

---

# AVENTURAS ESPACIAIS

8 BIT DUNGEON RETRÔ RPG

TIAGO ALVES



# AVENTURAS ESPACIAIS

Olá, explorador!  
Este é um suplemento GRATUÍTO de criação  
própria.  
A VENDA É PROÍBIDA!!!  
Obrigado por baixa-lo!

Você precisará do PDF das  
regras do sistema  
***8 Bit Dungeon Retrô RPG***  
pra utiliza-lo.

Você pode adquiri-lo nos links a baixo na minha  
lojinha virtual ou através do meu contato:

- **8 Bit Dungeon Retrô RPG**
- **(31) 9 9648 4247 - Tiago Alves**

OU

Pode utilizar o sistema  
**8 Bit Dungeon - Regras básicas**  
que apesar de não estar atualizado ainda é gratuito  
e jogável! Neste link você encontra ele e todos os  
meus jogos criados até então.

CLIQUE PARA ACESSAR

**01** SOBRE O AVENTURAS ESPACIAIS

**02** REGRAS ESPECIAIS

**03** CLASSES DE PERSONAGENS

**04** HABILIDADES ESPECIAIS

**05** TIPOS DE MONSTROS

**06** ORÁCULO

**ÍNDICE**

SOBRE

AVENTURAS

ESPACIAIS

8 BIT DUNGEON RETRÔ RPG desta vez te joga no espaço onde seu personagem junto com um grupo de outros aventureiros irão desbravar várias aventuras cruzando a galáxia, descobrindo novos mundos, novas culturas enquanto encaram as mais temíveis aventuras, lucram com missões extras e encontram com diversos monstros espaciais.

Além de um ser humano, você poderá optar por jogar como um robô com consciência conhecido como ANDROIDE ou seres que usam poderes psíquicos, conhecido como MENTÁLICOS.

Explore o espaço no MAPA GERAL, descobrindo planetas, trave batalhas interestelares e no final de tudo isso descanse em um Espaço-porto.

Gaste alguns créditos que ganhar e se morrer... Não se preocupe!

Estamos muito evoluídos a ponto de possuímos a tecnologia de clonagem onde você volta exatamente como antes, suas memórias, habilidades e características.

Ao jogar AVENTURAS ESPACIAIS imagine cada cena, com tecnologias absurdas no melhor estilo space pulp possível.

Esta é a mesma versão do suplemento "space adventure" criado anteriormente, porém revisada e atualizada para a versão 8 BIT DUNGEON RETRÔ RPG.

## REGRAS ESPECIAIS

A seguir as regras exclusivas para esta adaptação do "Aventuras Espaciais".

REQUISITO (REQ.:-) - com a atualização para o sistema *8 Bit Dungeon Retrô RPG* durante a criação de personagem você também escolhe a HAB ESP inicial da classe. Desde que esteja em seu requisito ou estiver classificada como "REQ.: nenhum".

TIPO DE MOEDA - No espaço o mais comum é uma forma universal de moeda conhecida como crédito (Cç).

ÁREAS/SALAS - Substituímos o termo "SALA" por "ÁREA" pois não serão simples dungeons, mas grandes áreas a serem exploradas

## NAVES ESPACIAIS

Para transitar entre os hexágonos os jogadores têm duas opções: pagar uma NAVE DE TRANSPORTE para o local de destino (ida e/ou volta) OU comprar uma NAVE ESPACIAL em um Espaço-porto. Todo personagem é apto a pilotar. São o diferencial deste suplemento.

No *8 BIT DUNGEON RETRÔ RPG* e nas demais versões os personagens começam sem créditos para NAVES. Neste caso sorteie qualquer hexágono ao lado (rerole

se sair outro espaço-porto). Este será o local onde o grupo inicia sua jornada. Todas as aventuras se passaram neste local até que os mesmo consigam Créditos para transporte ou comprem uma NAVE ESPACIAL no espaço-porto. Inclusive, os jogadores também podem inventar uma premiação por concluírem a aventura que pode ser um favor de transporte ou até mesmo uma NAVE ESPACIAL.

NAVEGANDO NO ESPAÇO - pode ocorrer de alguns NPCs o enviarem para missões no espaço. Nestas condições sorteie a aventura na tabela 3.2# no capítulo "ORÁCULO".

CAMPO DE ASTEROIDES - mesma regra de armadilhas, porém utiliza-se APENAS os Dados de FUGA da Nave.

