



8 Bit Dungeon
D
&D
UNGEONS
RAGONS

POR: TIAGO ALVES

5^a edição

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

8-bit Dungeon

Classes de personagens

| Classe | HP | ATQ | FUGA | RAC | HAB ESP |
|-------------|----|------|------|------|---------------------|
| BÁRBARO | 12 | 1D12 | 1D6 | 1D4 | FÚRIA |
| BARDO | 6 | 1D6 | 1D6 | 1D10 | ENCANTAR |
| BRUXO | 6 | 1D6 | 1D8 | 1D10 | MAGIA DAS TREVAS |
| CLÉRIGO | 10 | 1D10 | 1D4 | 1D6 | MAGIA DIVINA |
| DRUÍDA | 6 | 1D4 | 1D8 | 1D10 | CHAMADO DA FLORESTA |
| FEITICEIRO | 6 | 1D4 | 1D8 | 1D12 | MAGIA DAS TREVAS |
| GUERREIRO | 10 | 1D12 | 1D8 | 1D4 | HEROÍSMO |
| LADINO | 6 | 1D6 | 1D12 | 1D8 | LADINAGEM |
| MAGO | 6 | 1D4 | 1D8 | 1D12 | MAGIA COMUM |
| MONGE | 12 | 1D8 | 1D4 | 1D10 | DERRUBAR |
| PLADINO | 8 | 1D8 | 1D4 | 1D10 | MAGIA DIVINA |
| PATRULHEIRO | 6 | 1D6 | 1D12 | 1D10 | PONTO FRACO |

Habilidades Especiais

| HABILIDADE | DADO | DESCRIÇÃO | CLASSE QUE PODE APRENDER |
|---------------------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| Arma & Escudo | 1d6 | No seu turno. Adiciona +1 no seu dano e -2de dano quando for atingido da próxima vez | PALADINO, CLÉRIGO, BARBARO, |
| Arma duas mãos | 1d10 | No seu turno. Adiciona +2 no seu dano. | PATRULHEIRO, LADINO, GUERREIRO, BÁRBARO |
| Armadilha | 1d6 | Cria uma armadilha que é ativada sempre que for alvo de um ataque | LADINO, PATRULHEIRO |
| Arquearia | 1d8 | No seu turno. Cause 1d8 de dano no adversário. | LADINO, PATRULHEIRO, BARBARO, GUERREIRO |
| Ataque poderoso | 1d8 | Super ataque que além do ataque comum causa +1d12 de dano no mesmo alvo. | MONGE |
| Ataque Rápido | 1d4 | Ataca 2x | TODOS |
| Chamado da Floresta | 1d4 | Se transforma em um animal da floresta com ataque 1d8 por até 3 combates | DRUIDA |
| Derrubar | 1d4 | Derruba um oponente 1x. Só funciona 1x no mesmo monstro. | MONGE, BÁRBARO, GUERREIRO |
| Draconato | 1d6 | Durante o combate se transforma em um dragão, causa o efeito "Baforada de dragão" (alvo em chamas e perderá -1d6 HP) por turno | TODOS |
| Encantar | 1d6 | Fascina 1d4 alvos para que o mesmo não ataque no turno do monstro. | |
| Espírito Familiar | 1d4 | Invoca um espírito familiar de 2 PVs, ataque 1d6 durante o combate | BRUXO, FEITICEIRO |
| Força Bruta | 1d6 | No seu turno. Role o dobro de dados para atacar. | BÁRBARO, GUERREIRO, MONGE |
| Fúria | 1d6 | Rolla 2 dados de ataque, acerte um alvo diferente com cada um dos resultados. | BÁRBARO, GUERREIRO, PALADINO, MONGE |
| Grito de Guerra | 1d4 | No seu turno. Adiciona +1 no ataque do seu grupo e reduz -1 no próximo dano de todos os monstros quando forem atacar. | BÁRBARO, GUERREIRO, CLÉRIGO |

