

Sistema baseado no original 8-bit dungeon adaptado e traduzido

por **Tiago Alves**

# 8-bit Dungeon

# STAR

# WARS



Usar este suplemento junto ao "8 bits dungeon Regras Básicas".

# CLASSES DE PERSONAGENS

Classe	HP	ATQ	FUGA	RAC	HAB ESP
Soldado	10	1d12	1d8	1d4	Saque rápido
Pirata espacial	6	1d4	1d12	1d8	Esquiva
Droid	6	1d8	1d4	1d10	Couraça
Mecânico	4	1d6	1d10	1d8	Médico
Mercenário	8	1d10	1d6	1d4	Intimidar
Jedi	8	1d12	1d6	1d4	A força
Caçador	12	1d10	1d4	1d6	Sniper
Capanga	4	1d4	1d8	1d10	Holograma

## HABILIDADES ESPECIAIS

Habilidade	Dado	Descrição
Saque Rápido	1d6	Ataca 2x
Detonador Termal	1d4	Uma bomba que se lançada explode afetando na área causando 1d20 de dano a todos os monstros.
Holograma	1d8	Durante o turno do monstro você atrai o ataque para você 1x e não recebe o dano
Sniper	1d8	Programado para matar, role 2x o dado de ataque e fique com o resultado maior.
Ambidestro	1d6	Você ataca usando o dado de ataque normal + o dado desta habilidade especial.
A força (somente Jedis)	1d8	Escolha um dos efeitos durante o seu turno: Cura 1d4 todo o grupo; Causa 1d6 de dano em 1d4 monstros; Empurra um monstro para não atacar no próximo turno;
Couraça	1d8	Reduz metade do dano sofrido.
Esconder-se	1d6	Na sua vez, sai do combate e no próximo turno ao retornar causa o dobro de dano.
Contra-ataque	1d10	Ataca +1 vez durante o dano sofrido por um monstro.
Esquiva	1d6	Evita o dano.
Defesa	1d8	Do dano sofrido, absorve 1d4
Ataque múltiplo	1d6	Ataca +1d4x
Médico	1d6	Cura 1d6 de HP um aliado ou a si mesmo.
Intimidar	1d6	Faz 1d4 monstros não atacarem na próxima rodada
Inutilizar	1d4	Escolha um alvo para não atacar durante todo o combate. Não funciona contra chefões.

# TIPOS DE MONSTROS

Nv Dif	Tipo de Monstros	HP	ATQ
1	jawas, criaturas do planeta, Droids R2..., bandidos comuns, npc's	4	1
1	Capangas, alienigenas locais	8	1d4
2	Chefes de bando, contrabandistas	16	4
2	Soldados, Storm Troopers, Generais, lideres	16	1d6
3	Soldados de elite, generais storm troopers, generais do império, Ciborgues, Droides de Combate, Jedi padawan, Siths padawan	24	1d8
4	Criaturas colossais, inimigos lendários, guerreiros experientes, lideres de facções	32	1d10
5	Lorde Jedi, Lorde Sith, imperadores	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:

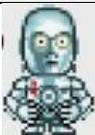
- **CRESCENTE:** O monstro é mais covarde e ataca quem está com menor HP na sua rodada;
- **DECRESCENTE:** O monstro gosta de desafios e ataca quem está com mais HP na sua rodada;
- **GRUPO:** Monstros com este padrão geralmente não estão sozinhos e atacam todos o mesmo alvo até que ele morra.

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.
- **À FORÇA:** Monstros com esses pontos geralmente são jedi ou siths. Eles usarão um ou mais opções de habilidades da descrição;
- **PDOER DE FOGO:** 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.
- **EXPLOSIVO:** Essa habilidade causa o dano em todo o grupo de heróis.
- **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

