

Tiago Alves

# URBANOS E DRAGÕES



8 Bit  
Dungeon  
Retrô RPG

Tiago Alves

# URBANOS E DRAGÕES

---

Olá, aventureiro!  
Este é um suplemento GRATUITO de  
criação própria.  
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

CONHECENDO O MUNDO

# 02

REGRAS ESPECIAIS

# 03

AS CLASSES

# 04

NOVAS HABILIDADES  
ESPECIAIS

# 05

TIPOS DE MONSTROS

# 06

ORÁCULO

ÍNDICE

01



# CONHE- CENDO O MUNDO





Este jogo se passa em um mundo similar ao nosso atualmente, contudo aqui a magia e a fantasia se fazem presentes no nosso cotidiano. Como fantasioso Dungeons and Dragons nos dias de hoje.

Os seres humanos são como eu e você que desde os primórdios vivem em meio aos seres fantásticos (elfos, orcs, dragões, etc).

Estamos no ano de 2022. A humanidade está em constante evolução tecnológica, smat phones, redes sociais, tudo isso em meio à muita magia!

Nesta Terra, Elfos podem muito bem ser presidentes, dragões líderes de corporações e vampiros magnatas mantendo hordas de funcionários mortos-vivos.

Dungeons são exploradas subindo os andares de um grande edifício de uma multinacional, um shopping dominado por anões comerciantes, uma área comercial barra pesada de goblins mendigos.

A polícia foi privatizada, reservada apenas para as grandes empresas, deixando os "populares" abandonados. À mercê da violência (você não vai querer ser estuprado por um orc) mercenários

surgem aos montes em busca de aventuras para fazer algum dinheiro e se der... Talvez... Quem sabe... Ajudar os outros.

Mas não entenda, mal! Existe também tranquilidade entre os bairros mais nobres das cidades dominadas por dragões que apesar do pulso firme mantêm o povo livre de piores ameaças externas. Seu grupo vai adorar se divertir a noite pela cidade pelas boates, conheça lindas elfas e fadas mas fique longe das harpias donas destas boates!

Ao sair aos shows de rock cuidado para não cruzar com esqueletos mortos-vivos dos anos 80 nem ofenda uma mantícora dona de um boteco.

Siga estas instruções e acredito que se dará bem!



# UM MUNDO DE POSSIBILIDADES...

Como dito, imagine Dungeon and Dragons nos dias de hoje. Como seria se elfos, orcs, dragões convivessem com a gente em nosso cotidiano. Uma ótima referencia é o filme Brigh do Netflix.

Para ajudar a inspirar-se que tal o grupo se aventurar em um mercado negro de Goblins vendedores de muamba?

Pegue o metrô da cidade e admire-se com um centauro arrumando confusão por não conseguir se sentar em alguns dos bancos.

Seu grupo pode invadir uma grande empresa comandada por um necromante ou conjurador que tem um exército de funcionários morto-vivos.

Quem sabe um vampiro politico quer comprar votos para se reeleger pela 20ª vez e faz isso sugando e extorquindo um pequeno bairro do subúrbio. Seu grupo foi contratado para derruba-lo ou mata-lo o que for mais conveniente.

O comércio de modelos está mais acirrado desde que

elfas e fadas ganharam direito de competir. Muitas agências estão contratando para dar um sumiç...Digo, convencer tais criaturas e deixar a carreira de lado.

Anões são ótimos construtores de shoppings, cobram altos preços de objetos comuns e itens mágicos e extorquem covardemente o trabalhador que aluga uma de suas lojas. Quem sabe um anão os contratou pra pegar uma grana de um lojista ou um lojista clama por socorro.

Seu grupo pode ousar explorar os esgotos da cidade, dizem que grandes tesouros e petróleo estão mantidos a baixo, só esperando para serem encontrados! Apenas tenha cuidado com os homens-lagartos dos esgotos.

Como podem ver as possibilidades de aventura são bem infinitas, pense em algo mais "aventureesco" como D&D, junte um pouco com GTA e você terá grandes ideias de aventuras.

Sua imaginação é o limite.

# 02

# REGRAS ESPECIAIS

**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".

**MAPA GERAL** - é desta vez uma grande cidade com vários pontos turísticos para servirem de dungeon. Em Urbanos & Dragões as cidades não são áreas seguras, livres de combates e emboscadas!