| | | | |
|------------------|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| Heroísmo | 1d6 | No seu turno. Usa um dado a mais na no seu ataque básico. | PALADINO, GUERREIRO, MONGE |
| Insultar | 1d4 | Chama os ataques para você na rodada dos monstros | BÁRBARO, GUERREIRO |
| Ladinagem | 1d10 | No combate: fica invisível por um turno e quando atacar no próximo o dano é dobrado ou pode fugir sem ser atingido. Fora de combate: Usa-se 1 ponto para achar uma armadilha . Usam-se 3 pontos para desarmar a armadilha. Serve para achar salas de tesouros mas fácil adicionando +1 no resultado do dado. | LADINO, PATRULHEIRO |
| Magia Comum | 1d12 | No seu turno. Causa +1d6 de dano em 1d4 monstros | MAGO, BRUXO, FEITICEIRO |
| Magia das Trevas | 1d6 | Invoca 1d4 mortos-vivos para o combate. Todos os golpes acertam primeiros os mortos-vivos antes do bruxo. Mortos vivos 2HP DADO DE ATAQUE 1d4 (MP - 1 MORTO-VIVO) | MAGO, FEITICEIRO, BRUXO |
| Magia Divina | 1d12 | No seu turno cura 1d6 HP. E serve para expulsar mortos vivos, role 1d4 o resultado será o número de mortos vivos que você consegue expulsar. Ou cause +1d4 de dano em inimigos normais. | PALADINO, CLÉRIGO |
| Ocultar-se | 1d4 | Esconde se no meio da luta. Você pode realizar o próximo ataque valendo +2 dado de Ataque | LADINO, DRUIDA, BRUXO |
| Ponto Fraco | 1d6 | Não ataca no seu turno para analisar o ponto fraco de um dos monstros. No próximo turno ele acerta com o valor máximo de dado de ATQ. | PATRULHEIRO, GUERREIRO, BÁRBARO |
| Sortudo | 1d6 | Você possui sorte inexplicável. Role 1d6 e adicione como bônus em ataque ou solucionar enigmas | TODOS |

The D&D logo is positioned at the top center of the page. It features the letters 'D' and 'D' in a stylized, red, blocky font, with a small figure of a character between them. The background of the entire page is a dramatic illustration of a battle scene. A large, multi-eyed, tentacle-like monster with a dark, textured body and glowing orange eyes looms in the center. In the foreground, a character with a turban and a dark tunic is shouting with one hand raised. To the right, another character in armor is engaged in combat, holding a glowing sword and a mallet. The scene is lit with blue lightning bolts and orange fire, creating a high-contrast, action-packed atmosphere.

TIPOS DE MONSTROS

PADRÕES DE ATAQUE

PONTOS DE MONSTROS - MP

12

Um bestiário repleto de criaturas mortais para o maior RPG de todos os tempos.

TIPOS DE MONSTROS

| NIV DIF | TIPO DE MONSTROS | HP | ATQ |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|------|
| 1 | Feras, inimigos básicos, orcs, gnoll, trolls, zumbi, | 4 | 1d3 |
| 1 | Inimigos comuns, inimigos elementais iniciais ou bandidos que ficam no derredor das cidades. | 8 | 1d4 |
| 2 | Inimigos já espertos e com conhecimento de batalhas ou cria das trevas fortes | 16 | 1d6 |
| 3 | Inimigos já experientes, feiticeiros poderosos, Dragões menores | 24 | 1d8 |
| 4 | Dragões Lendários gigantescos | 32 | 1d10 |
| 5 | Inimigos Lendários, colossais | 40 | 1d12 |

PADRÃO DE ATAQUE

- 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 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.

- **BAFORADA DE DRAGÃO:** Uma bola de fogo, explosão ou algo que ataque em chamas. Um resultado de rolagem de ataque máxima, significa que o alvo esta em chamas e continuará perdendo 1d6 HP até que o combate acabe.

MONSTROS

| NU | Nome | HP | Dano | Padrão | MP | |
|----------|--------------------------|----|------|---------|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Goblín | 4 | 1d4 | Grupo | 1 enxame |  |
| 1 | Gnoll | 6 | 1d6 | Grupo | 1 abater |  |
| 1 | Abocanhador Matraqueante | 8 | 1d4 | Grupo | 1 abater |  |
| 1 | Bugbear | 6 | 1d4 | Decresc | 1 Abater |  |
| 1 | Cão infernal | 12 | 1d6 | Grupo | 1 Abater 1 Baforada |  |
| 1 | Espectros | 4 | 1d4 | Grupo | 1 morto-vivo |  |
| 1 | Esqueletos | 4 | 1d4 | Decres | 1 Morto-vivo |  |
| 1 | Gárgula | 8 | 1d4 | Grupo | 1 enxame |  |
| 1 | Hárpia | 5 | 1d4 | Grupo | 1 enxame |  |
| 1 | Kobold | 4 | 1d4 | Cresc | 1 enxame |  |

| | | | | | | |
|----------|---------------|----|-----|---------|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Mantícora | 10 | 1d6 | Cresc | 1 abater |  |
| 1 | Mímico | 8 | 1d4 | Grupo | 1 Exame |  |
| 1 | Minotauro | 8 | 1d6 | Decresc | 1 abater |  |
| 1 | Homem Lagarto | 10 | 1d6 | Decresc | 1 abater |  |
| 1 | Urso-coruja | 6 | 1d4 | Grupo | 1 enxame |  |
| 1 | Zumbis | 4 | 1d4 | Decres | 1 morto-vivo |  |
| 1 | Ogro | 9 | 1d8 | Decresc | 1 abater |  |
| 1 | Orcs | 8 | 1d6 | Decresc | 1 Abater |  |
| 2 | Aparição | 12 | 1d6 | Decresc | 2 Morto-vivo |  |
| 2 | Bruxa | 8 | 1d6 | Cresc | 1 Morto-vivo 1 abater |  |
| 2 | Cíclope | 16 | 1d8 | Decresc | 2 abater |  |

