

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

8-bit Dungeon

Diablo



Diablo

Sobre Diablo

Diablo é um jogo eletrônico distribuído e desenvolvido pela Blizzard Entertainment. Atualmente foram lançados 5 títulos do game (Diablo 1 a 3, Hellfire e The Reaper Souls) todos fazendo ligação na trama entre eles. Trata-se de um mundo de fantasia medieval fictício chamado Santuário. Quando as uniões entre Anjos e Demônios criaram seres poderosos chamados nefálem, o arqui-demônio Lilith procurou criar essas criaturas como seus servos e governar o Santuário, levando ao seu banimento e à destruição da maior parte do nefálem. Quando Lilith retornou, um fazendeiro chamado Uldyssian-ul-Diomed a impediu de destruir os cultos de Inarius e Lilith, sacrificando-se para proteger o mundo.

Em uma tentativa de impedir que os Lordes dos Infernos Ardentes dominassem o Santuário, o Arcanjo Tyrael capturou os três principais males: Mephisto, Senhor do Ódio; Baal, Senhor da Destruição; e Diablo, senhor do terror. Os principais males permaneceram presos até que Diablo, através de contatos com mortais que viviam na cidade acima dele (Tristram), começou a trazer laçaios do Inferno para o Santuário. Enquanto um herói conseguiu matá-lo, o herói logo se transformou em um novo corpo hospedeiro para a alma de Diablo. Com Diablo se preparando para libertar seus irmãos, um bando de heróis foi atrás dele, conseguindo matar todos os três males principais. No processo, a Worldstone, projetada para manter o Santuário escondido do Alto Céu e do Inferno Ardente, foi destruída.

Eventualmente, Diablo alcançou a ressurreição mais uma vez, desta vez no corpo de sua filha. Através do subterfúgio, ele consegue obter as almas de todos os males principais. Contendo aquelas almas dentro de si mesmo, Diablo começa a atacar os Altos Céus e quase as destrói antes que um novo herói o mate e o bane novamente.

Durante a saga do **Diablo 1**, você joga com 3 personagens, guerreiro, mago e uma ladra. E você vai completando missões e descendo para um dungeon que foi aberto abaixo da catedral de Tristram. Lá acreditam que há um portal do inferno onde demônios estão emergindo e atacando todo o reino. Os poucos habitantes que restaram ficam no que sobrou da cidade de Tristram. Eles darão missões aos heróis e no final do 13º andar os heróis poderão enfrentar Diablo e por fim vencer o jogo, por enquanto..

Diablo 2 já se passa alguns anos após o guerreiro ter enfrentado o Diablo e vencido. Porém a pedra das almas que aprisiona o Diablo tomou controle do guerreiro.

Agora Diablo resolve libertar seus irmãos, Mephisto e Baal. E novos heróis se juntam para tentar impedi-lo. São elas o Necromante, Paladino, Amazona, Bárbaro e o Druida. Eles agora ao plongo do reino de Santuário devem impedir Diablo e seus irmãos do mal.

E por fim, **Diablo 3** os anjos guerreiam no céu em pró extinção da raça humana, Tyrael o único que ficou ao lado dos humanos e foi expulso do paraíso em forma de estrela cadente junto com a pedra das almas (onde Diablo havia sido aprisionado no jogo anterior).

Os heróis Demon Hunter, Bárbaro, Monge, Feiticeiro e necromante se juntam para localizar a pedra das almas, aprisionar novamente Diablo e por fim nos seus planos de Ascensão aos céus e tomada do paraíso. O que não será tão fácil já que Diablo agora conta com 3 males superiores a seu favor: Belial e Azmodan.

Passe por Nova Tristram refeita, Caldeon, o forte da vigília e até mesmo o paraíso e por fim enfrente Diablo.

Se desejar poderá se aventurar no **Reaper Souls**. Aqui Malthael rouba a pedra das almas e quer ele mesmo dar fim na raça humana. E nossos heróis se juntam desta vez acabar com o anjo da morte que ataca a cidade de Espéria.

Como pode ver cada jogo possui uma parte distinta do jogo e uma coligação na trama como um todo.

Você pode optar por jogar na sequência ou jogar de forma aleatória mesclando todos os jogos em um. Fica o seu critério, o importante é se divertir!

Classes de personagens

Classe	HP	ATQ	FUGA	RAC	HAB ESP
Guerreiro	10	1d12	1d8	1d4	Heroísmo
Demon Hunter	6	1d4	1d12	1d8	Ataque múltiplo
Mago	6	1d4	1d6	1d12	Magia Elemental
Necromante	4	1d6	1d10	1d8	Invocar Mortos Vivos
Paladino	10	1d6	1d4	1d8	Cura
Amazona	8	1d10	1d6	1d4	Grito de Guerra
Bárbaro	8	1d12	1d6	1d4	Berserker
Monge	12	1d10	1d4	1d6	Punho Divino
Druida	6	1d6	1d4	1d12	Invocar Animais
Feiticeiro	4	1d4	1d8	1d10	Magia Selvagem
Ladino	4	1d6	1d8	1d10	Ladinagem
Bruxo	6	1d4	1d6	1d12	Invocar demônios
Cruzado	10	1d10	1d4	1d6	Benção Akarat

