

RPG QUEST



RONALDO BARATA & MARCELO DEL DEBBIO

DAEMON
EDITORA



RPG QUEST



RPG QUEST

RONALDO BARATA

MARCELO DEL DEBBIO

CRÉDITOS

Criação: Marcelo Del Debbio
Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio,
Ronaldo Barata e Norson Botrel
Direção de Arte: Ronaldo Barata
Revisão: Norson Botrel
Capa: Ronaldo Barata
Fotolitos: Daemon Editora
IMPRESSÃO EDITORA PARMA

Dúvidas e sugestões: daemon@daemon.com.br
Visite nossa Homepage: <http://www.daemon.com.br>

AGRADECIMENTOS

- A Marcelo "Arsenal" Cassaro, Rogério "Sszzaas" Saladino, J.M. "Dr. careca" Trevisan e Luciana "Luka-chan" Bacci.
- A nossos pais, por todo o apoio.
- A Shaftiel, Leishmaniose, Lobo, Dromar, Snake, Joe KR, Samurai, Haziel Lazarus, NvnDaemon, Shingo Watanabe, Skady, Lord Blue Blood, Dr. H, Zeratul, Selakos, Kithulhu, Deathbotelho, Adriano Mágico, Azhrael X, Albano Necromante, Hirus, Shi Dark, Azzrak, Baden, ThCrow, LennonZ, Mphobos, Dantas, Falcon, Darkwizard, Valberto, Grishnak pelas idéias e sugestões.
- A Maurício Gibrin, Maurício Myiaji e Fabiano Onça.
- Ao Marcelo Telles aos membros da lista Rederpg.
- A Guilherme Moreno e aos membros da lista Spellbrasil.
- A todos os membros da lista Daemon e da comunidade Daemon no Orkut, por todas as ótimas idéias e comentários.
- A João Carlos Lucena e Márcio Figueiredo e a toda a galera do Nexus d6 RPG.
- A JP, Fábio, Erica e Deborah.



RPG QUEST



O JOGO ONDE VOCÊ É O HERÓI!

INTRODUÇÃO

RPGQuest é um jogo de Fantasia Medieval que se passa em um mundo fantástico chamado Arcádia, o Reino das Fadas. Nossos heróis são aventureiros que escolheram explorar os labirintos e as cavernas situados nas Montanhas do Caos em busca de ouro, itens mágicos e grande fama. O labirinto de cavernas e masmorras é controlado pelo maligno deus Halzazec, Senhor do Caos, e suas legiões de monstros.

Um grupo de 4 a 6 valentes heróis foi escolhido pelo **Mestre** para combater os monstros. A eles está confiada a mais perigosa das missões: infiltrar-se nos Reinos de Halzazec e destruir as tropas malignas dos orcs e seus comandantes!

Seguindo com extrema cautela, nossos heróis avançam cada vez mais dentro dos domínios de Halzazec...

O QUE FAZ DE RPGQUEST UM JOGO DIFERENTE?

Os RPGs (*Role Playing Games* ou Jogos de Interpretação) são jogos feitos para desenvolver a imaginação e a criatividade de seus participantes. O RPGQuest é a mistura de um jogo de tabuleiro com um jogo de RPG, que serve como porta de entrada para este sensacional *hobby*.

PREPARAÇÃO

Um jogador deve assumir o papel de Halzazec, Senhor do Caos. Os outros participantes assumem o papel dos heróis. O mínimo de heróis em uma aventura é 4 e o máximo é 6 (sendo um deles o Mestre e os outros os jogadores). Se houverem menos do que 5 jogadores, é aconselhável que alguns deles controlem mais de um herói, pois as partidas com menos de 4 Personagens se tornam muito difíceis.

Importante: O papel de Halzazec é vital para o jogo, pois é ele quem controla os monstros e armadilhas, como um Mestre de RPG, descrevendo as situações e fazendo os sons, vozes e efeitos sonoros para deixar a aventura ainda mais empolgante. Somente ele sabe onde se encontram as armadilhas, monstros e tesouros da aventura.

Sugestão: se você é o dono do jogo e convidou seus amigos para jogar, então é melhor você mesmo ser o Mestre nas primeiras vezes.

PRIMEIRAS PROVIDÊNCIAS

A primeira coisa que você deverá fazer é montar as miniaturas e o tabuleiro do jogo. Para isso, tudo o que você precisará é de uma tesoura ou estilete. Recorte todas as peças e monte-as conforme as instruções adiante (peça a ajuda de um adulto para isso).

Você precisará ainda de dois dados comuns de 6 faces (chamados no RPG de "d6"). Esses dados ainda poderão ser usados para gerar números de 1 a 3 (1,2 = 1; 3,4 = 2 e 5,6 = 3. Chamamos isso de d3) e 1 e 2 (1,2,3 = 1 e 4,5,6 = 2. Chamamos isso de d2).

CONTEÚDO:

- 6 salas pequenas (4x4), 5 salas médias (4x6) e 3 salas grandes (6x8), 10 corredores (2x4), 2 corredores estreitos (1x4), 3 corredores longos (2x8) e 4 junções (2x2).
- 12 fichas de Personagem e 12 Personagens Prontos.
- 115 miniaturas de papel, sendo 80 de tamanho médio, 4 de tamanho grande, 2 de tamanho enorme e 29 miniaturas 2D.
- 85 marcadores de objetos diversos, como fontes, baús de tesouro, cadáveres, escadas, teias de aranha, portas, chaves e poções.
- Livro de regras com 32 páginas.

MONTAGEM

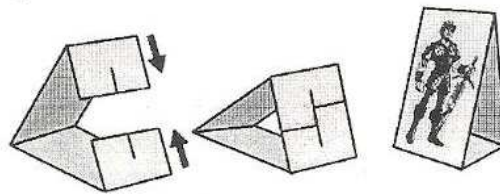
Antes de jogar RPGQuest, várias das peças terão de ser recortadas e montadas. É muito simples e, uma vez acabado o jogo, elas poderão ser desmontadas para melhor acondicionamento.

Existem basicamente 3 tipos de peças: **Personagens**, **Salas** e **Props**. Cada um deles possui determinadas particularidades, que explicaremos em seguida:

PERSONAGENS

Os Personagens devem ser recortados conforme a figura abaixo; na base da figura, faça um pequeno corte conforme indicado, para que a peça possa ser dobrada e encaixada, ficando em pé.

A figura básica de um personagem possui 3 lados: Frente, Costas e Base. Assim que ele for recortado, ele formará uma peça semelhante à figura abaixo:



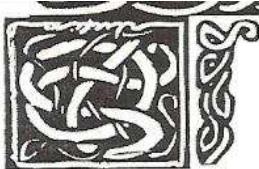
SALAS

Existem no jogo 6 salas pequenas (4x4), 5 salas médias (4x6) e 3 salas grandes (6x8) e 4 junções (2x2).

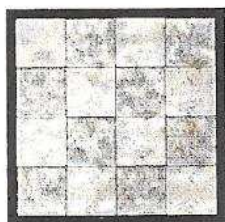
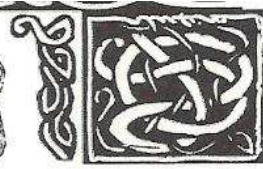
Após serem recortadas, é possível fazer pequenos cortes laterais nas paredes das mesmas, para que elas possam se encaixar mais facilmente nos corredores e em outras salas. O guia para recortar estes pequenos sulcos são as próprias "lajotas".

Corte apenas na área preta (parede), não avançando para dentro da sala. Como resultado final, as paredes das salas deverão ter pequenos sulcos que serão encaixados com túneis e corredores, formando portas e vãos abertos.

Normalmente, este encaixe extra não é necessário. Use-o apenas se estiver jogando sobre uma superfície lisa e as peças estiverem se deslocando mais do que deveriam...



RPG QUEST



Faça pequenos picotes nos locais indicados pelas setas, em todos os lados, para formar sulcos que serão encaixados nos corredores:

PROPS

Props são os “enfeites” que o mestre usará durante a Aventura para representar diversos tipos de objetos ou armadilhas. Eles podem ser portas fechadas, alavancas, armadilhas, tesouros, corpos, mesas, altares, baús de tesouro, escadas, sarcófagos, fontes, pentagramas e muitos outros.

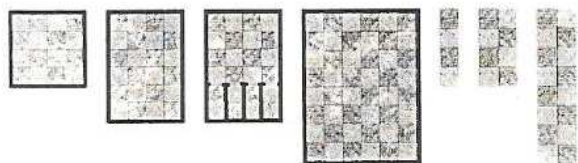
Recortar os Props não tem nenhum segredo. Eles foram projetados para se encaixarem perfeitamente sobre as lajotas das salas, indicando sua posição no jogo.

ELEMENTOS DE JOGO

A seguir, apresentamos os elementos do jogo para que você já se familiarize com eles e com as combinações que podem ser feitas utilizando as salas, corredores, props e objetos diversos:

SALAS E CORREDORES

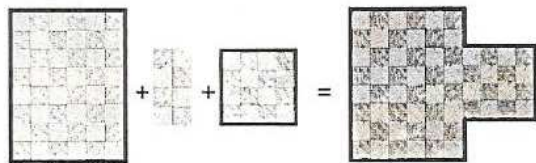
Existem 3 tipos básicos de salas: **Pequena** (4x4), **Média** (4x6) e **Grande** (6x8), além de uma masmorra que pode também ser utilizada como sala de tesouro ou tumba.