| | | | | | | |
|---|--------------|-----|------|---------|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 3 | Hidra | 16 | 1d8 | Decres | 1 abater 1 Baforada |  |
| 3 | Medusa | 16 | 1d6 | Cresc | 1 abater 1 veneno |  |
| 3 | Quimera | 12 | 1d8 | Decres | 2 baforada |  |
| 3 | Troll | 10 | 1d6 | Decresc | 2 abater |  |
| 4 | Observadores | 32 | 1d10 | Cresc | 1 morto-vivo 2 baforada 1 veneno |  |
| 4 | Vampiro | 32 | 1d10 | Cresc | 1 morto-vivo 1 abater 2 veneno |  |
| 5 | Dracolich | 34 | 1d12 | Decresc | 3 Baforada 1 Morto-vivo 1 Abater |  |
| 5 | Dragões | 40+ | 1d12 | Grupo | 4 Baforada +1 MP a escolha |  |
| 5 | Tarrasque | 40 | 1d12 | Cresc | 3 Baforada 2 Abater |  |

Serviços gerais

| SERVIÇO | PREÇO Po. | DESCRIÇÃO |
|-----------------------|--------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Pousada | 10 por nível | Recupera todos os HP do personagem e Re-rola os resultados da ficha dele. |
| Poção de Cura Pequena | 5 | Recupera até 1d6 HP |
| Poção de Mana Pequena | 10 | Recupera até 1d4 HAB ESP |
| Antídoto | 15 | Cura envenenamento e baforada |
| Pergaminho de retorno | 30 | Retorna para última cidade visitada 1x. |
| Transporte | 25 | Permite viajar entre os hexágonos sem rolar encontros na estrada. |

Forja

| | | |
|------------------|------|--------------------------------|
| Aprimorar dado 1 | 250 | Transforma o dado 1d4 em 1d6 |
| Aprimorar dado 2 | 500 | Transforma o dado 1d6 em 1d8 |
| Aprimorar dado 3 | 1000 | Transforma o dado 1d8 em 1d10 |
| Aprimorar dado 5 | 2000 | Transforma o dado 1d10 em 1d12 |

Dojô

| | | |
|----------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Subir para o nível 1 | 100 | Ganha + 1 HAB ESP a sua escolha, sorteia +1 equipamento Bônus +1 em ATQ, FUGA, RAC e HAB ESP |
| Subir para o nível 2 | 300 | Ganha + 1 HAB ESP a sua escolha, sorteia +1 equipamento Bônus +2 em ATQ, FUGA, RAC e HAB ESP |
| Subir para o nível 3 | 900 | Ganha + 1 HAB ESP a sua escolha, sorteia +1 equipamento Bônus +3 em ATQ, FUGA, RAC e HAB ESP |
| Subir para o nível 4 | 2700 | Ganha + 1 HAB ESP a sua escolha, sorteia +1 equipamento Bônus +4 em ATQ, FUGA, RAC e HAB ESP |
| Subir para o nível 5 | 24300 | Ganha + 1 HAB ESP a sua escolha, sorteia +1 equipamento Bônus +5 em ATQ, FUGA, RAC e HAB ESP |

igreja

| | | |
|--------------------------|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Reviver personagem morto | 50 por nível | Reviver um personagem que morreu em combate |
| Pagar tributo | 30 | Rola 1d6 e sorteie a benção: 1= cura totalmente um personagem, 2= ataque fulminante, mata um monstro a sua escolha automaticamente, 3= prosperidade, dobra o valor obtido em peças de ouro durante a dungeon da próxima missão. 4= milagre da cura, recupera os HPs de todo o seu grupo. 5= arma mágica, adiciona +2 no dano de algum personagem durante o próximo dungeon. 6= Poder divino, escolha um personagem do grupo que não irá perder pontos de HAB ESP durante o próximo dungeon |

The D&D logo is positioned at the top center of the page. It features the letters 'D' and 'D' in a stylized, orange-red font, with a small figure of a dragon or creature between them. The background of the entire page is a dramatic illustration of a dark, horned demon with glowing blue eyes and a skeletal face, holding a glowing blue orb. In the foreground, a man in dark, ornate armor with glowing blue eyes looks up at the demon with a determined expression. The scene is set in a dark, atmospheric environment with a large, classical-style building in the background.

DRACULO

TABELAS PRONTAS

Tudo que um Mestre precisa para criar histórias
lendárias para o maior RPG do mundo

ORÁCULO

Utilize esta parte do documento para gerar sua aventura, Npcs, descrições, dungeons e toda sorte de opções.