Habilidades Especiais

Habilidade	Dado	Descrição	Classe Favorecida
Heroísmo	1d6	No seu turno. Role +1 dado gerando um dano extra	GR, PL, MON
Ladinagem	1d8	Usa-se uma vez por combate e só pode ser usada no início do combate. Te deixa invisível, nenhum monstro pode te acertar, você se revela quando quiser, porém se atacar irá se revelar e dá dano dobrado.	DEMON HUNTER
Magia Elemental	1d12	Role 1d6 para acertar a quantidade de monstros e +1d6 para o dano em cada um deles.	MG, NC, DR
Invocar Mortos Vivos	1d6	Invoca 1 morto vivo por ponto de Hab Esp. Eles atacam sozinhos de forma decrescente e possuem 1 HP. Só poderá criar 1 morto vivo por turno e ele irá atacar no próximo turno. (quem tem esta habilidade não pode ser curado por magia divina ou de cura, porém leva 50% de dano de qualquer morto vivo). Quando for atacado o morto vivo receberá o dano.	NECROMANTE
Cura Divina	1d4	Recupera 1d10 HP aliado ou por -2 pontos de HAB ESP. destrói 1d6 mortos vivos, esqueletos e zumbis.	PL, MG, DR
Grito de Guerra	1d4	+1 no ataque de todo o seu grupo	GR, BB, PL
Berserker	1d6	Adiciona +2 ATQ	PL, BB, GR
Punho Divino	1d8	Role 2 dados de ATQ e escolha o de resultado maior durante toda a luta.	Monge
Invocar Animais	1d6	Invoca 1 animal por combate. Ele terá 4 HP e atacará de forma Crescente (1d6 de ATQ).	Druida, MG
Magia Selvagem	1d12	Por -2pts você opta por usar qualquer magia Elemental, cura, invocar ou Mortos vivos. Ou por -1 pt você pode dar 1d6 de dano.	MG, NC, DR
Derrubar	1d4	Derruba o monstro e ele não poderá atacar no próximo turno. Só poderá derrubar uma vez o monstro.	GR, BB, DH, MO
Ataque múltiplo	1d4	Ataca 2x	Todos menos magos
Provocar	1d6	Faz com que o inimigo volte o ataque para você.	GR, BB, PL
Pulo	1d6	Salta durante o seu turno (você não ataca) o monstro também não te	DH, BB

		acerta, no próximo turno você ataca com dano dobrado.	
Ocultar-se	1d4	Assim como Iadnagem, porém pode se ocultar no meio do combate 2x.	DH
Contra ataque	1d4	Você pode optar por gastar -1pt toda vez que for atingido e contra-atacar.	todos
Invocar demônios	1d10	Invoca 2 demônios. Eles atacam sozinhos de forma decrescente e possuem 2 HP. Só poderá criar 2 demônios vivo por turno e ele irá atacar no próximo turno. (quem tem esta habilidade não pode ser curado por magia divina ou de cura, porém leva 50% de dano de qualquer diabo, diabrete ou demônios). Quando for atacado o dano irá para os demônios.	Necromantes, bruxos, magos
Benção de Akarat	1d6	+1 temporário em todos os atributos durante 1 dungeon	PL, CR

TIPOS DE MONSTROS

Nº Dif	Tipo de Monstros	HP	ATQ
1	Feras, fanáticos do culto, inimigos básicos e fracos.	4	1
1	Inimigos comuns, diabretes, inimigos elementais iniciais ou bandidos que ficam no derredor das cidades.	8	1d4
2	Espectros, espíritos, assassinos.	16	3
2	Inimigos já espertos e com conhecimento de batalhas ou demônios corpuentos	16	1d6
3	Inimigos já experientes, Demônios gerais, Dragões.	24	1d8
4	Sub Gerais do inferno	32	1d10
5	Diáblo e males Supremos (Asmodan, Belial, Baal)	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)









- 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.

- **VENENO:** 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	
1	Aranha	2	1	Grupo	1 Enxame	
1	Verme demoníaco	4	1	Grupo	1 Abater	
1	Zumbi	4	3	Grupo	Morto vivo	
1	Esqueletos	8	1d4	Decrescente	Morto vivo	
1	Capetinhas	1	1d4	Decrescente	1 Abater	
1	Fanático do culto	4	1d4	Crescente	1 Abater	
2	Gárgula	16	1d6	Decrescente	2 Abater	
2	Cavaleiro da Morte	16	1d6	Decrescente	2 Morto vivo	
2	Succubus/Incubbus	16	1d6	Crescente	2 Abater	
2	Demônio Gordo	16	1d6	Decrescente	2 Abater	
2	Mãe demoníaca	16	1d6	Decrescente	2 Veneno	
3	Caprinos	24	1d8	Crescente	2 Abater	
3	Demônio Elemental	24	1d6	Decrescente	3Abater/veneno	