A regra de sair ao redor da cidade para conseguir dinheiro ou ir em algum lugar específico se mantem.

**ÁREAS DE COMÉRCIO** - Por se passar em grandes centros urbanos toda a aventura, dungeons estão dentro de alguma cidade (na maioria das vezes), então antes de entrar em uma dungeon, o grupo pode declarar que irão frequentar o comercio da região para comprar itens e interagir com NPCs.

**EVENTOS** - cada transição de hexágono vão gerar eventos da tabela 4# que estão no capítulo "Oráculo".



# 03

# AS CLASSES

**ALQUIMISTA** - um mestre da construção e desconstrução de materiais finos. Também um "engenheiro" capaz de transformar até chumbo em ouro e... consertar celulares.  
HP: 6 ATQ 1D6 FUGA 1D6  
RAC 1D10

**ARTISTA** - muita beleza e encantamento em suas performances. Suas apresentações rendem admiração dos homens e suspiro das mulheres. conseguem converter sua arte em mágica e se tudo der errado ainda pode "desaparecer".  
HP 6 ATQ 1D6 FUGA 1D10  
RAC 1D8

**ASSASSINO** - Exímio em assassinatos furtivos. Consegue analisar até o mais perigoso alvo e planejar uma maneira para pega-lo de surpresa.  
HP 6 ATQ 1D6 FUGA 12  
RAC 1D10

**BERSERKER** - um tipo de mercenário que uma força descomunal e esta força é proveniente de um tipo de mecanismo, droga ou simplesmente músculos. Berserkers acreditam que força bruta é a melhor resposta para tudo.  
HP 12 ATQ 1D12 FUGA 1D6  
RAC 1D4

**CLERO** - pessoas que dedicam sua vida à converter pessoas ao seu caminho, caminho este que acreditam ser a salvação eterna. Um Clero é semelhante a um pastor, padre ou algum tipo de missionário religioso. Em combates se mostra um santo da fé que veio converter os fiéis, nem que seja pela força!  
HP 10 ATQ 1D10 FUGA 1D4  
RAC 1D6

**CONJURADOR** - Conhece feitiços e magias que são a solução para o grupo ou o pesadelo para seus inimigos.  
HP 6 ATQ 1D4 FUGA 1D8  
RAC 1D12



**ESTUDIOSO** - usa das ciências, porém abrange os elementos, arcanos e em alguns casos religiosos. Quem disse que estudar neste mundo também dá futuro!

HP 4 ATQ 1D4 FUGA 1D8  
RAC 1D12

**GATUNO** - um ladrão das ruas. Passou sua vida ou grande parte dela batendo carteiras, roubando, enganando e vivendo a vida no limite. É sempre bom ter um no grupo antes que ele o roube!

HP 6 ATQ 1D6 FUGA 1D12  
RAC 1D8

**GUERREIRO URBANO** - são aventureiros mais comuns no mundo. Pessoas que dedicam sua vida em resolver missões pelas ruas por onde passa. Aventuras são sua razão de viver.

HP 8 ATQ 1D12 FUGA 1D8  
RAC 1D6

**LUTADOR MARCIAL** - mestre de várias ou alguma arte marcial específica. Suas mãos e pés são armas mortais.

HP 12 ATQ 1D8 FUGA 1D6  
RAC 1D10

**MENDIGO** - Grande parte da população mundial que não tem um ofício.

Alguns quando não morrem de fome, são pegos ou acabam se juntando a algum grupo e usam de suas poucas habilidades para agregar algo para o time.

HP 4 ATQ 1D6 FUGA 1D12  
RAC 1D10

**POLICIAL** - muitos aventureiros se tornam seguranças ou guardas de um certo grupo ou pessoa influente, uma vez que a policia se privatizou e deixou grande parte da segurança e caça a bandidos por conta de mercenários.