Além disso, combinando-se duas salas médias com um corredor sobreposto a elas (“abrindo” a parede), pode-se conseguir uma Sala **Comprida** (4x8). Combinando 2 Salas **Grandes** com um corredor posicionado sobre a junção, obtém-se uma Sala **Enorme** (12x8). Some um pouco de criatividade e você pode construir formas maiores ainda:



Você também pode combinar múltiplas salas e corredores, para obter formatos diferentes e mais complexos:



PROPS

Existem diversos tipos de objetos de cena que podem ser usados para adicionar elementos de suspense, investigação ou chacrada na Aventura. Estes objetos são chamados no teatro de “Props”.



Alavancas: em 3 cores, podem ser usadas para abrir portas da mesma cor ou em combinações de cores para desarmar armadilhas ou, em alguns casos, movimentar salas inteiras. Às vezes têm a mesma função que as chaves.



Alçapão: funciona como uma passagem secreta para um outro cômodo, como uma armadilha ou mesmo como um baú de tesouros.



Altar e Pedestal: São usados como barreiras, pois os personagens não podem se mover através deles, mas também podem servir como parte da aventura (por exemplo, o altar deve ser empurrado para abrir uma porta ou o pedestal pode conter uma magia específica, um novo ritual para o mago ou mesmo o livro que os personagens vieram resgatar).



Armadilha de Pedra: Usada para bloquear passagens, como barreira nas salas ou como armadilha de esmagar. Também pode ser usada para afunilar uma passagem, permitindo apenas um Personagem por vez.



Baú: normalmente carregam tesouros, poções ou objetos de valor, mas podem ter também armadilhas escondidas. Em alguns casos, podem ser *Mímies* disfarçados.



Buraco: normalmente usado como armadilha em um corredor, também pode ser disposto dentro de uma sala ou até mesmo como passagem entre dois níveis de uma masmorra ou como ligação para uma sala de um nível inferior.



Escadas: usadas para subir e descer de nível dentro de uma masmorra. Podem ser combinadas para formarem porões ou salas sem saída subterrâneas também. Existem dois tipos de escadas no jogo, mas não existe nenhuma diferença muito grande na função delas. Isso foi feito apenas para facilitar a visualização do Mestre, principalmente em labirintos enormes construídos com 2 ou mais módulos desse jogo.



Fogucira: usada para iluminar um aposento, também serve como barreira (qualquer personagem que fique na mesma casa que ela receberá 1d3 pontos de dano).



Fontes: podem servir como barreiras ou enfeites. Podem curar ferimentos, ou serem envenenadas.



Pentagrama: pode funcionar como uma armadilha ou uma barreira de proteção contra mortos-vivos. Pode ainda servir como teleporte para outra área da masmorra, como magia de fuga de algum vilão ou como círculo de conjuração para criar mais mortos-vivos.



Porta com fechadura: fechaduras mágicas que só abrem com a chave correta ou com a alavanca certa...



Sarcófago: serve como barreira, mas também pode ser usado como local de repouso das múmias ou da vampira.



Seta: usada para indicar que um corredor continua ou que existe uma curva no final do corredor, se os Personagens não forem capazes de enxergar o que existe além da curva.



Teia de Aranha: normalmente serve de morada para as aranhas gigantes, mas pode ser usada como armadilha.



RPG QUEST



criação de personagens

Este livro inclui doze fichas prontas de personagem, mas os jogadores podem se sentir à vontade para criar novos heróis para suas campanhas, de modo a personalizar suas aventuras.

Para criar um novo Personagem, basta seguir estes passos simples e em poucos minutos, um herói novinho surgirá para defender Arcádia das forças do mal.

ETAPAS

- 1) Distribua os pontos de atributo
- 2) Escolha a raça
- 3) Escolha a classe
- 4) Escolha as perícias extras
- 5) Escolha equipamentos e armas
- 6) Escolher Magias e Sortear Rituais (se necessário)

ESCALA DE ATRIBUTOS, PERÍCIAS E HABILIDADES

A escala abaixo é utilizada para comparar os personagens e seus atributos na rolagem de dados.

Todos os testes são feitos utilizando-se 2d6, que são rolados e somados ao bônus do atributo ou perícia e comparados com a dificuldade para verificar se a ação foi realizada.

Atributo	Bônus
Muito Fraco	-1
Fraco	0
Normal	+1
Bom	+2
Ótimo	+3
Incrível	+4
Superior	+5
Heróico	+6
Lendário	+7
Épico	+8
Fantástico	+9
Divino	+10

1. ATRIBUTOS

Existem 8 atributos no jogo, que definem tudo o que o seu Personagem pode ou não fazer durante a aventura:

FORÇA (FR): a Força indica qual o bônus de dano que o seu Personagem causa quando acerta um golpe com a arma que estiver usando. Também é utilizada para testes de força bruta (arrombar portas, quebrar objetos...), para carregar peso ou a distância máxima para arremessar objetos.

CONSTITUIÇÃO (CON): determina o vigor do Personagem. Cada ponto de Constituição significa dois Pontos de Vida extras para o herói em sua criação. Também é utilizada para fazer Testes de Resistência que envolvam venenos e ameaças similares.

DESTREZA (DEX): indica o bônus de ataque desarmado ou o teste feito para arremessar objetos (pedras, frascos...). Quanto mais destro, maior a habilidade de combate do herói.

AGILIDADE (AGI): indica o bônus para calcular a defesa do personagem. Também é utilizada em Testes de Resistência que envolvam escorregar, cair, desequilibrar, etc.

INTELIGÊNCIA (INT): indica quantas magias a mais o mago, druida ou clérigo pode fazer por dia. Também indica quantas línguas o personagem consegue falar além de sua língua nativa (a maioria das pessoas em Arcádia fala arcádio, também conhecida como "língua comum").

FORÇA DE VONTADE (WILL): Serve para realizar qualquer tipo de Teste de Resistência contra magias, rituais ou efeitos mágicos de objetos ou artefatos.

PERCEPÇÃO (PER): serve para fazer testes para encontrar objetos perdidos ou escondidos, detectar armadilhas, perceber inimigos ou passagens secretas.

CARISMA (CAR): determina a sorte do personagem. O Carisma indica quantas vezes por sessão de jogo o jogador pode rolar novamente os dados de um teste realizado. O bônus de Carisma também é utilizado em Testes para afugentar mortos-vivos feito por clérigos e paladinos.

1.1 Distribuído Atributos

Cada Personagem começa com todos os atributos em **Fraco** e o jogador possui 10 pontos para distribuir como quiser entre eles. Cada ponto investido aumenta o nível de um atributo para a categoria superior (**Normal, Bom, Ótimo...**) sendo que nenhum Atributo pode ser melhor do que **Ótimo** nesta etapa da construção de Personagens (personagens iniciantes).

Elendbil, o Ranger Elfo, possui 10 pontos para distribuir entre seus atributos. Ele começa o jogo com todos os atributos em Fraco (bônus igual a zero). Ele quer um Personagem que seja mais ágil e inteligente do que forte. Seus pontos acabam ficando assim:

Atributo	Nível	Bônus
Força	Normal	+1
Constituição	Fraco	-
Destreza	Normal	+1
Agilidade	Bom	+2
Inteligência	Bom	+2
Força de Vontade	Normal	+1
Percepção	Normal	+1
Carisma	Bom	+2
Total		10

1.2 SEXO

O Personagem pode ser do sexo masculino ou feminino. Isso não afetará seus atributos dentro do jogo. Se você preferir, pode sortear o sexo do seu Personagem na tabela abaixo, rolando 2d6.

Valor	Sexo
par	Feminino
ímpar	Masculino



RPG QUEST



2. RAÇAS

No RPGQuest existem 7 raças iniciais, baseadas em raças de fantasia medieval) que podem ser escolhidas pelos jogadores para representar seus Personagens. Cada uma delas possui características próprias que são chamadas de Traços Raciais.

Os jogadores podem escolher a raça que querem jogar ou então sortear na tabela abaixo, utilizando 2d6:

Resultado	Raça
2,3,4	Anão
5,6	Humano
7	Elfo
8	Halfling
9	Meio-Elfo
10	Goblin
11,12	Minotauro



HUMANO: Os humanos são a raça mais comum em Arcádia. Possuem entre 1,50 e 1,90m de altura em média e pesam entre 50 e 90kg. Possuem olhos castanhos, azuis ou esverdeados e diversas tonalidades de cores de cabelo.

Humanos não possuem nenhum modificador de atributos, mas recebem +1 ponto de perícia para gastar. Humanos têm um deslocamento básico de 9m (6 casas).

ELFO: Elfos são criaturas das florestas que convivem harmoniosamente com os humanos. Possuem olhos claros, pele lisa e orelhas pontudas. Elfos são mais esbeltos que os humanos, medindo entre 1,40 e 1,80m de altura e pesando entre 40 e 65kg.

Elfos recebem modificadores de DEX+1 e FR -1. Também podem enxergar até 18m (12 casas) na escuridão. Elfos têm um deslocamento básico de 9m (6 casas).



MEIO-ELFO: Meio-elfos são os filhos dos humanos com os elfos. Vivem na sociedade humana mas têm de lidar com o preconceito de não pertencerem efetivamente a nenhuma das raças.

