onde você sabe existem templários infiltrados nos soldados romanos e eles a qualquer momento podem armar uma cilada para vocês. Tenham cuidado!

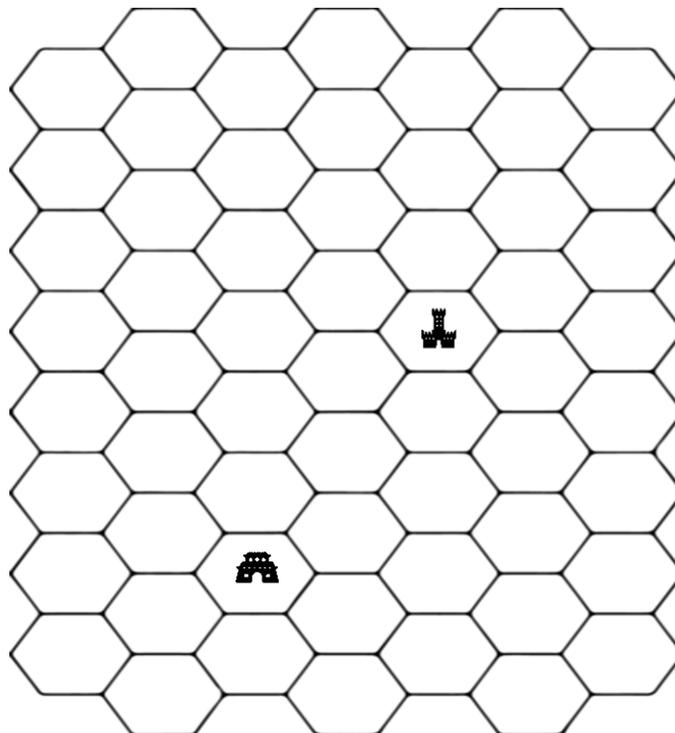
Viagem: O castelo fica a 1d6 de distancia de Jerusalém, esta indicado no mapa. Tudo que você tem que fazer é chegar lá "desenhando" cada hexágono do mapa geral até a chegada no destino.

O mapa geral: Role 1d12 a cada hexágono avançado, consulte a tabela "Mapa Geral" e vá criando o terreno até o destino. Em seguida role 1d6 e consulte a tabela de "Encontros" para descobrir o que há no terreno sorteado.

Aventura: Assassinato de Judas.

Mapa Geral 1d12

1	Torre de vigia
2	Cidade
3	Forte dos templários
4	Floresta
5	Alojamento templário
6	Pântano
7	Rio
8	Desfiladeiros
9	Deserto
10	Cidade
11	Caverna natural
12	Vilarejo



 Jerusalém (início)

 Castelo de Erodes (Destino)

Encontros 1d6

1	Inimigo
2	Nada
3	Inimigo
4	Nada
5	Armadilha dos templários
6	Caravana de transeuntes

Tesouros em quartos secretos 1d4

1	Esconderijo (recupera 1d6)
2	1d20 peças de ouro
3	Equipamento (sorteie)
4	Carona de volta para cidade

1d6	Monstro no mapa	HP	Dano	Padrão ataq	MP
1-2	1d4 Bandidos	2	1	Decrescente	1 Abater
3-4	1d4 Ladrões	2	1	Crescente	1 Abater
5-6	1d4 Soldados	4	2	decrescente	1 abater

Dungeon castelo de Erodes

Dentro da dungeon a cada cômodo role 1d6 para a tabela de encontros e descubra o resultado.

Note que desta vez temos o valor 6 sendo Judas. Ou seja, você pode ter sorte e achá-lo no meio do caminho tornando a aventura mais fácil e rápida. Porém se não o encontra-lo até a última sala (9) você encontrará Judas de frente ao rei junto com mais 3 guardas de nível 3. Lembrando que a missão é matar Judas, ninguém falou de matar o restante... #ficadica.

Como você irá concluir a missão? Será que você irá mudar a história?

Dungeon: Castelo Herodes

Encontros 1d6	
1	Escravos andando
2	Enigma
3	Inimigo
4	Inimigo
5	Emboscada de templários
6	Judas (a partir da 3ª sala, antes disso estará vazia)

Tesouros em quartos secretos 1d4	
1	Esconderijo (recupera 1d6)
2	1d20 peças de ouro
3	Equipamento (sorteie)
4	Carona de volta para cidade

1d6	Monstro no dungeon	HP	Dano	Padrão ataq	MP
1	Criado do rei	2	1	Crescente	
2	Templário	8	1d4	Decrescente	1 inquisitor
3	Soldado Romano	8	1d4	Decrescente	1 abater
4	Templário disfarçado de soldado Romano	8	1d4	Crescente	1 abater
5	Escravo inútil	2	1	Grupo	
6	Judas	4	1d4	Crescente	1 veneno

OBS: Resultado = 1 "Escravos andando"! Eles não irão influenciar em nada. Apenas considere essa sala inofensiva ou uma possível escapatória caso tenhamos uma emboscada de templários.