COMBATES NO ESPAÇO - sempre que estiverem no MAPA GERAL, os "MONSTROS" serão NAVES ESPACIAIS de combate contra inimigos.

Utilize a mesma regra do capítulo "TIPOS DE MONSTROS" ou gaste -1 de FUGA da NAVE para fugir do combate.

Dado de FUGA - sempre que a nave pousa em algum planeta ou espaço-porto o seu dado de FUGA é rerolado.

MORTE INSTANTÂNEA - Se sua nave chega a 0 HP (não existem HP negativos) ela irá explodir consumindo toda a tripulação. Cuidado!



# CLASSE

# DE

# PERSONAGENS

ESTEREÓTIPOS

**ANDROIDE-** seres construídos artificialmente. Possuem órgãos de metal, resina e plástico, tudo para simular uma pele humana. Androides não precisam comer, dormir ou descansar. Androides não recuperam HP com descansos. Precisam ser consertados. Seguem uma linha de programação de comportamento de Inteligência Artificial (I.A), porém é bem comum encontrarem androides com plena consciência.

**HP 10 ATQ 1D8 FUGA 1D6 RAC 1D10**

**CIENTISTA-** Cada cientista segue uma área de atuação, possuem uma mente brilhante, grandes inventores de aparatos tecnológicos e androides. Um cientista é o único capaz de reparar um ANDROIDE ou uma NAVE ESPACIAL. Por serem grandes engenheiros mecânicos podem afetar MÁQUINAS facilmente.

**HP 4 ATQ 1D4 FUGA 1D8 RAC 1D12**

**EXPLORADOR-** grande parte dos aventureiros interplanetários são compostas por exploradores. Aventureiros do espaço dispostos a desbravar até os confins do universo.

**HP 12 ATQ 1D10 FUGA 1D4 RAC 1D6**

**GATUNO-** composto de ladrões e piratas espaciais. os gatunos são mestres do disfarce e desarme de armadilhas. é sempre bom ter um destes "faz tudo" no time.

**HP 6 ATQ 1D6 FUGA 1D12 RAC 1D8**

**MENTÁLICO** - mutantes de todo tipo que imaginar, alguns são fisicamente parecidos com humanos, mas com uma leve modificação. Seu diferencial além de físico, são poderes mentais ou algum tipo que os deixe em uma condição especial acima de um ser humano comum. MENTÁLICOS são de outros planetas ou sofreram alguma mutação, seja genética ou accidental.

**HP 6 ATQ 1D6 FUGA 1D12 RAC 1D6**

**SOLDADO-** é um agente com uma espécie de treinamento militar da terra ou similar. São disciplinados e rigorosos no seu "senso de dever". Por seu treinamento de elite é bem comum grupos com soldados na linha de frente de aventuras.

**HP 12 ATQ 1D10 FUGA 1D6 RAC 1D8**

# HABILIDADES

## ESPECIAIS

### HABILIDADE ESPECIAL - DADO HAB ESP

descrição

REQ.: *classe*

### ARMA DE DUAS MÃOS - 1d10

Adiciona +2 no seu dano de ATQ.

REQ.: *nenhum*

### DERRUBAR - 1d4

Derruba um monstro do combate. Só funciona 1x no mesmo monstro.

REQ.: *nenhum*

### ESCONDER-SE - 1d4

O personagem não ataca e esconde. não pode ser atacado no turno dos monstros e a partir do próximo turno dos jogadores ele vai causar o dobro de dano de ATQ.

REQ.: *gatuno, cientista*

### ESCUDO DE ENERGIA -1d6

Ativa um escudo de energia para si ou para um membro do grupo. Este escudo absorve metade do dano sofrido de um monstro.

REQ.: *nenhum*

### FORÇA BRUTA -1d6

Ataca adicionando +1d4 ao resultado do

## HAB ESP

ATQ do personagem.

REQ.: *nenhum*

### PODER: PARALISIA MENTAL -1D12

Paralisa um monstro por 1d4 rodadas. Ao ser atacada o efeito da paralisia acaba.

REQ.: *mentálico*

### PODER: IMPULSO MENTAL - 1d4

expulsa um monstro do combate.

REQ.: *mentálico*

### LADINAGEM - 1d10

DUNGEON: pode desarmar uma armadilha gastando apenas -1 hab esp.

NPC: rouba um npc, tire -1 hab esp para rolar 1d4 na tabela 5.2#

REQ.: *gatuno, explorador*

### LIDERANÇA - 1d4

Escolhe outro personagem do grupo que já realizou a ação, para para agir novamente.