Meio-elfos recebem modificadores de DEX+1 e CON -1. Também podem enxergar até 18m (12 casas) na escuridão. Meio-elfos têm um deslocamento básico de 9m (6 casas).



HALFLING: Os pequenos hobbits, como também são chamados. Vivem em pequenas vilas nos bosques e adoram se aventurar. Medem cerca de 90cm de altura e pesam entre 20 e 50kg.

Halflings recebem modificadores raciais de WILL +1, AGI +1 e CON -1, FR -1. Halflings têm um deslocamento básico de 6m (4 casas).



GOBLIN: Goblins são criaturas pequenas e feias que até pouco tempo atrás atacavam os humanos (muitos ainda atacam!). Vivem nas cidades como cidadãos de segunda classe, que procuram heróis goblins para servirem de exemplo para suas crianças.

Goblins recebem modificadores de PER +1, AGI +1 e CON -1, FR -1. Também podem enxergar até 18m (12 casas) na escuridão. Goblins têm um deslocamento básico de 6m.



MINOTAURO: Grandes guerreiros com corpo musculoso, cabeça de touro e cascos, os minotauros acompanham os humanos em suas aventuras pois adoram viajar e explorar labirintos. São teimosos e têm medo de altura.

Minotauros recebem modificadores raciais de FR +1, CON +1, INT -1 e AGI -1. Minotauros possuem um deslocamento básico de 9m (6 casas).

OBS: nos minotauros, a perícia **Montaria** funciona de uma maneira diferente: eles NUNCA montam outras criaturas. A perícia significa o coice que eles podem dar como ataque (dano 1d3+bônus de FR).



RPG QUEST



3. CLA88E

Existem 8 classes que o jogador pode escolher. Cada classe dará ao personagem perícias e habilidades específicas que lhe serão muito úteis durante as aventuras em grupo.

Os jogadores podem escolher a classe que querem jogar ou então sortear na tabela abaixo, utilizando 2d6:

Resultado	Classe
2,3	Ranger
4	Druída
5	Clérigo
6	Mago
7	Ladrão
8	Bárbaro
9,10	Guerreiro
11, 12	Paladino

GUERREIRO

O guerreiro é a classe mais comum de ser encontrada nos Reinos de Arcádia. Soldados, arqueiros, mercenários, cavaleiros, viajantes, guarda-costas, aventureiros e outras profissões são típicas da classe dos guerreiros. Os guerreiros vivem pelo prazer da aventura e da exploração de novos mundos.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON

Perícias de Classe: Escalar, Montaria, Natação e Profissão (todas em nível Bom).

Armas: escolha três armas em nível Bom.

Habilidades Especiais: *Pontos de Vida* ou *Perícia adicional*. Escolha um deles em nível Normal.

BÁRBARO

O bárbaro é um guerreiro selvagem e acostumado à vida nas montanhas, desertos e regiões distantes.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON

Perícias de Classe: Escalar, Montaria, Rastreo e Sobrevivência (todas em nível Bom).

Armas: escolha duas armas em nível Bom

Habilidades Especiais: *Pontos de Vida*, *Fúria Bárbara*, *Movimento Rápido* ou *Esquiva Sobrenatural*. Escolha um deles em nível Normal.

PALADINO

O paladino é um guerreiro que luta pela justiça, levando a bondade e a caridade a todas as partes de Arcádia.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON

Perícias de Classe: Escalar, Montaria, Rastreo e Religião (todas em nível Bom).

Armas: escolha duas armas em nível Bom

Habilidades Especiais: *Pontos de Vida*, *Afastar Mortos-Vivos* ou *Cura pelas Mãos*. Escolha um deles em nível Normal.

RANGER

Rangers são os protetores das florestas, guardiães dos animais e plantas. Gostam de viver em ambientes selvagens e raramente visitam cidades ou áreas urbanas. Por outro lado, adoram explorar masmorras e cavernas, onde podem travar contato com monstros e criaturas desconhecidas.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON

Perícias de Classe: Arqueria, Herbalismo, Montaria, Rastreo, Sobrevivência (todas em nível Bom).

Armas: escolha duas armas em nível Bom

Habilidades Especiais: *Pontos de Vida* ou *Inimigo Predileto*. Escolha um deles em nível Normal.





RPG QUEST



LAÐRÃO

Ladrões são aventureiros especializados em missões de espionagem, roubos, investigações e até mesmo assassinatos, se o preço for compensador. São especialistas em desarmar fechaduras e armadilhas, bem como em arrombamentos.

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Acrobacias, Armadilhas, Disfarces, Escalar, Falsificação, Fechaduras, Furtar, Furtividade (Escolha duas para o nível **Bom**, todas as outras em nível **Normal**).

Armas: escolha um arma em nível **Bom** e uma em nível **Normal**.

Habilidades Especiais: *Movimento Rápido*, *Esquiva Sobrenatural* ou *Ataque Furtivo*. Escolha um deles em nível **Normal**.

MAGO

Magos são os feiticeiros de Arcádia. Especialistas em rituais e magias, os magos são os aventureiros que lidam com os problemas místicos de Arcádia, sempre em busca de novos ingredientes para suas poções e itens mágicos.

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON

Perícias de Classe: Alquimia, Cura, Decifrar, Furtividade, Idioma (escolha um), todos em nível **Bom**.

Armas: escolha uma arma em nível **Normal**.

Habilidades Especiais: O mago começa o jogo com 3 Pontos de Focus, para gastar nos Caminhos que desejar e 2 Pontos de Magia (mais o bônus de INT).

Além disso, pode sortear ainda 3 Rituais que conheça, do 1º Círculo, que deverão estar escritos no seu Grimório. O Mago pode conjurar até 2 rituais por dia.

CLÉRIGO

Clérigos são os heróis que levam as mensagens dos deuses ao povo de Arcádia. Existem clérigos de diversos tipos diferentes de deuses, cada um com seus costumes, rituais e restrições. Os clérigos mais comuns são os clérigos de Zeus, Hera, Poseidon, Ares, Artemis, Apolo e Dionísio, entre outros.

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON

Perícias de Classe: Cura, Decifrar, Idiomas (escolha um) e Religião (todas em nível **Bom**).

Armas: escolha duas armas em nível **Normal**

Habilidades Especiais: *Abençoar*, *Afastar Mortos-Vivos*, *Água Benta* ou *Cura pelas Mãos*. Escolha um deles em nível **Normal**.

O clérigo começa o jogo com 3 Pontos de Focus, para gastar nos Caminhos que desejar e 2 Pontos de Magia (mais o bônus de INT). Clérigos não podem possuir Rituais.

DRUIDA

Druidas são os clérigos protetores das florestas, preocupados com o meio-ambiente e com as plantas e animais que vivem nas florestas mágicas de Arcádia.

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Cura, Decifrar, Idioma (escolha um), Herbalismo e Natação (todas em nível **Bom**).

Armas: escolha duas armas em nível **Normal**.

Habilidades Especiais: *Conversar com Animais*, *Amizade com Animais* e *Cura pelas Mãos*. Escolha um deles em nível **Normal**.

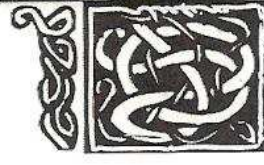
O druida começa o jogo com 2 Pontos de Focus, para gastar nos Caminhos que desejar e 1 Ponto de Magia (mais o bônus de INT).

Além disso, pode sortear ainda 3 Rituais que conheça, do 1º Círculo, que deverão estar escritos no seu Grimório. O Druida pode conjurar até 2 rituais por dia.





RPG QUEST



HABILIDADES ESPECIAIS

Os personagens começam as aventuras com todas as Habilidades Especiais no nível **Zero** (equivalente a Fraco). Conforme forem se aventurando e recebendo Pontos de Experiência, podem gastar estes pontos e aumentarem estas habilidades, de acordo com as descrições abaixo.

ABENÇOAR (Clérigo)

O clérigo pode abençoar até 1 pessoa por nível de habilidade, pela duração de uma batalha (até o último monstro da sala ou corredor cair). Cada personagem abençoado recebe um bônus de +1 em sua Defesa, pela duração do combate.

AFASTAR MORTOS VIVOS (Paladino, Clérigo)

Até 1d6 criaturas (dentro de uma área de 6 casas de distância) são afetadas por este poder. O herói faz o teste contra a Defesa de cada um dos mortos-vivos que tentar *Afastar* individualmente. O teste é feito com o bônus da habilidade. Caso seja um sucesso, a criatura recebe 1 ponto de dano para cada nível desta habilidade. O herói pode tentar *Afastar* apenas uma vez por grupo de mortos-vivos.

ÁGUA BENTA (Clérigo)

Com essa habilidade, o clérigo pode encantar um frasco de água, transformando-a em água benta. Este frasco pode ser arremessado contra um morto-vivo e, se acertar, causa 1d6 pontos de dano nele. O clérigo pode encantar frascos de água benta para carregar consigo, mas este benefício só funciona para no máximo 1 frasco para cada nível de habilidade.

AMIZADE COM ANIMAIS (Druida)

O herói pode fazer amizade com um animal selvagem. Para isso, faz um teste de Habilidade contra Dificuldade igual à defesa do Animal. Se passar, o animal se torna amigo do druida por uma hora. O druida pode usar esta habilidade uma vez por dia por nível.