3	Feras Abissais	24	1d8	Crescente	3 Abater	
3	Dragolich	24	1d8	Decrescente	3 Abater	
4	Demônio Gigante	32	1d10	Decrescente	4 Abater	
4	Cria das trevas	32	1d10	Decrescente	4 Abater	
4	Cria suprema das trevas	32	1d10	Grupo	4 Abater	
5	Mal maior	40	1d12	Grupo	5 Abater	
5	Demônio da pedra das almas	40	1d12	Decrescente	5 Abater	
5	Diabó	44	1d12	Decrescente	5 Abater	

Cidade

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

O cara da Aventura 1d6	
1	Adria
2	Decard Cain
3	GrisWold
4	Léia
5	Pessoa comum
6	Nefalem

Aventura (1d6): Recompensa ao concluir: 1d20x10 de ouro + rolagem tabela tesouros	
1: Resgatar	algo ou alguém
2: Encontrar	Objeto ou item valioso
3: Escoltar	Pessoa, caravana
4: Matar	Criatura específica, vilões
5: Exorcizar	Explorar todas as salas do dungeon e matar tudo.
6: Liberar	Algum feitiço ou maldição em uma área

Serviços

Serviços	Preço Gold	Descrição
Taverna/Pousada	10 por nível	Re-rola os todos atributos da ficha e recupera o HP todo
Igreja	50 por nível	Resuscita personagens mortos

Lojas

Custo em Gold	Lv Up	Equipamento (sortear o efeito de bônus)	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 Santuário 1d12	
1	Torre de magos
2	Cidade
3	Forte de vigília
4	Floresta
5	Alojamento de guerreiros
6	Pântano
7	Montanhas
8	Desfiladeiros
9	Deserto
10	Mina
11	Caverna natural
12	Acampamento abandonado

Encontros 1d6	
1	Nada
2	Monstro
3	Monstro
4	Monstro
5	Monstro
6	Nada

Dungeons 1d8, 1d10 ou 1d12 salas e...	
1D4	Andares
1D4	Subterrâneos
1D4	Saídas
Encontros 1d6	
1	Vazia
2	Monstro
3	Monstro
4	Monstro
5	Armadilha
6	Enigma

Tesouros em quartos secretos 1d6	
1	Cura - recupera de 1d6 HP
2	1d20 Gold
3	Equipamento (sorteio)
4	Pergaminho volta pra cidade
5	Mana - recupera 1d6 HAB ESP
6	1d12 Gold

Personagens

Guerreiro HP /

Nível:
Mochila & anotações:
Hab. Esp: Heroísmo



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d12+	1d8+	1d4+1	1d6+	1d
ROLAGEM	N/A				

Demon Hunter HP /

Nível:
Mochila & anotações:
Hab. Esp: Ataque Múltiplo



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d6+	1d10+	1d8+	1d4+	1d
ROLAGEM	N/A				

Mago HP /

Nível:
Mochila & anotações:
Hab. Esp: Magia Elemental



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d4+	1d6+	1d10+	1d12+	1d
ROLAGEM	N/A				

Necromante HP /

Nível:
Mochila & anotações:
Hab. Esp: Invocar Mortos Vivos



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d6+	1d10+	1d8+	1d6+	1d
ROLAGEM	N/A				

Paladino HP /

Nível:
Mochila & anotações:
Hab. Esp: Bênção de Akharat



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d10+	1d4+	1d6+	1d6+	1d
ROLAGEM	N/A				

Amazona HP /

Nível: 1
Mochila & anotações:
Hab. Esp: Grito de Guerra



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d10+	1d6+	1d4+	1d4+	1d
ROLAGEM	N/A				

Bárbaro HP /

Nível: 1

Mochila & anotações:

Hab. Esp: Berserker



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d12+	1d6+	1d4+	1d6+	1d
ROLAGEM	N/A				

Monge HP /

Nível:

Mochila & anotações:

Hab. Punho Divino



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d10+	1d4+	1d6+	1d8+	1d
ROLAGEM	N/A				

Druída HP /

Nível:

Mochila & anotações:

Hab. Invocar Animais



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d6+	1d4+	1d12+	1d6+	1d
ROLAGEM	N/A				

Feiticeiro HP /

Nível:

Mochila & anotações:

Hab. Magia Selvagem



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d4+	1d8+	1d10+	1d12+	1d
ROLAGEM	N/A				

Ladino HP /

Nível:

Mochila & anotações:

Hab. Esp.: Ladinagem



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d6+	1d8+	1d10+	1d8+	1d
ROLAGEM	N/A				

Bruxo HP /

Nível:

Mochila & anotações:

Hab. Esp.: Invocar demônios



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d4+	1d6+	1d12+	1d10+	1d
ROLAGEM	N/A				

Cruzado HP /

Nível:

Mochila & anotações:

Hab. Esp.: Benção de Akharat



	ATQ.	Fuga	RAC.	HAB ESP	
DADO	1d10+	1d4+	1d6+	1d6+	1d
ROLAGEM	N/A				