HP 8 ATQ 1D8 FUGA 1D4  
RAC 1D10



# 04

# HABILIDADES ESPECIAIS

A seguir a lista de habilidades especiais para este jogo. As mesmas estão listadas seguindo o modelo com o nome, dado de HAB ESP, descrição e o requisito da Classe:

**NOME DA HAB ESP - Dado da HAB**  
Descrição...  
REQ.: *classes*

**ALQUIMIA - 1d8**  
Permite rerolar um equipamento ou tesouro sorteado.  
REQ.: *alquimista*.

**ARMA DE DUAS MÃOS - 1D10**  
Adiciona +2 no seu dano de ATQ.  
REQ.: *nenhum*

**ARMA DE FOGO - 1D8**  
*Seu personagem possui uma arma de fogo que causa 1d8 de dano em 1d4 monstros.*  
REQ.: *nenhum*

**ARMADILHA - 1D6**  
Cria uma armadilha durante o combate, ao invés de ser atingido, causa 1d6 de dano no monstro.  
REQ.: *assassino, artista, gatuno, mendigo, policial*

**ASSASSINATO - 1D4**  
Escolha um alvo para ser imediatamente assassinado. Funciona apenas 1x por combate e não funciona contra chefões.  
REQ.: *assassino, artista, berserker, lutador marcial, mendigo, guerreiro urbano, gatuno.*

**ATAQUE PODEROSO - 1D8**  
Super ataque que além do ataque comum causa +1d12 de dano adicional no mesmo monstro.  
REQ.: *assassino, artista, berserker, cléro, guerreiro urbano, lutador marcial, mendigo, policial.*

**ATAQUE RÁPIDO - 1D6**  
O personagem ataca 2x no seu turno.  
REQ.: *nenhum.*

**BOMBA - 1D6**  
Explode a área causando 1d10 de dano em 1d6 monstros do combate.  
REQ.: *nenhum.*

### CHAMADO DAS RUAS - 1D6

Chama uma criatura das ruas (rato, barata, cachorro, gato, guaxinim, etc) com HP 2 e ATQ 1d4. a criatura ataca ao final do turno dos jogadores, antes dos monstros. Se o conjurador for atacado, a criatura quem sofre o dano. Ao finalizar o combate, caso a criatura ainda esteja viva, ela irá deixar o grupo.

REQ.: *assassino, artista, guerreiro urbano, mendigo, conjurador, gatuno.*

### COLETE SWAT - 1D6

Ao utilizar, adiciona +1 no seu dano de ATQ e ao sofrer algum dano reduz -2 no ATQ dos monstros.

REQ.: *nenhum*

### CONTATO - 1D6

Uma vez durante o combate pode convocar um "contato" algum outro NPC (sorteie qual) com metade dos pontos de HP do personagem que o convocou e ATQ 1d6. Ataca ao final do turno dos jogadores, antes dos monstros. Se o convocador for atacado, o contato quem sofre o dano. Ao finalizar o combate, caso o contato ainda esteja vivo, ela irá deixar o grupo.

REQ.: *exceto mendigo*

### DEMOLIÇÃO - 1D4

Ataca tudo ao redor causando uma destruição em massa que atinge todos os monstros causando 1d6 de dano.

REQ.: *berserker, guerreiro urbano, cléro, lutador marcial, policial.*

### DERRUBAR - 1D6

Derruba um monstro no combate fazendo-o perder a vez durante o turno dos monstros. Funciona 1x por monstro.

REQ.: *exceto estudante*

### DETONADOR - 1D4

Explode causando 1d12 de dano em todos os monstros

REQ.: *nenhum*

### DRACONATO - 1D8

Durante o combate se transforma em um dragão do tamanho de um carro, ao realizar um ATQ causa também o efeito "Baforada de dragão" ao monstro atingido.

REQ.: *nenhum*

### DURÃO - 1D8

Absorve metade do dano sofrido pelo monstro.

REQ.: *nenhum*

### ENCANTAR - 1D6

Fascina 1d4 monstros, os mesmo não irão realizar ataque no turno dos monstros. Monstros que forem atingidos quebram o encantamento.

REQ.: *artista, clero*

### ESPÍRITO FAMILIAR - 1D4

Invoca um espírito de 2 HP, ATQ 1d6. Ataca ao final do turno dos jogadores, antes dos monstros. Se invocador for atacado, o espírito quem sofre o dano. Ao finalizar o combate, caso o espírito ainda esteja lá, ela irá deixar o grupo.

