

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

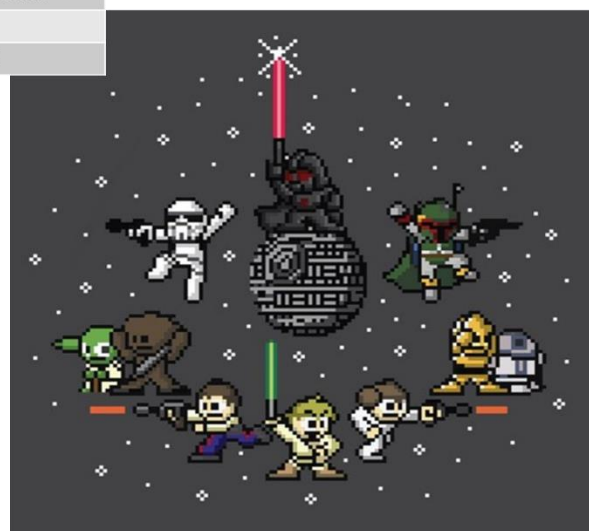
NV	Nome	HP	Dano	Padrão	MP	
1	Jawas	2	1	Grupo	1 Enxame	
1	Criaturas do planeta	4	1	Grupo	1 Abater Ou 1 Enxame	
1	Bandidos nômades	4	3	Grupo	1 Enxame 1 Abater	
1	Capangas, piratas espaciais	8	1d4	Crescente	1 Poder de Fogo	
1	Droids	1	1d4	Decrescente	1 Explosivo	
2	Storm Trooper	16	1d6	Decrescente	1 Abater 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	ÇAÇADOR	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	CRIAATURA	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