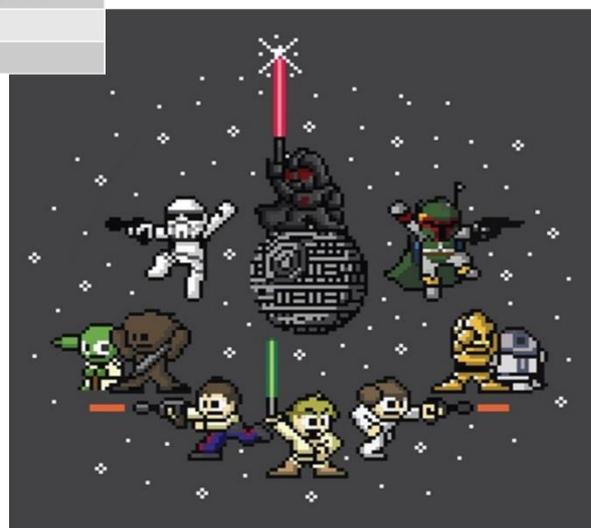
NV	Nome	HP	Dano	Padrão	MP	
1	Jawas	2	1	Grupo	1 Enxame	
1	Criaturas do planeta	4	1	Grupo	1 Abater Ou 1 Enxame	
1	Bandidos nômades	4	3	Grupo	1 Enxame 1 Abater	
1	Capangas, piratas espaciais	8	1d4	Crescente	1 Poder de Fogo	
1	Droids	1	1d4	Decrescente	1 Explosivo	
2	Storm Trooper	16	1d6	Decrescente	1 Abater 1 Enxame	
2	Líder de bando ou de equipe	16	1d6	Decrescente	2 Explosivo 1 Enxame	
2	Capitão Stor Trooper	16	1d6	Crescente	2 Explosivo	
2	Droids de Combate	16	1d6	Decrescente	1 Explosivo 1 Poder de fogo	
2	Comandantes	16	1d6	Decrescente	2 Poder de Fogo 1 Enxame	
3	Generais de elite	24	1d8	Crescente	2 Abater 1 Explosivo	
3	Jedi padawan	24	1d6	Decrescente	1 A força (empurrar)	
3	Sith Padawan	24	1d8	Crescente	1 A Força (1d6 dano em 1d4 heróis)	

3	Droids de Combate de Elite	24	1d8	Decrescente	3 Explosivo	
4	Criaturas colossais	32	1d10	Decrescente	4 Abater	
4	Inimigos Lendários	32	1d10	Decrescente	2 abater 2 poder de fogo	
4	Líder de facção, Ditadores	32	1d10	Grupo	2 Abater 2 poder de fogo 1 Enxame	
5	Lorde Jedi	40	1d12	Grupo	5 A força (2 dano 3 curar)	
5	Lord Sith	40	1d12	Decrescente	1 Abater A força (2 cura 2 Empurrar) 2 Enxame	
5	Imperadores	44	1d12	Decrescente	5 A força (todas habilidades) 3 Enxame	

O CARA DA AVENTURA 2D6				AVENTURA RECOMPENSA DE CONCLUSÃO: 1D4 + 1D6 +1D10 + 1D12 DE CRÉDITOS + 1 EQUIPAMENTO	
1d6	TIPO	1D6	CLASSE	1d6	TIPO
1	HUMANÓIDE	1	CAÇADOR	1	ROUBAR/ COLETAR
2	DROID	2	CONTRABANDISTA	2	INFILTRAR/ INVADIR
3	IMPÉRIO	3	NOBRE	3	IR ATÉ...
4	REBELDES	4	COMERCIANTE	4	ESCOLTAR / TRANSPORTAR
5	CRIATURA	5	ESCRAVO	5	MATAR/ DESTRUIR
6	HUMANO	6	SOLDADO	6	TRANCAR/PRENDER

SERVIÇOS		
TIPO	CRÉDITOS	EFEITO
DESCANSO	10 P/ NÍVEL	RE-ROLA TODOS OS DADOS DE ATRIBUTOS E RECUPERA TODO HP DO GRUPO.
CAPSULA DE RECUPERAÇÃO	50 P/ NÍVEL	REVIVE ALIADOS MORTOS.

C\$	LV UP	EQUIPAMENTO SORTEIE O EFEITO DE BÔNUS	HABILIDADE
100	NV1	+1 EQUIPAMENTO	1ª HABILIDADE
300	NV2	+2 EQUIPAMENTO	2ª HABILIDADE
900	NV3	+3 EQUIPAMENTO	3ª HABILIDADE
2.700	NV4	+4 EQUIPAMENTO	4ª HABILIDADE
24.300	NV5	+5 EQUIPAMENTO	5ª HABILIDADE



**PLANETAS E TERRENOS DA GALÁXIA 1D12**

1	DESABITADO
2	ESPAÇO-PORTO
3	COLÔNIA DO IMPÉRIO
4	BASE ESPACIAL
5	FLORESTAL
6	PANTANOSO
7	MONTANHOSO
8	DESÉRTICO
9	LUA/ SATÉLITE
10	DESTRUÍDO
11	TROPICAL
12	GLACIAL

**DUNGEON**

1D1 2	SALAS
1D4	ANDARES
1D4	SUB-TERRÂNEOS

**ENCONTROS 1D6**

1	VAZIA
2	
3	MONSTRO
4	
5	ARMADILHA
6	ENIGMA

**TESOUROS ENCONTRADOS EM SALAS SECRETAS 1D6**

1	KIT MÉDICO +1D6 HP
2	1D20 CRÉDITOS
3	EQUÍPAMENTO
4	CARONA DE VOLTA A ÚLTIMO ESPAÇO-PORTO
5	1D12 CRÉDITOS
6	VAZIO