REQ.: *alquimista, conjurador, cléro, estudioso.*

### FORÇA BRUTA - 1D10

Adiciona +1d4 no resultado de ATQ

REQ.: *berserker, guerreiro urbano, policial*

### FÚRIA - 1D6

Rola 2 dados de ataque, acerte um alvo diferente com cada um dos resultados.

REQ.: *assassino, berserker, guerreiro, clero, lutador marcial, policial.*

### GRITO DE GUERRA - 1D4

Adiciona +1 no ataque em todos os membros do seu grupo e reduz -1 no dano de todos os monstros durante o combate.

REQ.: berserker, clero, guerreiro urbano, lutador marcial, policial.

### HACKEAR - 1D6

Durante o dungeon permite realizar outro saque de tesouro em salas secretas descobertas.

REQ.: assassino, estudioso, alquimista, gatuno.

### INSULTAR - 1D6

Rerole o dado dos monstros ao sofrer um ataque, fique com o menor resultado.

REQ.: *nenhum*

### INTIMIDAR - 1D6

Escolhe um monstro para impedir que ataque na rodada dos monstros. Funciona 1x por monstro no combate.

REQ.: *exceto estudioso.*

### LADINAGEM - 1D10

COMBATE: se esconde no turno, ao atacar no próximo o dano é dobrado.

DUNGEON: utiliza -2 HAB ESP para desarmar uma armadilha.

REQ.: *nenhum*

### LIDERANÇA - 1D6

Escolha outro personagem que já agiu para realizar uma ação extra.

REQ.: *nenhum*

### MAGIA ARCANA - 1D12

Poder mágico que causa +1d6 de dano em 1d4 monstros

REQ.: alquimista, artista, estudioso, clero, conjurador.

### MAGIA DIVINA - 1D12

Cure 1d6 HP seu ou de alguém do grupo. OU expulse 1d4 monstros com PM: "Morto-vivo". OU reduza PM "morto-vivo" de algum chefe.

REQ.: *clero*

### PONTO FRACO - 1D6

Não ataca no seu turno para analisar o ponto fraco de um dos monstros a sua escolha. No próximo turno ele acerta com o valor máximo de dado de ATQ+ o seu nível.

REQ.: *nenhum*

### PRIMEIROS SOCORROS - 1D8

DUNGEON: em salas vazias pode recuperar 1d4 HP seu ou de algum aliado.

REQ.: *nenhum.*

### ROUBO - 1D10

Gaste -1 HAB ESP para realizar um roubo em algum NPC encontrado. Sorteie na tabela de "tesouros" do oráculo usando um 1d4.

REQ.: assassino, gatuno, mendigo, artista.

### SAQUE RÁPIDO - 1D8

Utiliza a HAB ESP ARMA DE FOGO 1x sem gastar HAB ESP da mesma logo ao iniciar seu turno.