REQ.: *nenhum*

### MECÂNICA - 1D10

personagens com esta HAB ESP podem consertar androides recuperando 1d6 HP ou NAVES ESPACIAIS recuperando 1d4 HP

REQ.: *cientista*

### MOTIVAR -1d6

Adiciona +1 de ATQ a todo grupo e ao serem atingidos por um monstro, o dano é reduzido por -2.

REQ.: *soldado, explorador*

### **PESQUISAR FRAQUEZA - 1D8**

Estuda o alvo, sendo o último a atacar. No seu turno cause o valor total do seu dado de ATQ+1d4

REQ.: *cientista, androide*

### **PILOTAR- 1d8**

MAPA GERAL: gaste -1 ponto desta HAB ESP para escapar do CAMPO ASTEROIDES automaticamente.

REQ.: nenhum

### **PRIMEIROS SOCORROS - 1d4**

DUNGEON: em uma sala vazia cure 1d6 HP de si mesmo ou aliado.

REQ.: *cientista, androide*

### **PROVOCAR - 1d4**

Faz um monstro do combate errar o próximo ataque.

Funciona 1x por monstro.

REQ.: exceto cientista

### **PULSO DE FORÇA - 1d12**

Devolve o dano sofrido para um dos monstros do combate OU divide o dano entre todos monstros.

REQ.: *mentálico, androide*

### **SAQUE RÁPIDO -1d4**

Ataca novamente na vez dos monstros.

REQ.: *nenhum*

### **SORTUDO - 1d10**

Gaste 1 ponto da hab esp para dobrar o esouro encontrado.

req.: *nenhum*

### **TIRO CERTEIRO -1D8**

Causa 1d8 de dano a um monstro.

REQ.: nenhum

### **TIROTEIO - 1d8**

Cause 1d8 em 1d4 os monstros.

REQ.: tiro certo





# TIPOS DE MONSTROS



## **PADRÕES USADOS PARA CRIAR SEUS MONSTROS ALEATÓRIOS.**

### **Nível de dificuldade 0 -1**

HP de 2 a 6

ATQ de 2 a 1d4

Tipos de monstros: *Alienígenas, seres do planeta, habitantes comuns, pequenas feras, insetos, piratas espaciais, bandidos, pequenos andróides, drones.*

### **Nível de dificuldade 2**

HP de 8 a 16

ATQ de 1d4 a 1d6

Tipos de monstros: *Seres já espertos e com conhecimento de batalhas, Soldados e exército armado de um planeta em questão, andróides, drones de combate, máquinas, aliens, mutantes.*

### **Nível de dificuldade 3**

HP de 16 a 32

ATQ de 1d6 a 1d10

Tipos de monstros: *Divisão armada de soldados, Seres alienígenas gigantes e corpulentos, andróides ou*

*ciborgues, líderes influentes de um planeta, capitães.*

### **Nível de dificuldade 4**

HP de 24 a 32

ATQ de 1d10 a 1d12

Tipos de monstros: *Legionários, mestres, ditadores de planetas, Seres colossais, mechas, insetos gigantes.*

### **Nível de dificuldade 5**

HP de 32 a 40 ou +

ATQ de 1d12 a 1d20

Tipos de monstros: *Guerreiros lendários, veículos ou naves de combate. Reis, Ditadores e líderes supremos de raças inteiras, rainhas de ninhada de insetos, planetas vivos.*

### **NAVES COMUNS**

HP de 4 a 6

ATQ de 1d6 a 1d6

### **NAVES "CHEFÕES"**

HP de 12 a 20

ATQ 1d6 a 1d10

### **CRUZADORES ESPACIAIS**

HP 20 a 40+

ATQ 1d12

# PADRÕES DE ATAQUE

## DECRESCENTE:

O primeiro monstro ataca o aventureiro com os maior HP da rodada. Se houverem monstros iguais, eles atacam o segundo HP mais alto e assim por diante. Uma vez que os monstros desse tipo ataquem a todos, recomeçam o padrão.

## CRESCENTE:

monstros crescentes funcionam da mesma forma que o DECRESCENTE, porém começam em quem tem o HP mais baixo.

## GRUPO:

Monstros que atacam em qualquer aventureiro que os tenha atacado, continuam atacando a cada rodada, até que este aventureiro, caia ou fuja!