ATAQUE FURTIVO (Ladrão)

Se o personagem estiver localizado na casa posterior de um oponente (costas), ele poderá fazer um ataque furtivo e adicionar +1 pontos de dano para cada nível de Habilidade (+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante).

CONVERSAR COM ANIMAIS (Druida)

O herói pode falar com um animal não inteligente de sua escolha durante algumas rodadas (suficiente para uma pequena

conversa) uma vez por dia para cada nível nessa habilidade (1 vez para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante).

CURA PELAS MÃOS (Paladino, Clérigo, Druida)

O herói pode acionar este poder uma vez por dia para cada nível nessa habilidade (1 vez para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante). Colocando as mãos sobre um companheiro caído, ele pode curar 1d3 Pontos de Vida.

ESQUIVA SOBRENATURAL (Bárbaro, Ladrão)

O herói pode, uma vez para cada nível dessa habilidade (1 vez para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante), ignorar a penalidade por ataque pelas costas ou por ataque surpresa. Também tem o direito a um teste de AGI para escapar de magias que normalmente seriam consideradas ataque surpresa.

FÚRIA BÁRBARA (Bárbaro)

O herói pode acionar este poder uma vez por dia para cada nível nessa habilidade (1 vez para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante). Durante um combate, ele recebe +1 em todas as jogadas de ataque durante o combate e +4 PVs, mas não pode parar de combater até vencer seus inimigos ou ser derrotado, nem utilizar-se de nenhuma perícia, equipamento ou item mágico que exija concentração.

INIMIGO PREDILETO (Ranger)

Escolha uma raça diferente de inimigo por nível de Habilidade (orcs, goblins, gnolls, zumbis, etc...cada criatura do capítulo Monstros é considerada uma raça diferente). O Ranger recebe +1 em todas as jogadas de ataque contra o tipo específico de inimigo.

MOVIMENTO RÁPIDO (Bárbaro, Ladrão)

O herói pode movimentar-se uma casa (1,5m) a mais por rodada, por nível nessa habilidade (+1 para **Normal**, +2 para **Bom** e assim por diante) adicional ao seu deslocamento básico.

PERÍCIA ADICIONAL (Guerreiro)

O herói pode escolher uma perícia extra, com nível **Normal**, ou adicionar um nível a uma perícia existente.

PONTOS DE VIDA (Guerreiro, Bárbaro, Paladino, Ranger)

O herói recebe um ponto de vida adicional para cada nível nessa Habilidade (+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante).





4. PERÍCIAS

Após escolhida a classe, o jogador ainda possui dois pontos de perícia para acrescentar em quaisquer perícias que desejar ou comprar perícias novas. Um Personagem começa com TODAS as perícias "Sem nível". Se o herói não possui pelo menos um nível em uma perícia, ele não pode fazer nenhum teste referente a esta perícia.

Cada ponto investido em uma perícia aumenta o nível dela para a categoria superior (**Sem nível**, **Normal**, **Bom**, **Ótimo**...). Um personagem recém-criado não pode ter nenhuma perícia melhor do que **Ótimo**, mas elas podem ser aumentadas posteriormente, com o uso de Pontos de Experiência.

LISTA DE PERÍCIAS

ACROBACIAS: o Personagem é capaz de realizar complexas acrobacias, como andar sobre cordas, saltar mais longe, dar saltos mortais, rodopios e outras acrobacias.

ALQUIMIA/ HERBALISMO: o herói é capaz de preparar pequenas poções com ervas e ingredientes secretos. Poções de sono, veneno, cura e outras são possíveis, com a autorização do Mestre. O Nível da poção é igual ao nível do personagem nessa Perícia -1. também pode preparar elixires de antídotos contra venenos ou doenças mágicas.

O personagem pode carregar consigo um máximo de poções igual ao seu bônus de habilidade.

ARMADILHAS: perícia utilizada para desarmar armadilhas. O herói testa a sua perícia contra a dificuldade da armadilha. Falha pode significar que a armadilha foi disparada acidentalmente.

ARQUERIA: perícia necessária para se atirar com arco-e-flecha, besta e outras armas de distância. o teste é feito contra a Defesa ou 7+bônus de AGI do alvo.

CURA: também conhecido como primeiros socorros. Com esta perícia, o herói pode socorrer um colega ferido e, se passar no Teste, restituir-lhe 1d2 Pontos de Vida. O teste pode ser feito apenas uma vez por pessoa por batalha e se falhar, não pode ser testado novamente contra os ferimentos que já existam.

DECIFRAR: a arte de decifrar enigmas, línguas desconhecidas, códigos secretos e outras formas de escrita.

DISFARCES: perícia usada quando o Personagem pretende se disfarçar de outra pessoa. A dificuldade começa com 8 e varia de acordo com a diferença entre o peso, altura, sexo e raça do alvo e do herói (aplicar uma dificuldade de +1 para cada diferença).

ESCALAR: perícia usada para escalar paredes de castelos, penhascos, encostas e paredões. Também serve para escalar de buracos sozinho. Se o personagem não estiver utilizando equipamentos adequados, terá uma penalidade de -1.

ESCUDO: Esta perícia aumenta a defesa do personagem em um ponto para cada 2 bônus da perícia, desde que o personagem esteja utilizando um escudo para se defender.

FALSIFICAÇÃO: perícia usada para falsificar documentos, obras de arte, pinturas e outros objetos. Também é utilizada para detectar se uma pintura, assinatura ou documento é verdadeiro.

FECHADURAS: esta perícia é utilizada quando o personagem tenta abrir portas, cadeados e trancas que estejam fechados.

O Personagem precisa de um *kit* de instrumentos para abrir fechaduras, ou terá uma penalidade de -1 no Teste.

FURTAR: também conhecida como "bater carteiras". A perícia é utilizada quando o herói precisa pegar algo sem chamar a atenção (ou colocar algo nos bolsos de alguém ou veneno em uma bebida, por exemplo). O teste é feito contra a 7+ bônus de PER da vítima.

FURTIVIDADE: a arte de caminhar em silêncio. Um herói que esteja furtivo e se aproxime pelas costas de um oponente recebe um bônus de +1 em sua primeira jogada de ataque se ele não perceber a presença do personagem.

IDIOMAS: como o próprio nome diz, permite ao herói falar mais de uma língua. Com nível **Bom** o Personagem sabe ler e escrever também. As línguas possíveis são: comum, elfo, anão, minotauro e goblinóide.

MONTARIA: perícia utilizada para montar qualquer tipo de criatura, desde cavalos, camelos ou jumentos até grifos e dragões.

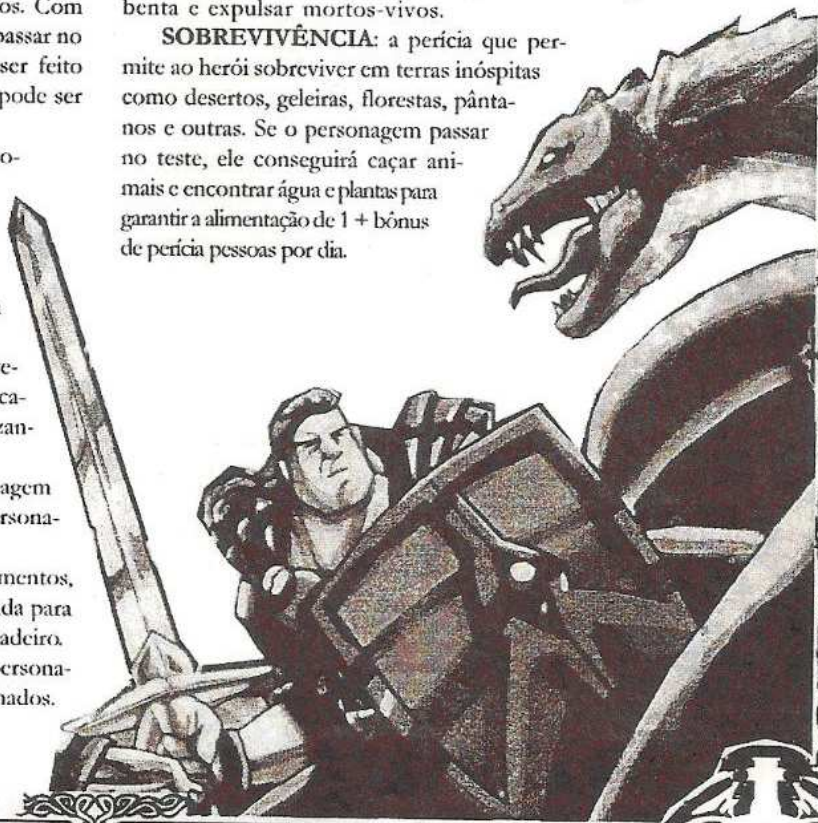
NATAÇÃO: como o nome diz, serve para nadar. Cada bônus de armadura que o personagem estiver usando aumenta a dificuldade do teste de natação em +1.

PROFISSÃO: escolha uma profissão para o personagem. O que ele está fazendo quando não está se aventurando. Exemplos de profissão incluem artífice, pedreiro, marceneiro, camponês, criador de gado, guia, bibliotecário ou qualquer outra. O Personagem recebe por sua profissão 1gp por semana por nível acima de **Sem nível** quando estiver trabalhando (sem se aventurar). A profissão do personagem também pode ser útil durante a aventura.

RASTREIO: envolve técnicas de perseguição e métodos de seguir rastros deixados por inimigos, animais ou monstros.