REQ.: *HAB ESP ARMA DE FOGO.*

### SORTUDO - 1D6

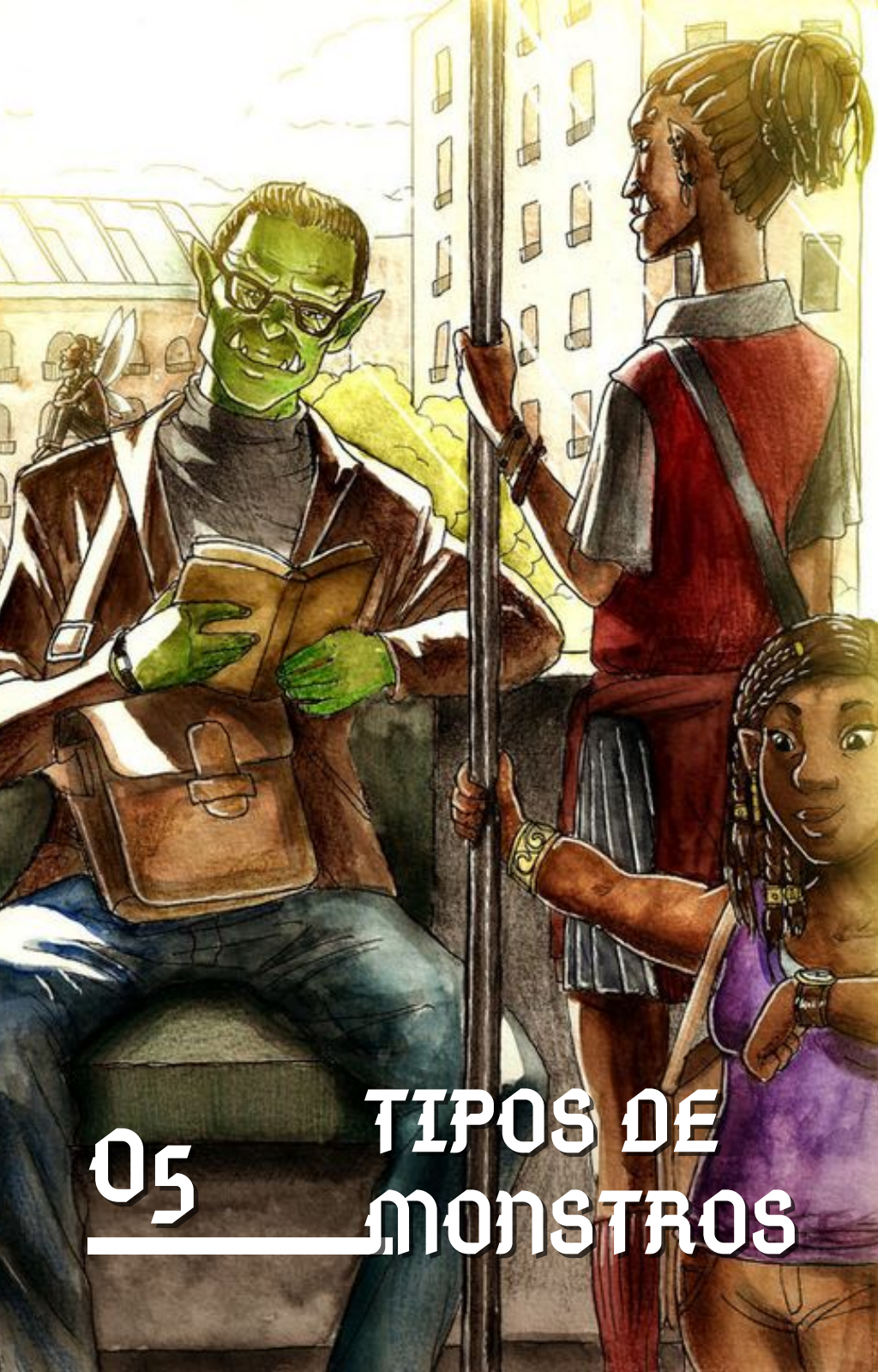
Você possui sorte inexplicável. Role 1d6 e adicione como bônus em ataque ou solucionar enigmas

REQ.: *exceto mendigo.*

### TIRO MÚLTIPLO - 1D6

Role 1d6. O resultado será o número de vezes que vai atirar causando 1d8 de dano em cada um dos monstros.

REQ.: *HAB ESP ARMA DE FOGO*



05

# 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: inimigos básicos, bandidos que ficam no derredor das cidades.

**Nível de dificuldade 2**

HP de 8 a 16

ATQ de 1d4 a 1d6

Tipos de monstros: Inimigos experientes, líderes de clãs ou bandos, monstros elementais, demônios, anjos, mortos-vivos, guerreiros, aventureiros.

**Nível de dificuldade 3**

HP de 16 a 24

ATQ de 1d6 a 1d10

Tipos de monstros: Inimigos já experientes, estudiosos poderosos, Dragões menores, carros de combate

**Nível de dificuldade 4**

HP de 24 a 32

ATQ de 1d10 a 1d12

Tipos de monstros:

Dragões lendários, gigantes, taques de guerra

**Nível de dificuldade 5**

HP de 32 a 40 ou +

ATQ de 1d12 a 1d20

Tipos de monstros: Inimigos Lendários, colossais, mechas, maquinas de guerra



# 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.

## MORTO-VIVO:

Monstros atingidos que são mortos vivos não sofrerão dano por ataques normais. O valor do PM morto-vivo absorve o dano. No caso, um monstro com PM 1 MORTO-VIVO ao sofrer um dano de -3 HP vai absorver 1 e sofrerá apenas -2 de HP. No entanto, se houver algum morto-vivo em um combate e o personagem usar de uma magia divina, o PM do monstro é ignorado

e o monstro sofrerá o dano normalmente.