# PONTOS DE MONSTRO (PM)

## ABATER

Este ponto é gasto ao acertar um inimigo e adiciona o valor que possui ao dano causado. Um monstro com ABATER 1 vai causar seu dano comum +1 do ABATER.

## MÁQUINA

Monstros deste tipo são máquinas e têm mais resistência a danos. O valor do PM MÁQUINA absorve o dano. No caso, um monstro com PM 1 MÁQUINA ao sofrer um dano de -3 HP vai absorver 1 e sofrerá apenas

-2 de HP. No entanto, se houver ataque de um CIENTISTA o PM do monstro é ignorado.

## VENENO

O personagem perde o valor do PM VENENO em HP por turno, ele continuará perdendo, a cada sala que o grupo se movimenta ou cada busca ao redor do espalo-porto até que enfim o envenenado morra ou que tome um antídoto.

## BAFORADA

O personagem fica em chamas e assim como veneno, perde o valor de PM de BAFORADA por turno, sala avançada, busca ou ação. Porém seu efeito dura apenas 1d4 turnos que é quando a chama se dissipa.

## ESCUDO DE FORÇA

Um monstro com PM ESCUDO usa isso cada vez que é atingido. Porém no turno dos monstros, somente os monstros atingidos sobreviventes dão o dano exatamente igual ao recebido. Se um monstro com 3 ESCUDO DE FORÇA recebe um total de 5 de dano. Ele absorve 3 levando 2 de dano. No turno do monstro ele causa o 2 de dano no alvo. Se não forem atacados, eles não irão revidar.