TABELA DE "SIM E NÃO" 1D6

| | | |
|------------|--------------|--------------|
| 1 sim | 2 não | 3 sim e... |
| 4 não e... | 5 sim mas... | 6 não mas... |

CONVERSA COM UM NPC 1D6

| | | |
|-------------------------------------------|--------------------|-----------|
| 1 aldeão comum | 2 pessoa influente | 3 clero |
| 4 comerciante (tabela de serviços gerais) | 5 aventureiro | 6 soldado |

ASSUNTO 1D6

| | | |
|---------------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| 1 DICA - anula a próxima armadilha | 2 PRESENTEAR - sorteie na tabela tesouros | 3 ENCONTRO VIOLENTO - combate (utilize a regra dos monstros e MP) |
| 4 PEDIR UM FAVOR - sorteie uma missão | 5 PEDE AJUDA - Sorteie uma missão | 6 PAPO INÚTIL - apenas joga conversa fora. |

MISSÕES 1D6

| | | |
|------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| 1 RESGATAR algo ou alguém | 2 ENCONTRAR algo ou objeto | 3 ESCOLTAR pessoa ou caravana. |
| 4 MATAR chefes, vilões, grupo de monstros, monstro em específico, etc. | 5 EXPULSAR algo, alguém, grupo de monstros, maldições, etc. | 6 EXPLORAR ir até um dungeon em específico e descobrir tal coisa. |

CONDIÇÃO PARA ACESSO À SALA ESPECIAL 1D6

OPCIONAL: A sala especial além do objetivo da missão terá uma batalha com Chefão 2 níveis a cima do personagem mais forte do seu grupo.

| | | |
|--------------------------|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 1 EXPLORAR - 1d12 salas | 2 VENCER 1d6 combates | 3 DESARMAR 1d4 armadilhas |
| 4 ENCONTRAR 1d4 tesouros | 5 SOLUCIONAR 1d4 enigmas. | 6 A SALA - a sala especial será automaticamente a de número (role 1d12). |

SAÍNDO POR AÍ... 1D6

| | | |
|-----------|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| 1 Nada | 2 Monstro | 3 Monstro |
| 4 Monstro | 5 Encontrou um NPC (tabela conversa com um NPC) | 6 Emboscada = monstro (monstros atacam primeiro) |

SE AVENTURANDO.

Sorteie o terreno onde ficará o hexágono utilizando a tabela 1D20 TERRENOS DO MAPA GERAL, uma vez com o terreno sorteado, você está no dungeon utilize a tabela 1D10 CONTEÚDO DE CADA SALA DENTRO DO TERRENO, a medida que seu grupo avança, até que seja concluído a CONDIÇÃO PARA ACESSO À SALA ESPECIAL. E sempre que encontrar algum TESOURO, achar uma sala secreta, utilize a tabela 1D10 TESOUROS ENCONTRADOS NA DUNGEON OU SALAS SECRETAS.

| 1D20 TERRENOS DO MAPA GERAL | 1D10 CONTEÚDO DE CADA SALA DENTRO DO TERRENO | 1D10 TESOUROS ENCONTRADOS NA DUNGEON OU SALAS SECRETAS |
|-----------------------------|----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 TORRE | 1 NADA, VAZIO | 1 1D6 X 1D6 Po |
| 2 CIDADE | 2 MONSTRO | 2 1d12 Po. |
| 3 FORTE | 3 MONSTRO | 3 Poção de cura Média (recupera 1d8 HP) |
| 4 FLORESTA | 4 MONSTRO | 4 Poção de Mana Média (recupera 1d6 HAB ESP) |
| 5 ALOJAMENTO | 5 ENCONTROU UM NPC (TABELA) | 5 Pergaminho de volta para cidade. |
| 6 PÂNTANO | 6 ARMADILHA | 6 Equipamento |
| 7 MONTANHA | 7 ENIGMA | 7 Equipamento |
| 8 DESFILADEIRO | 8 MONSTRO + TESOURO | 8 1d8 Po |
| 9 DESERTO | 9 ARMADILHA + TESOURO | 9 1d10 x 10 Po |
| 10 MINA | 10 MONSTRO + NPC (refém, idem ao número 5). | 10 Baú do tesouro. Contém 1d20 Po + 1 Equipamento + 1 poção de Cura pequena (Recupera 1d6 HP) |
| 11 CAVERNA | | |
| 12 VILA | | |
| 13 CIDADELA | | |
| 14 PRISÃO | | |
| 15 TEMPLO | | |
| 16 GUILDA | | |
| 17 GELEIRAS | | |
| 18 CAMPO DE BATALHA | | |
| 19 RUÍNAS | | |
| 20 CIDADE CAPITAL | | |