## 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 ada busca ao redor da cidade até que enfim o envenenado morra, uma magia específica o cure ou que tome um antídoto.

## BAFORADA DE DRAGÃO:

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.

## ENXAME:

Um monstro com PM enxame 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 Enxame 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:

GOBLIN MENDIGO / 4  
1D4 - GRUPO  
1 ENXAME

GNOLL TRAFICANTE / 6  
1D6 - GRUPO  
1 ABATER

VIRA-LATA / 4  
3 - GRUPO  
1 ENXAME

BUGBEAR-HACKER / 6  
1D4 - DECRESCENTE  
1 ABATER

CÃO INFERNAL RAPPER / 12  
1D6 - GRUPO  
1 ABATER / 1 BAFORADA

ESPECTROS / 4  
1D4 - GRUPO  
1 MORTO-VIVO

ESQUELETOS DOS ANOS 80 / 6  
1D6 - DECRESCENTE  
1 MORTO-VIVO

GÁRGULA POLICIAL / 8  
1D4 - GRUPO  
1 ABATER

HÁRPIA PROSTITUTA / 5  
1D6 - GRUPO  
1 ENXAME

KOBOLD GATUNO / 4  
2 - CRESCENTE  
1 ENXAME

MANTÍCORA LIDER DO BANDO / 10  
1D6 - CRESCENTE  
1 VENENO

MÍMICO / 8  
1D4 - GRUPO  
1 EXAME

MINOTAURO DO CROSFIT / 8  
1D6 - DECRESCENTE  
1 ABATER

HOMEM LAGARTO DO ESGOTO / 10  
1D6 - DECRESCENTE  
1 VENENO

URSO-CORUJA ESTUDIOSO / 6  
1D4 - GRUPO  
1 BAFORADA

ESTAGIÁRIOS ZUMBIS / 4  
1D4 - DECRESCENTE  
1 MORTO-VIVO

OGRO CAMINHONEIRO / 9  
1D8 - DECRESCENTE  
1 ABATER

ORCS TAXISTA / 8  
1D6 - DECRESCENTE  
1 ABATER

## NÍVEL 2

CONJURADORA ELFA XAMÃ / 8  
1D6 - CRESCENTE  
1 MORTO-VIVO / 1 ABATER