# MONSTROS DE EXEMPLO

## NÍVEL 1

**MONSTRO/ HP**  
ATQ - PADRÃO  
PM:

**PARASITA / 4**  
2 - GRUPO  
1 ENXAME

**HABITANTE DO PLANETA / 4**  
1D4 - GRUPO  
1 ENXAME

**ROBÔ DE SUCATA / 4**  
1D4 - GRUPO  
1 MÁQUINA

**ANDROIDE COMUM / 6**  
1D4 - DECRESCENTE  
1 ESCUDO DE FORÇA

**PIRATA ESPACIAL / 6**  
1D6 - DECRESCENTE  
1 ABATER

**SOLDADO / 6**  
1D6 - GRUPO  
1 ABATER

**MENTÁLICOS /6**  
1D4 - GRUPO  
1 VENENO

**OVO ALIENÍGENA/ 2**  
1D4 - GRUPO  
1 ESCUDO DE FORÇA

**PARASITA DE FERRUGEM/ 4**  
1D4 - CRESCENTE  
1 VENENO

**FERA / 4**  
1D4 - GRUPO  
1 ESCUDO DE FORÇA

**MESCENÁRIO ANDROIDE /6**  
1D6 - DECRESCENTE  
1 BAFORADA

## NÍVEL 2

**ALIENÍGENA CORPULENTO /12**  
1D6 - DECRESCENTE  
2 ABATER

**CIBORGUE DE COMBATE /16**  
1D6 - DECRESCENTE  
1 MÁQUINA / 1 ABATER

**CAÇADOR DE RECOMPENSA /12**  
1D8 - CRESCENTE  
1 ABATER / 1 VENENO

**ADNROIDES DE REPARO**  
1D4 - CRESCENTE  
2 MÁQUINA

## NÍVEL 3

### SOLDADOS DE ELITE/ 24

1D8- DECRESCENTE  
2 ABATER 1 BAFORADA

### ALIENÍGENAS ENCORAJADOS/ 30

1D6 - GRUPO  
1 ESCUDO DE FORÇA

### ROBÔ DE GUERRILHA/ 24

1D8 - DECRESCENTE  
1 MÁQUINA 2 ESCUDO DE FORÇA

### ANDROIDE GIGANTE/ 20

1D8 - DECRESCENTE  
1 ESCUDO DE FORÇA / 2 MÁQUINA

### CAPITÃO ESPACIAL / 18

1D10 - DECRESCENTE  
1 ABATER 2 BAFORADA

## NÍVEL 4

### SERES COLOSSAIS / 32

1D10 - GRUPO  
2 ESCUDO DE FORÇA / 2 ABATER

### DITADORES DE PLANETAS /20

1D8 - GRUPO  
1 ABATER / 1 VENENO / 2 ESCUDO DE FORÇA

### INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL /32

1D8 - GRUPO  
2 ESCUDO DE FORÇA / 2 BAFORADA

### DRAGÕES ESPACIAIS /32

1D10- GRUPO  
3 BAFORADA / 1 MÁQUINA

### MAQUINA DE GUERRA/ 28

1D10 - CRESCENTE  
2 ABATER 2 MÁQUINA

### FERA GIGANTE / 32

1D8 - GRUPO  
2 ESCUDO DE FORÇA 2 ABATER

## NÍVEL 5

### ALIENÍGENA GIGANTESCOS /38

1D12 - DECRESCENTE  
3 ABATER 2 MÁQUINA

### MECHA 40

1D12 - GRUPO  
2 BAFORADA/ 1 ABATER / 2 MÁQUINA

### NAVES DE COMBATE /40

1D8 - CRESCENTE  
1 ABATER / 1 VENENO

### PLANETAS VIVOS /40+

1D12 - GRUPO  
2 VENENO / 2 BAFORADA /1 ABATER



ORÁCULO

# ESPAÇO-PORTO

## SERVIÇOS GERAIS

SERVIÇO/PRODUTO: C\$ CUSTO  
Descrição

CAPSULA DE REPOUSO C\$: 10 por nível  
Recupera todos os HP de um personagem e rerola todos os dados de atributo.

SPRAY DE CURA C\$:10  
Recupera até 1d6 HP

PEÇAS DE REPARO C\$: 10  
Recupera 1d6 HP de andróides.

PEÇAS DE REPARO DE NAVE C\$: 10  
Recupera 1HP perdido de uma nave

ADRENALINA Pequena C\$:15  
Recupera até 1d4 de HAB ESP

ANTÍDOTO BACTERICIDA C\$:15  
Cura envenenamento e Baforada

PORTAL INTER-ESTELAR C\$:50  
Retorna com o grupo e NAVE (se tiverem) para um hexágono do mapa geral já revelado.

TRANSPORTE INTERPLANETÁRIO C\$:10 por hexágono de distância  
Permite viajar entre os hexágonos sem rolar eventos.

LABORATÓRIO DE CLONAGEM C\$: 50 por nível  
Recria um personagem que morreu exatamente como era antes.

NAVE ESPACIAL - C\$ 100  
HP 10 ATQ 1D6 FUGA 1D6  
Permite transitar entre os hexágonos sem rolar eventos. Possui vaga pra 4 tripulantes.

## A FORJA

Aprimorar dado 1 C\$:250  
Transforma o dado 1d4 em 1d6

Aprimorar dado 2 C\$:500  
Transforma o dado 1d6 em 1d8

Aprimorar dado 3 C\$:1000  
Transforma o dado 1d8 em 1d10

Aprimorar dado 4 C\$:2000  
Transforma o dado 1d10 em 1d12

## CENTRO DE UPGRADES

Subir para o nível 1 C\$: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 C\$: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 C\$: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 C\$: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 C\$:24300  
Ganha + 1 HAB ESP a sua escolha, sorteia +1 equipamento Bônus +5 em ATQ, FUGA, RAC e HAB ESP

## UPGRADES EM NAVES ESPACIAIS

NAVE ESPACIAL - NÍVEL 2 C\$ 500  
HP 15 ATQ 1D10 FUGA 1D8

NAVE ESPACIAL NÍVEL 3 C\$ 1000  
HP 20 ATQ 1D12 FUGA 1D10

# PREPARAÇÃO

## 1# SIM & NÃO

(utilize qualquer dado)

ÍMPAR = NÃO

PAR = SIM

## DESCRIÇÃO 1d6

1. bom, agradável, atualizado
2. mal, ruim, abandonado
3. velho, idoso, antigo
4. novo, jovem, recente
5. poder, influente, forte
6. raro, nobre, exótico

## 2# TIPO DO NPC's 1d6

1. HABITANTE COMUM tabela 2.1#
2. INFLUENTE tabela 2.1#
3. MUTANTE tabela 2.1#
4. COMERCIANTE (utilize a página de espaço-porto)
5. ANDROIDE tabela 2.1#
6. EXPLORADOR tabela 2.1#

### 2.1# ASSUNTO 1d6

1. O cara da aventura - Desafia o grupo. Tabela 3#
2. presentear - sorteia tabela 5.2# com 1d4
3. o cara da aventura - pede favor tabela 3#
4. Dica - Anula a próxima emboscada ou armadilha. O que vier primeiro. (Não é acumulativo).
5. Papo inútil - conversa fiada.
6. O cara da aventura - serviço no espaço. sorteie na tabela 3.2#

## 3# AVENTURA 1d6

1. RESGATAR ALGO/ALGUÉM QUE ESTÁ NA ÁREA DE NÚMERO: 1D10 DA DUNGEON
2. ESCANEAR SEGREDOS EM 1D6 ÁREAS SECRETAS
3. ESCOLTAR CARGA POR 1D6 HEXÁGONOS NO MAPA GERAL.
4. DESTRUIR UM CHEFÃO.
5. PROCURAR PISTAS SOLUCIONANDO 1D4 ENIGMAS
6. PURIFICAR PRAGA DE MONSTROS VENCENDO 1D8 COMBATES NO PLANETA.