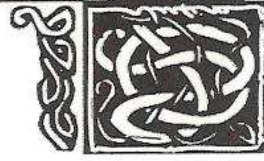
RELIGIÃO (apenas para clérigos ou druidas): perícia utilizada para conhecer as doutrinas, dogmas, objetos sacros e rituais das igrejas e templos. É utilizado também para identificar magias lançadas por clérigos, fabricar água benta e expulsar mortos-vivos.

SOBREVIVÊNCIA: a perícia que permite ao herói sobreviver em terras inóspitas como desertos, geleiras, florestas, pântanos e outras. Se o personagem passar no teste, ele conseguirá caçar animais e encontrar água e plantas para garantir a alimentação de 1+ bônus de perícia pessoas por dia.





RPG QUEST



5. ARMAS E ARMADURAS

Cada personagem começa o jogo com 2d6x10 moedas de ouro (gp) e 2d6x10 moedas de prata (sp). Cada moeda de ouro vale 10 moedas de prata.

ARMAS

As armas são usadas pelos personagens para enfrentar os monstros e os perigos das masmorras. Podem variar desde uma simples adaga até poderosas lanças de cavalaria.

Nome	Preço	Dano	2 mãos	arremesso
<i>Combate Desarmado</i>	-	1d2	-	-
Adaga/Faca	2gp	1d3	-	sim
Bastão/Cajado	5gp	1d3+1	sim	-
Chicote*	4gp	1d3	-	-
Cimitarra	16gp	1d6	-	-
Clava/Tacape	5gp	1d3+1	-	-
Corrente*	12gp	1d3+2	-	-
Espada Curta	10gp	1d3+1	-	sim
Espada Longa	15gp	1d6	-	-
Espada Bastarda	25gp	2d3	sim	-
Espada Montante	50gp	1d6+1	sim	-
Foice Curta	3gp	1d3	-	-
Foice Longa	20gp	1d6	sim	-
Lança Leve/Tridente	9gp	1d3+1	-	sim
Lança Longa	15gp	1d6	sim	-
Lança Pesada	20gp	2d3	sim	-
Maça Leve/Portete	5gp	1d3+1	-	-
Maça Morningstar	10gp	1d3+2	-	-
Machadinha	3gp	1d3	-	sim
Machado de Arremesso	8gp	1d3+1	-	sim
Machado de Guerra	20gp	1d6	sim	-
Machado Anão	50gp	1d6+1	sim	-
Mangual Leve	15gp	1d6	-	-
Mangual Pesado	20gp	2d3	-	-
Manopla com cravos	2gp	1d3	-	-
Martelo Leve	5gp	1d3+1	-	-
Martelo Pesado	15gp	1d6	-	-
Martelo de Guerra	25gp	2d3	sim	-
Picaretta Leve	5gp	1d3+1	-	-
Picaretta Pesada	16gp	1d6	sim	-

* Podem atacar um alvo a 1 casa de distância.

ARMAS DE DISTÂNCIA

Nome	Preço	Dano	Distância
Arco Curto	30gp	-	18m (12 casas)
Arco Composto	75gp	-	21m (14 casas)
Arco Longo	75gp	-	30m (20 casas)
Arco Longo Composto	100gp	-	33m (22 casas)
Besta de mão	100gp	-	9m (6 casas)
- Flecha comum (20)	1gp	1d3	
- Flecha de metal (20)	2gp	1d3+1	
- Virote de Besta (10)	5gp	1d6	
Zarabatana	2gp	1d2	12m (8 casas)

ARMADURAS

As armaduras estão divididas em 4 tipos: escudos, armaduras leves, médias e pesadas. Cada armadura fornece um Índice de Proteção que varia de +1 a +3. Esse valor é subtraído de qualquer ataque que o personagem receba (mas mesmo assim o herói recebe pelo menos 1 ponto de dano a cada ataque bem sucedido dos monstros ou NPCs). O escudo aumenta a defesa.

Os **Escudos** aumentam a defesa (+1 para cada três níveis na Perícia Escudos) sem penalidade para o AGI mas, em compensação utilizam totalmente um dos braços do Personagem (ou seja, não pode carregar armas que exijam duas mãos para lutar) Pode ser combinado com as armaduras.

As **Armaduras Leves** (roupa de couro, couro batido ou camisa de cota de malha) fornecem um Índice de Proteção de +1 e uma penalidade em AGI de -1.

As **Armaduras Médias** (cota de malha, peitoral de aço, gibão de peles) fornece Índice de Proteção +2 e penalidade de AGI de -2.

As **Armaduras Pesadas** (cota de malha, e armadura de bata-lha) fornecem Índice de Proteção +3 e penalidade de AGI de -3. Também diminuem o deslocamento Básico em 1,5m por rodada.

Nome	Comum	Ornamentado
Escudo	50gp	100gp
Armaduras Leves	100gp	150gp
Armaduras Médias	200gp	250gp
Armaduras Pesadas	300gp	350gp

EQUIPAMENTOS

Além de armas e armaduras, os Personagens precisam de alguns equipamentos que serão indispensáveis dentro de uma masmorra:

Apito de prata	1gp
Algemas	25gp
Cantil	4sp
Corda (cada 15m)	1gp
Ervas e Materiais mágicos (para 3 rituais)	3gp
Espelho (pequeno)	10gp
Giz	5sp
Grimório (com 20pgs)	15gp
Kit de Escalada (Escalar)*	80gp
Kit de Ladrão (Disfarces, fuchaduras)*	100gp
Kit de Primeiros Socorros (Cura)*	50gp
Kit de Sobrevivência (Sobrevivência)*	100gp
Mochila	15sp
Poção de cura (1d3+1 pontos)	10gp
Ração de Viagem (por dia)	5sp
Saco de Dormir	8sp
Símbolo Religioso (Afastar mortos-vivos)*	50gp
Tinta	1gp
Tocha	1gp

* Necessários para a realização adequada de certas perícias.



RPG QUEST



6. MAGIAS

No RPG Quest, existem dois tipos de feitiços: as **Magias** e os **Rituais**. As magias são efeitos instantâneos, que o mago, clérigo ou druida podem conjurar imediatamente, apenas drenando energia mística de Arcádia e criando seus efeitos; já os Rituais são mágicas mais poderosas, que exigem que o herói tenha este ritual no seu Grimório, memorize-a e a conjure no momento certo.

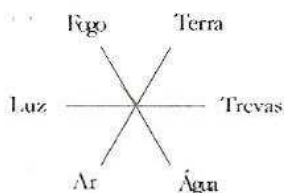
OS CAMINHOS DE MAGIA

Existem no jogo seis **Caminhos de Magia**: Fogo, Água, Terra, Ar, Luz e Trevas. Cada um deles lida com um tipo diferente de energia, poderes e tipo de dano que podem causar.

Para escolher que tipo de magias seu Personagem sabe fazer, você utiliza **Pontos de Focus**. O herói escolhe quais Caminhos conhece e gasta seus pontos como se fossem perícias normais:

Um detalhe importante é que existem Caminhos Opostos. O primeiro caminho que o seu personagem escolher será o seu **Caminho Principal**. Cada caminho possui um caminho oposto, que não poderá ser escolhido pelo Personagem.

Nenhum Caminho poderá ser maior do que o Caminho Principal do seu Personagem, e você só poderá ter no máximo 2 caminhos diferentes com o mesmo número de focus que o Caminho Principal.



FOGO: a magia básica do fogo conjura chamas místicas que causam dano por calor e queimaduras. Ondas flamejantes saem dos dedos do mago em direção a seus inimigos. A magia avançada consiste em bolas de fogo, incendiar flechas, escudos flamejantes, armas incandescentes, pirocinésia e outros efeitos.

ÁGUA: as magias básicas da água estão voltadas para o frio e o gelo. Um ataque gélido permite ao mago congelar um oponente ou causar dano nele com frio intenso. As magias avançadas incluem respirar debaixo d'água, criar escudos de gelo, armas congeladas, disparar lanças de gelo, fazer o chão ficar escorregadio e até mesmo congelar o oponente.

AR: a magia básica do ar conjura raios elétricos que saem das pontas dos dedos do mago até seus oponentes, eletrocutando-os. A magia avançada inclui a capacidade de levitar, voar, criar tempestades, empurrar oponentes com a força do vento, criar sons, cheiros e emitir ataques sônicos.

TERRA: a magia básica da terra conjura pó, areia e pedras e as arremessa contra seus oponentes com enorme força, causando dano por impacto. A magia avançada inclui criar armas de metal, modificar paredes, criar chuvas de setas metálicas e até mesmo petrificar seus oponentes.

LUZ: a magia básica da luz conjura energia positiva, na forma de raios multicoloridos (semelhantes ao laser). A magia avançada inclui criar ilusões, ficar invisível, conjurar campos de força e criar raios ou escudos prismáticos.

TREVAS: a magia básica das trevas conjura energia negativa, drenando a força vital de um oponente. As magias avançadas incluem a criação de tentáculos de sombras, mortos-vivos, toque vampírico, transformar-se em sombra ou drenar a vida de um inimigo.

Elara, a druida, possui 2 pontos de Focus para escolher que caminhos ela conhece. Elara escolhe Água e Luz. Sua ficha ficará assim:

Água	Normal (1)
Luz	Normal (1)

Água é o caminho principal de Elara, o que significa que ela não poderá escolher o Caminho do Fogo. Se ela quiser ter algum poder mágico relacionado com o fogo, ela deverá conseguir um Ritual que lide com o fogo...