CICLOPE VIGIA NOTURNO /16  
1D8 - DECRESCENTE  
2 ABATER

CAFETÃO /16  
1D8 - DECRESCENTE  
1 ENXAME / 1 ABATER

ORCS MOTOQUEIROS /12  
1D6 -DECRESCENTE  
2 ABATER

VIATURA /18  
1D8 - DECRESCENTE  
1 ENXAME / 1 ABATER

PASTOR CLERO /8  
1D6 - DECRESCENTE  
2 BAFORADA

## NIVEL 3

HIDRA BLOGUEIRA /16  
1D8 - DECRESCENTE  
1 ABATER / 1 BAFORADA

MEDUSA MODELO /16  
1D6 - CRESCENTE  
1 ABATER / 1 VENENO

QUIMERA COACH /12  
1D8 - DECRESCENTE  
2 BAFORADA / 1 VENENO

TROLL ZUADOR YOUTUBER /10  
1D6 - DECRESCENTE  
2 ABATER

FADA INFLUENCER /8  
1D4 - CRESCENTE  
1 BAFORADA / 2 VENENO

DRAGÃO MENOR EMPRESÁRIO /18  
1D8 - DECRESCENTE  
1 ENXAME / 1 VENENO /1 BAFORADA

## NÍVEL 4

OBSERVADORES VIGIAS NOTURNOS  
/ 32  
1D10 - CRESCENTE  
1 MORTO-VIVO /2 BAFORADA /  
1 VENENO

VAMPIRO POLÍTICO / 32  
1D10 - CRESCENTE  
1 MORTO-VIVO / 1 ABATER /  
2 VENENO

CENTAURUS DO BUSÃO /30  
1D8 - GRUPO  
2 ABATER 2 ENXAME

## NÍVEL 5

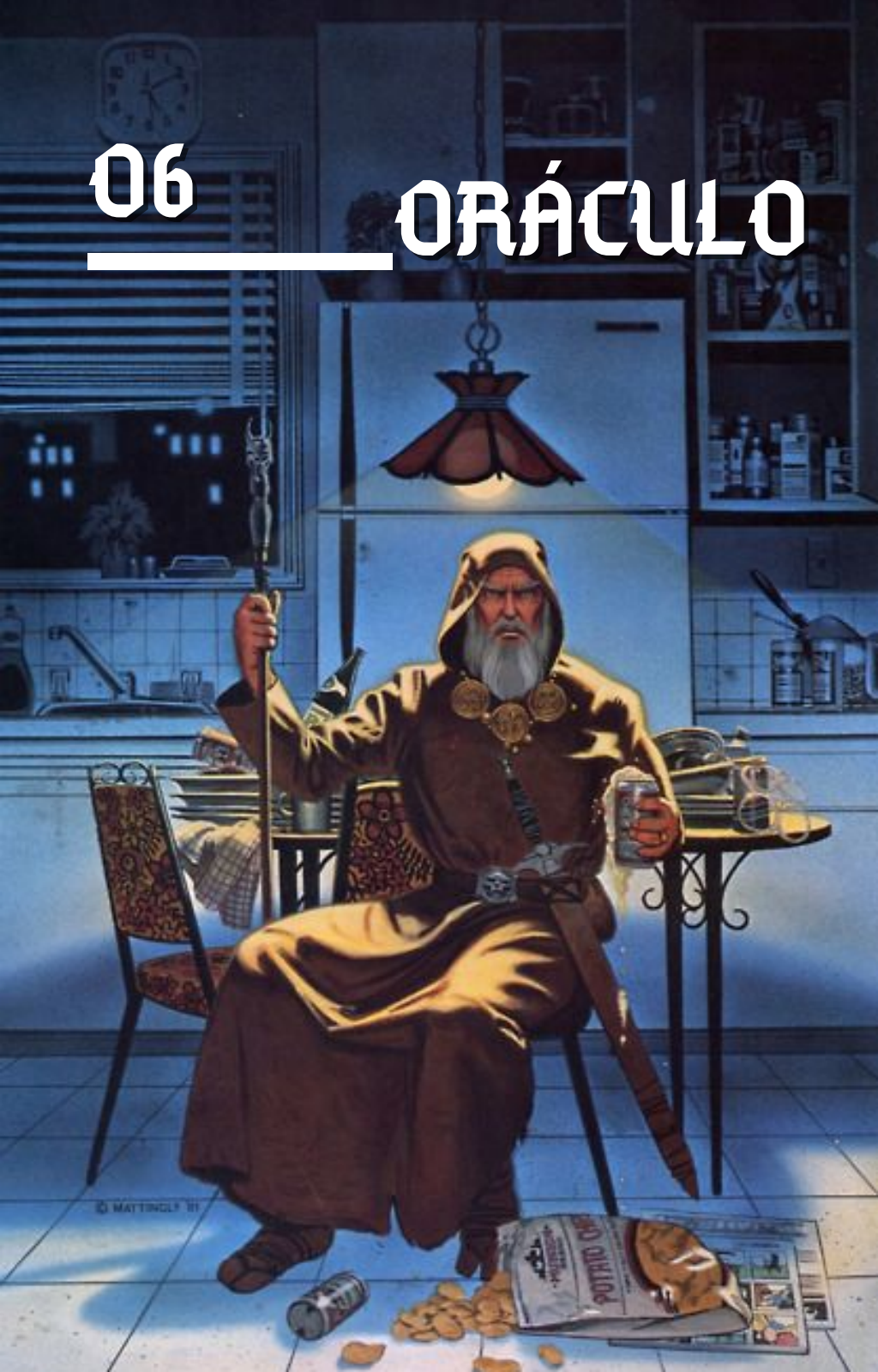
DRACOLICH SUB-GERENTE /34  
1D12 - DECRESCENTE  
3 BAFORADA / 1 MORTO-VIVO  
1 ABATER

DRAGÃO EMPRESÁRIO /40+  
1D12 - GRUPO  
4 BAFORADA /+1 MP A ESCOLHA

TARRASQUE EXECUTIVO /40  
1D12 - CRESCENTE  
3 BAFORADA / 2 ABATER

06

ORÁCULO





# COMÉRCIO LOCAL

## SERVIÇOS GERAIS

SERVIÇO/PRODUTO: \$ CUSTO  
Descrição

HOTEL \$: 10 por nível  
Recupera todos os HP de um personagem e rerola todos os dados de atributo.