### 3.1# MISSÃO EXTRA 1d6

1. ENCONTRAR 1D4 TESOUROS
2. CAÇAR MONSTROS - VENCER 1D6 COMBATES
3. PACIFICAR - DESARMAR 1D4 ARMADILHAS
4. ENCONTRAR UM OBJETO QUE ESTÁ A 1D6 ÁREAS À FRENTE
5. ESCANEAR ENCONTRANDO 1D4 ÁREAS SECRETAS
6. DERROTAR 1 CHEFÃO OU 10 MONSTROS

### 3.2# MISSÕES/AVENTURAS NO ESPAÇO (mapa geral) 1d6

1. ESCAPAR DE 1D4 CRUZADORES
2. DESTRUIR 1D6 NAVES;
3. ROTA DE FUGA - ESCAPAR DE 1D4 CAMPOS DE ASTEROIDES;
4. LOCALIZAR UM SATÉLITE OU ASTRO PERDIDO À 1D6 ÁREAS À FRENTE;
5. ASTRO-NAVEGAÇÃO - LOCALIZAR 1D4 PLANETAS DIFERENTES NO MAPA GERAL;
6. DERROTAR 1 CRUZADOR OU 10 NAVES;



# SE AVENTURANDO...

## 4# NAVEGANDO NO ESPAÇO

1d6

(REGRAS ESPECIAIS)

- 1 NADA
- 2 NAVE COMUM
- 3 NAVE COMUM
- 4 CAMPO DE ASTEROIDES
- 5 CHAMADO NO RÁDIO - TABELA 2#
- 6 NAVE CHEFÃO OU CRUZADOR ESPACIAL

## 5# MAPA GERAL 1d20

- 1 ESPAÇO-PORTO
- 2 SATÉLITE DE PESQUISA
- 3 PLANETA PANTANOSO
- 4 COLÔNIA ESPACIAL
- 5 ESPAÇO-PORTO
- 6 PLANETA DESÉRTICO
- 7 PLANETA CONGELADO
- 8 PLANETA VIVO
- 9 PLANETA ABANDONADO
- 10 PLANETA ULTRA TECNOLÓGICO
- 11 CRUZADOR ESPACIAL
- 12 PLANETA METÁLICO
- 13 PLANETA VIVO
- 14 ASTEROIDE
- 15 SUBTERRÂNEO DE UM PLANETA
- 16 ESPAÇO-PORTO
- 17 PLANETA TERRA
- 18 LUA
- 19 PLANETA OCULTO
- 20 ESPAÇO-PORTO

## 5.1# CONTEÚDO DA ÁREA 1d6

- 1 VAZIO
- 2 MONSTRO
- 3 MONSTRO
- 4 EMBOSCADA - monstros atacam primeiro.
- 5 NPC - TABELA 2#
- 6 ARMADILHA
- 7 ENIGMA/PISTA
- 8 TESOURO 5.2# - sorteie com 1d6
- 9 ÁREA SECRETA 1D8 + ARMADILHA
- 10 CHEFÃO + TESOURO 5.2# sorteie com 1d10.

## 5.2# TESOUROS & PREMIAÇÕES POR ÁREAS SECRETAS

- 1 1D6 X 1D6 DE C\$
- 2 1D12 DE C\$
- 3 SPRAY DE CURA MÉDIA (RECUPERA 1D8 HP)
- 4 ADRENALINA MÉDIA (RECUPERA 1D6 HAB ESP)
- 5 SPAY DE CURA PEQUENA (RECUPERA 1D6 HP)
- 6 EQUIPAMENTO
- 7 EQUIPAMENTO
- 8 PORTAL INTER-ESTELAR
- 9 1D10 DE C\$
- 10 MALETA DE TESOURO: SORTEIE +3X. rerole se sair novamente resultados = 10.