CONJURANDO MAGIAS

Para conjurar uma magia, o herói precisa de **Pontos de Magia**. Eles funcionam como "combustível" para as magias.

Para fazer uma magia do 1º nível, o herói precisa gastar 1 ponto de magia, para uma magia do 2º nível, 2 pontos de magia, para uma magia do 3º nível, 3 pontos de magia e assim por diante...

Para recuperar 1 ponto de magia, o herói precisa ficar uma rodada inteira **meditando**, sem fazer nenhuma outra ação.

O maior nível de magia que o personagem consegue conjurar é igual ao seu **Focus** naquele Caminho. Nas magias básicas, o mago consegue causar até 1d6 pontos de dano por nível da magia contra seus oponentes, até o máximo de 5d6 no 5º nível (os NPCs e Monstros têm direito a um Teste de Resistência para diminuir o dano pela metade).

Os ataques têm um alcance máximo de 1 casa + 1 casa por nível da magia (uma magia do 1º nível tem um alcance de 2 casas, uma magia do 2º nível tem um alcance de 3 casas, e assim por diante).



O diagrama ao lado indica o alcance de uma magia, a partir do conjurador. Para conseguir disparar uma magia, o caminho entre a miniatura do herói e a de seu alvo deve estar desimpedida.

Theodore possui Focus 2 em Fogo. Gastando dois pontos de magia, ele conseguirá gerar chamas a partir de seus dedos que causam 2d6 pontos de dano em um inimigo que esteja a até 3 casas de distância.

A partir do 3º nível, o herói passa a ter acesso aos efeitos avançados das magias. O mago também poderá combinar dois caminhos diferentes, gerando um **Caminho Secundário** (ambos os casos não serão abordados neste livro, mas em futuros suplementos - este é apenas o módulo básico!).



RPG QUEST



6.1. RITUAIS

Magos e druidas começam o jogo sorteando 3 magias da lista abaixo para seu GRIMÓRIO. Para fazer o sorteio, role um dado. Esse será o "primeiro número". Em seguida, role outro dado. O resultado será o "segundo número".

A magia sorteada será indicada pelos dois números X,Y.

O Jogador pode sortear novamente caso tenha tirado uma magia repetida para seu Grimório.

Cyrus rola o primeiro dado, tirando um 4. A seguir, rola o segundo dado, tirando 6. A Magia sorteada é a de código [4, 6 - Raio de Gelo].

PRIMEIRO CÍRCULO

1,1 - AFETAR FOGOS NORMAIS: esta magia permite ao personagem afetar uma casa de fogueiras normais, extinguindo o fogo ou aumentando-o em uma casa por rodada de concentração, até um máximo de 6 rodadas. O fogo causa 1d6 pontos de dano por rodada de contato, com direito da vítima fazer um teste de CON vs dificuldade 10 para diminuir o dano pela metade (arredondando para cima).

1,2 - ALARME: esta magia cria um círculo invisível com raio de 5 casas (7,5m) ao redor do conjurador. Qualquer criatura maior do que um rato que atravessasse esse círculo irá disparar um alarme que alertará o mago e seus companheiros, mesmo se a criatura estiver invisível. Criaturas espectrais não são afetadas pelo *Alarme*. Esta magia tem a duração de até 12 horas.

1,3 ou 1,4 - ÁREA ESCORREGADIA: afeta uma área de 2x2 casas, cobrindo-a com uma substância extremamente escorregadia. Qualquer pessoa ou criatura sobre esta área precisa passar em um teste de AGI vs. dificuldade 10 ou escorregará.

1,5 - ARMADURA ARCANÁ: esta magia cria uma armadura sobrenatural que aumenta a Defesa do Personagem em +1 (sem nenhuma penalidade para AGI) e que absorve 1 ponto de dano de todos os ataques que o personagem receber. Esta magia dura um combate.

1,6 - COMPREENDER LINGUAGENS: este ritual faz com que o mago ou um herói escolhido por ele consiga entender ou ler qualquer tipo de língua existente (mas não conversar ou escrever!). Esta magia permite a ele ler até 10 páginas de um documento ou escutar 10 minutos de uma conversa.

2,1 - CRESCIMENTO: este ritual pode ser feito sobre qualquer personagem, que atingirá o dobro do tamanho normal por até 10 rodadas. O herói causará um dado a mais de dano em seus ataques pela duração do ritual. Sua FR e CON aumentam em +1 categoria e sua AGI diminui em 1 categoria.

2,2 ou 2,3 - DETECTAR MAGIA: este conhecido ritual faz com que todos os objetos mágicos, encantamentos, magias ou rituais presentes em um raio de 18m (12 casas) brilhem aos olhos do mago. Somente ele será capaz de enxergar o brilho mágico emanando dos objetos ou locais, mas não será capaz de identificar que tipo exato de magia está presente, apenas se ela existe ou não.

2,4 - DETECTAR MORTOS-VIVOS: O herói pode detectar a presença de mortos-vivos (esqueletos, zumbis, espectros, fantasmas, vampiro, etc.) em um raio de 12 casas.

2,5 - ENFEITIÇAR PESSOAS: este ritual pode ser usado em qualquer humanoíde que esteja a até 9m (6 casas) de distância, que precisa passar em um teste de WILL com Dificuldade 9 ou ficará amigo do feiticeiro por um período de até 1 hora.

2,6 - ESCUDO ARCANO: cria uma barreira invisível que protege o mago de ataques realizados com *Míssil Mágico* ou flechas. O Escudo tem a duração de um combate.

3,1 ou 3,2 - LEQUE CROMÁTICO: raios multicoloridos de luz saem das mãos do mago em até 9m (6 casas) de distância (com arco de 4 casas na extremidade final), afetando todas as criaturas dentro da área de efeito. Todos precisam passar em um teste de WILL vs. Dificuldade 9 ou ficarão atordoados (com -1 em todas as ações) por 1d6 rodadas.

3,3 - LUZ: este ritual simples faz um objeto brilhar como uma tocha, criando luz suficiente para iluminar um círculo com 4 casas de raio, centrado no objeto.

3,4 ou 3,5 - MÃOS FLAMEJANTES: um jato de chamas, com alcance de 2 casas, dispara dos dedos do mago na forma de leque, causando 2d6 pontos de dano (teste de WILL vs. dificuldade 9 para diminuir o dano pela metade) em todos os personagens que estiverem na área de efeito.

3,6 ou 4,1 - MÍSSIL MÁGICO: este ritual cria um míssil para cada Círculo de Magia que o herói é capaz de conjurar, que é disparado contra um alvo que ele escolher, a até 10 casas de distância, causando 1d3+1 pontos de dano. O míssil ignora qualquer tipo de armadura ou proteção, exceto o *Escudo Arcano*.

4,2 - MONTARIA: este ritual conjura um cavalo mágico para carregar o personagem e seu equipamento durante 12 horas.

4,3 - NÉVOAS: cria uma névoa que se estende a até 6 casas de raio, centrada no conjurador. Todas as criaturas dentro da área de névoa possuem uma penalidade de -1 em todos os seus Testes.

4,4 - PATAS DE ARANHA: esta magia permite ao mago escalar paredes sem precisar fazer nenhum tipo de teste, como se fosse uma aranha, durante 10 minutos.

4,5 - QUEDA SUAVE: uma vez conjurado, este ritual faz com que o personagem caia leve como uma pena, não recebendo nenhum dano de uma queda, seja qual for a altura. O ritual funciona para apenas uma queda, acabando em seguida.

4,6 ou 5,1 - RAIOS DE GELO: esta magia cria um raio congelante, com alcance de 3m (2 casas), disparados das mãos do mago na forma de leque, causando 2d6 pontos de dano (teste de WILL vs. dificuldade 9 para diminuir o dano pela metade) em todos os personagens que estiverem na área de efeito.

5,2 - RESISTÊNCIA A ELEMENTOS: o personagem recebe 2d3 pontos de proteção contra determinado elemento que ele escolher (Fogo, Terra, Água, Ar, Luz e Trevas). Os primeiros pontos de dano causados pelo elemento escolhido são deduzidos primeiro dos pontos de proteção. O ritual tem duração de 1 hora.

5,3 ou 5,4 - SALTO: permite ao personagem saltar até +1d3 casas, seja na horizontal ou na vertical.

5,5 ou 5,6 - SONO: este ritual afeta 2d3 criaturas, dentro de uma área de 6 casas de raio. As vítimas fazem um teste de WILL vs. dificuldade 9 para escapar ou adormecer por 1d6 rodadas.

6,1 ou 6,2 - TOQUE CHOCANTE: esta magia cria raios elétricos, com alcance de 2 casas, disparados dos dedos do mago na forma de leque, causando 2d6 pontos de dano (Teste de WILL).



RPG QUEST



vs. dificuldade 9 para diminuir o dano pela metade) em todos os personagens que estiverem na área de efeito.

6,3 ou 6,4 - **TOQUE MACABRO:** Este ritual arranca a energia vital de um alvo, fazendo com que a vítima perca 1d6+2 pontos de vida e 1 nível de FR. O alvo pode fazer um teste de WILL vs. dificuldade 9 para reduzir o dano à metade. Este ritual não funciona contra mortos-vivos.