BANDAGEM \$:5  
Recupera até 1d6 HP

ENERGÉTICO Pequeno \$:10  
Recupera até 1d4 de HAB ESP

LÁGRIMA DA DEUSA \$:15  
Cura envenenamento

PORTAL ASTRAL \$:30  
Retorna para última cidade visitada .

TAXI \$:25  
Permite viajar entre os hexágonos sem rolar encontros na estrada.

CLÍNICA MÉDICA \$: 50 por nível  
Reviver um personagem que morreu em combate.

## A 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

CAPELA DO MILAGRE \$: 50  
Role 1d6.

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

## DOJO

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

# PREPARAÇÃO

## 1# SIM & NÃO

(utilize qualquer dado)

ÍMPAR = NÃO

PAR = SIM

### DESCRIÇÃO 1d6

1. Bom, agradável, sagrado
2. mal, ruim, maldito
3. velho, idoso, antigo
4. novo, jovem, recente
5. poder, influente, forte
6. raro, nobre, incomum

## 2# NPC's

### TIPO 1d6

1. PESSOA COMUM
2. INFLUENTE
3. CLERO
4. COMERCIANTE (utilize a página de comércio local)
5. SER FANTÁSTICO
6. SEGURANÇA

### 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 - Pede ajuda

## 3# AVENTURA 1d6

1. RESGATAR ALGO/ALGUÉM QUE ESTÁ NA SALDA DE NÚMERO: 1D10 DA DUNGEON
2. ENCONTRAR SEGREDOS EM 1D6 SALAS SECRETAS
3. ESCOLTÁ-LO POR 1D6 HEXÁGONOS NO MAPA GERAL.
4. MATAR UM CHEFÃO.
5. PROCURAR PISTAS SOLUCIONANDO 1D4 ENIGMAS
6. EXPULSAR MONSTROS VENCENDO 1D8 COMBATES AO REDOR DA CIDADE.

## 3.1# MISSÃO EXTRA 1d6

1. ENCONTRAR 1D4 TESOUROS
2. VENCER 1D6 COMBATES
3. DESARMAR 1D4 ARMADILHAS
4. ENCONTRAR UM OBJETO QUE ESTÁ A 1D6 SALAS À FRENTE
5. SOLUCIONAR 1D4 ENIGMAS
6. DERROTAR 1 CHEFÃO



# SE AVENTURANDO...

## 4# SAINDO POR AI

### EVENTOS 1d6

- 1 NADA
- 2 MONSTRO
- 3 MONSTRO
- 4 EMBOSCADA - monstros atacam primeiro
- 5 NPC - TABELA 2#
- 6 NADA ACONTECE

## 5# TERRENO

### MAPA GERAL 1d20

- 1 EDIFICIO COMERCIAL
- 2 ESCOLA
- 3 PARQUE
- 4 QUARTEL
- 5 BAIRRO NOBRE
- 6 FAZENDA
- 7 SHOPPING
- 8 MONTANHA
- 9 PRESIDIO
- 10 FAVELA
- 11 VIADUTOS
- 12 BANCO
- 13 TERRENO BALDIO
- 14 EMPRESA
- 15 FAVELA
- 16 DELEGACIA
- 17 MUSEU
- 18 IGREJA
- 19 HOTEL
- 20 ESGOTO

## 5.1# CONTEÚDO DA SALA 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 SALA SECRETA 1D8 + ARMADILHA
- 10 CHEFÃO + TESOURO 5.2# sorteie com 1d10.

## 5.2# TESOUROS & PREMIAÇÕES POR SALAS SECRETAS

- 1 1D6 X 1D6 DE \$
- 2 1D12 DE \$
- 3 KIT 1º SOCORROS (RECUPERA 1D8 HP)
- 4 CAFÉ (RECUPERA 1D6 HAB ESP)
- 5 CARTÃO DE TAXI
- 6 EQUIPAMENTO
- 7 EQUIPAMENTO
- 8 1D8 DE \$
- 9 1D10 DE \$
- 10 BAÚ DE TESOURO: SORTEIE +3X. rolete se sair novamente resultados = 10.