6,5 - **TRANSFORMAÇÃO MOMENTÂNEA:** este ritual pode alterar a aparência do mago como ele desejar, como um verdadeiro camaleão. Ele pode assumir a forma de qualquer criatura humanóide (até mesmo orcs e zumbis) durante 10 rodadas.

6,6 - **VENTRILOQUISMO:** o mago consegue projetar sua própria voz ou qualquer barulho que faça a até 15m (10 casas) de distância.

SEGUNDO CÍRCULO

Para sortear a magia, role 2d6, some os valores e confira o número abaixo:

2,3 - **CONJURAR INSETOS:** o herói consegue conjurar uma pequena nuvem de insetos (que ocupam 2 casas no tabuleiro) e que podem ser comandados pelo personagem para atacar qualquer inimigo (eles se deslocam 3 casas por rodada). Pessoas que estejam cercadas por insetos recebem -1 em todos os testes de ataque e defesa e sofrem 1 ponto de dano por rodada (Teste de CON vs. dificuldade 10 para reduzir o dano à zero). Os insetos são destruídos quando receberem 4 pontos de dano por ataques (Defesa 11).

4 - DETECTAR INVISIBILIDADE:

O mago é capaz de detectar qualquer criatura ou personagem invisível que esteja a até 12 casas de distância, em qualquer direção. Apenas o mago é capaz de enxergar essas criaturas.

5 - ESCURIDÃO:

este ritual cria uma área de escuridão impenetrável de 3x3 casas centrada no conjurador. Apenas o conjurador consegue enxergar dentro desta área. Todas as outras pessoas e criaturas (mesmo as que tenham infravisão) são incapazes de enxergar na *Escuridão* mágica.

6 - **ESFERA FLAMEJANTE:** o mago cria uma esfera de fogo na sua frente, que pode ser deslocada na direção que ele desejar. Qualquer objeto ou criatura em contato com a esfera de fogo recebe 2d3 pontos de dano naquela rodada. A esfera pode se deslocar com velocidade igual a 4 casas por rodada, durante 3 rodadas.

7 - **FLECHA ÁCIDA:** o mago dispara uma flecha ácida contra um oponente (precisa passar em um teste de *Arqueria* para isso). Se acertar, a flecha causa 1d3 pontos de dano durante 1d6 rodadas. Neste período, se a vítima for um mago, ela também não poderá realizar nenhuma magia, pois a dor impede a concentração.

8 - **INVISIBILIDADE:** através desta magia, o herói ou qualquer pessoa que ele toque, ficará invisível por até 2 horas. Caso decida atacar alguém, ele receberá +3 de bônus no primeiro ataque, perdendo a *invisibilidade* logo em seguida.

9 - **LEVITAÇÃO:** com este ritual, o mago consegue levitar a alguns centímetros acima do solo, evitando armadilhas de queda ou de acionamento por pressão. Também pode ser usado para escapar de buracos ou para escalar paredes com mais facilidade.

10, 11 e 12 - **TEIAS:** com este ritual, o mago conjura 8 casas de "teia" que devem ser colocadas juntas no tabuleiro, da maneira como ele desejar, a uma distância de até 6 casas do herói, todas unidas umas às outras. Qualquer criatura que estiver nessas casas ficará presa e precisará causar 3 pontos de dano na teia para se libertar.

TERCEIRO CÍRCULO

Para sortear a magia, role 2d6, some os valores e confira o número abaixo:

2, 3 - **RAIO:** O mago é capaz de conjurar um poderoso raio da ponta de seus dedos, que causa 3d6 pontos de dano em todos os personagens e criaturas que estiverem a até 9 casas de distância. Os alvos têm direito a fazerem um Teste de WILL vs. dificuldade 9 para reduzir o dano à metade.

4 - **CANCELAR MAGIA:** esta magia cancela os efeitos de qualquer outra magia. Para tanto, o mago faz um teste de 2d6+bônus de INT vs. 2d6+bônus de INT do mago que criou a magia original.

5 - **CÍRCULO MÁGICO:** O feiticeiro conjura um círculo mágico que ocupa 2x2 casas. Todos os aliados que estiverem dentro do círculo (as 4 casas) não podem ser atacados por mortos-vivos, a menos que ataquem primeiro, o que quebra o efeito da magia.

6 - **CONJURAR ORCS:** conjura 1d3+1 orcs para lutarem ao seu lado durante uma batalha. Ao final do combate, eles desaparecem. Os orcs obedecem a todos os comandos do mago que os conjurou.

7 - **CONJURAR ESQUELETOS:** O mago conjura 1d3+1 esqueletos para lutarem ao seu lado durante uma batalha. Ao final do combate, eles desaparecerão.

8 - **INFRAVISÃO:** durante 10 minutos, o mago enxerga perfeitamente no escuro até uma distância de 18m (12 casas).

9 - **TOQUE VAMPÍRICO:** durante um combate corpo-a-corpo, o mago pode tocar um oponente e conjurar esta magia, causando 1d6 pontos de dano em sua vítima e recebendo +1d6 Pontos de Vida temporários (desaparecem ao final do combate).

10 - **LÂMINA DE FOGO:** o herói encanta uma arma, fazendo com que sua lâmina fique flamejante e cause +1 pontos de dano pela duração de um combate. A arma é considerada arma mágica.

11, 12 - **LÂMINA DE GELO:** o herói encanta uma arma comum, fazendo com que sua lâmina fique congelada e cause +1 ponto de dano pela duração de um combate. Em caso de um acerto crítico, a vítima precisa passar em um Teste de WILL vs.dificuldade 9 ou ficará congelado por 1d6 rodadas.





TESTES E COMBATES

Durante uma partida de RPGQuest, os heróis entrarão em combates físicos contra seus oponentes diversas vezes, pois a grande maioria dos tesouros e masmorras é protegido pelas forças do mal e do caos. Os monstros criados por Halzace não hesitarão em atacar nossos aventureiros e é preciso saber como se defender!

INFORMAÇÕES BÁSICAS

RODADA

A rodada consiste em aproximadamente dez segundos (durante um combate) a um minuto (em explorações) em tempo de jogo. É o tempo necessário para cada personagem realizar uma ação.

PONTOS DE VIDA

É a "barra de energia" do Personagem. Indica quanto de dano o Personagem pode receber antes de morrer.

MOVIMENTAÇÃO

Indica o número de casas que o Personagem pode se deslocar em uma rodada. Cada "casa" corresponde a um quadrado com 1,5m por 1,5m de lado.

Personagem que possui deslocamento básico 9m pode andar até 6 casas a cada rodada. personagens com deslocamento básico 6m podem andar 4 casas, e assim por diante...

Um personagem (ou monstro) pode andar até 2 casas e atacar na mesma rodada. Acima disto ele recebe uma penalidade de -1 em sua jogada de ataque para cada casa que avançar. Personagens podem se deslocar apenas na vertical ou horizontal (movimentos na diagonal são proibidos tanto para heróis quanto para monstros).

Um personagem que esteja distante de um esqueleto pode optar por deslocar-se 4 casas e atacá-lo na mesma rodada, mas ao fazer isso, ele terá uma penalidade de -2 pontos em sua jogada de dados para o ataque.

Dois personagens, heróis, monstros ou NPCs nunca poderão ocupar a mesma casa ao mesmo tempo, porém, algumas vezes, você pode atravessar uma casa ocupada em certas situações:

Aliados: você pode passar por uma casa ocupada por um aliado, porém não poderá terminar seu movimento nela.

Inimigo Inexpressivo: você pode atravessar uma casa onde esteja um inimigo morto, imobilizado, congelado, amarrado ou incapacitado. Você pode até mesmo terminar o movimento nela.

Inimigos: você não pode atravessar uma casa onde esteja um inimigo. Existe apenas dois jeitos de se fazer isso: passar em um teste de *Acrobacia* com dificuldade 8 ou *Investir* contra o oponente em carga. Para isso, você precisa de pelo menos 3 metros livres antes deles para correr e faz um teste de FR versus dificuldade 10. Se passar no teste, o herói conseguiu forçar sua passagem através do bloqueio dos monstros.

AÇÕES

Cada Personagem pode realizar uma AÇÃO por rodada.

Uma ação pode ser:

- Mover-se até seu Deslocamento Básico em metros, mantendo a posição de defesa.
- Abrir uma porta, alçapão ou janela, revelando a todos o que está adiante na próxima sala.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as perícias e poderes mágicos que o Personagem ou monstro possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Fazer uma magia.
- Fazer um ritual especial ou parte dele (alguns rituais demoram várias rodadas para serem feitos).
- Meditar (e recuperar 1 ponto de magia).
- Acordar alguém que esteja dormindo.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Correr seu deslocamento básico x 2m, abdicando totalmente de sua esquiva e defesa (sua Defesa se torna 7 nesta rodada).
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimoário ou tomo.
- Examinar um baú de tesouro.
- Procurar por uma passagem secreta (não pode ser feito durante um combate).
- Revistar um monstro caído (não pode ser feito em combate).

SEQUÊNCIA DO ATAQUE

O Personagem atacante precisa estar em uma casa adjacente ao inimigo, virado em sua direção (existem, portanto, 3 casas possíveis de serem atacadas por um personagem a cada rodada).

1 - ORDEM DE JOGADA

Os heróis agem primeiro. O jogador sentado à esquerda do Mestre joga primeiro, seguindo no sentido horário até chegar ao Mestre, que joga por último e fará na sua vez as ações de TODOS os monstros e NPCs, na ordem que quiser.

2 - MOVIMENTAÇÃO E ATAQUES

Cada personagem pode andar até 2 casas e ainda realizar um ataque em uma rodada. Para isso, o oponente precisa estar localizado em uma de suas casas frontais.

O Jogador cujo personagem vai realizar o Ataque rola 2d6 + Bônus de Perícia com a Arma contra a Defesa do inimigo. A defesa dos Personagens é igual a 7 + o bônus de AGI; nos NPCs e Monstros, o valor da Defesa está indicado na ficha de cada tipo específico de criatura.



RPG QUEST



Caso o valor rolando no dado somado aos bônus seja igual ou maior que o número da Defesa do monstro, considera-se que o ataque foi um sucesso e causou dano.

3 - DANO

O dano causado depende do tipo de arma utilizada. Caso o alvo possua algum tipo de armadura, deduza o Índice de Proteção do dano causado (sendo que todo ataque causa pelo menos 1 ponto de dano, não importa os redutores do alvo).

REGRAS ESPECIAIS

ATAQUE À DISTÂNCIA

O arqueiro rola 2d6 + bônus de Perícia *Arqueria* contra 7+ bônus de AGI (ou Defesa) do alvo a ser atacado. Vale para flechas e setas disparadas por Bestas. Para pedras, frascos, armas e objetos arremessados a distâncias menores, utilize o Atributo DEX.

ATAQUE SURPRESA

Às vezes, os heróis são emboscados por orcs ou outros monstros e podem ser atacados de surpresa. Neste caso, os atacantes recebem um bônus de +1 no PRIMEIRO ataque que realizarem (e os monstros atacam primeiro). O mesmo vale para os heróis que conseguiram se esgueirar utilizando a perícia *Furtividade*.

ATAQUE PELAS COSTAS

Cada miniatura possui 8 "casas" ao seu redor: as três casas imediatamente em frente da miniatura são chamadas **Casas Frontais**. As casas laterais e lateral/posterior de cada um dos lados são chamadas **Laterais** e a casa restante (imediatamente atrás da miniatura, voltada para o lado pintado de preto) é considerada as **Costas** da miniatura. Ataques vindos pelas costas (com o atacante posicionado na casa posterior) recebem um bônus de +1.

ATACANDO COM DUAS ARMAS

O Personagem pode comprar um ataque com uma segunda arma com **pontos de experiência**. Para isso, ele precisa comprar novamente uma Perícia com a arma pretendida (espada curta, espada longa, adaga, machado, etc.). A arma precisa ser balanceada e feita sob medida para poder ser treinada corretamente e custa normalmente o dobro do preço de uma arma normal.

O Personagem gasta 10 Pontos de Perícia e começa o segundo ataque com "Muito Fraco" (penalidade de -1 nos ataques). Depois, com mais pontos de experiência, pode ir comprando novos níveis nessa segunda arma como se fosse uma perícia comum.

Um Personagem que usa duas armas não pode usar escudos ou carregar tochas, outros objetos ou itens mágicos que exijam uma mão livre. Armas de duas mãos (bastões, lanças, cajados, tridentes, etc.) não podem ser usadas desta maneira.

ACERTO CRÍTICO E FALHA CRÍTICA

Quando o jogador rola um "12" natural é considerado **Acerto Crítico**. Neste caso, ele causa 1d3 pontos de dano extra em seu ataque e o ataque é considerado um acerto, não importando a dificuldade do teste. Quando o jogador rola um "2" natural nos

dados é considerado **Falha Crítica**. Neste caso, ele não apenas erra o ataque ou falha a perícia, mas alguma coisa mais grave acontece (ele perde/quebra sua arma, tropeça, prende o braço em algum lugar, quebra algo importante, etc.) Use sua imaginação!

TIPOS DE DANO

Existem dez tipos diferentes de dano especial em RPGQuest:

Corte (espadas, machados, garras),

Perfuração (lança, armas de fogo, flechas, zarabatanas)

Impacto (martelo, soco, chute, porrete, maça)

Calor/Fogo (fogo, bafo de dragão vermelho, magias de fogo)

Frio/Gelo (sopro de gelo, congelar, armas de frio)

Elétrico (raios elétricos, magias)

Luz/Laser (armas mágicas, ataques luminosos)

Som/vento (tornado, som alto, vibração, gritos de hárpias)

Ácido (enzimas, salivas ácidas, líquidos corrosivos)

Veneno/Químico (poções, gases tóxicos, venenos naturais)

Armas mágicas e ataques/defesas especiais costumam proteger apenas de UM tipo específico de dano.

Lothar encontra um anel de proteção +1 Contra Fogo. Ele dará um bônus de +1 em todos os testes que envolvam fogo, mas servirá apenas para protegê-lo deste tipo de ataque.

TESTE RESISTIDO

Quando dois Personagens precisam fazer um Teste Resistido, ambos os jogadores/NPCs rolam 2d6 + os bônus relevantes. Quem tirar o maior valor vence a disputa. Caso seja um empate, o Mestre pode considerar um empate ou pedir para que os jogadores rolem os dados novamente, para desempatar.

SALTOS

Para realizar um salto, o personagem faz um teste de AGI de acordo com a seguinte tabela: para saltar 1 casa, faz o teste com dificuldade 6; para saltar duas casas, faz um teste com dificuldade 8; para 3 casas dificuldade 10; para 4 casas dificuldade 12 e assim por diante. Se errar ele cai dentro do buraco.

MORRENDO

Caso o Personagem chegue a zero PVs (ou menos), o jogador deve rolar 2d6 menos o número de Pontos de Vida que perdeu (ex. alguém que tenha caído com -5 PVs faz o Teste rolando 2d6-5) e consultar a tabela abaixo:

Resultado	Descrição
2-	Morto
3-5	Gravemente Ferido (inconsciente por 1d6 dias)
6-9	Muito Machucado (acordará em 1d6 horas)
10+	Machucado (acordará em 1d6 rodadas)

O Personagem ficará com 1 Ponto de Vida quando acordar.





RPG QUEST



TESTES

Os testes são feitos quando um Personagem deseja realizar uma ação um pouco mais complicada, para verificar se ele conseguiu ou não efetuar a manobra que estava planejando fazer.

Para realizar um teste, o jogador rola 2d6 e soma com o bônus da perícia ou atributo relevante, contra a dificuldade do teste. O valor varia de acordo com a dificuldade da ação:

- 4 Muito Fácil
- 6 Fácil
- 8 Normal
- 10 Difícil
- 12 Muito Difícil

Boa parte das Perícias descritas neste livro não são usadas em masmorras, mas durante a Campanha. O Mestre aprenderá nos próximos livros desta série que os Personagens também poderão enfrentar grandes perigos fora das masmorras, no caminho de volta para casa (o grupo pode ser atacado por um bando de orcs, por exemplo), na cidade (envolvendo até mesmo intrigas políticas entre governantes de cidades vizinhas), nas viagens de barco em busca de novas aventuras.

EXPERIÊNCIA

Com as aventuras, os heróis vão ficando cada vez mais experientes, cientes dos perigos que os cercam e preparados para missões ainda mais perigosas. Isso se chama **Experiência**.

A cada aventura bem sucedida, monstro derrotado ou enigma solucionado, cada herói recebe uma quantidade de **pontos de experiência** que o jogador pode usar para melhorar seus atributos, perícias, magias ou habilidades especiais.

O jogador só pode fazer os investimentos de pontos de experiência na cidade, fora da masmorra. Mesmo que tenha pontos de experiência para gastar durante a aventura, o jogador terá de esperar o retorno para casa para melhorar o seu Personagem. Porém, não há problema em se comprar múltiplos investimentos de uma vez só.

INVESTIMENTOS

A seguir indicamos como você pode gastar os seus preciosos pontos de experiência, para melhorar seu personagem. Os investimentos estão divididos em 3 grupos: **Atributos**, **Perícias** e **Habilidades** (que incluem Magias e Rituais). Você pode gastar os Pontos da maneira como quiser. Existem apenas duas regras:

1) Você não pode aumentar um mesmo grupo duas vezes seguidas, ou seja, se você comprou um Atributo, o próximo investimento precisará ser uma Perícia ou Habilidade, e assim por diante.

2) Você não pode aumentar uma mesma característica duas vezes seguidas, ou seja, se você acabou de aumentar a AGI de seu personagem, da próxima vez que aumentar um Atributo, terá de ser um Atributo diferente, o mesmo valendo para as Perícias e Habilidades (se comprou um Caminho diferente, não poderá aumentar esse caminho no próximo investimento).

TABELA DE EXPERIÊNCIA

ATRIBUTOS

Aumentar de Muito fraco para Fraco	50pts
Aumentar de Fraco para Normal	100pts
Aumentar de Normal para Bom	150pts
Aumentar de Bom para Ótimo	200pts
Aumentar de Ótimo para Incrível	250pts
Aumentar de Incrível para Superior	300pts
E assim por diante...	

PERÍCIAS

Aumentar de Sem nível para Normal	60pts
Aumentar de Normal para Bom	90pts
Aumentar de Bom para Ótimo	120pts
Aumentar de Ótimo para Incrível	150pts
Aumentar de Incrível para Superior	180pts
E assim por diante...	

HABILIDADES DE CLASSE OU RAÇA

Aumentar de Ausente para Normal	40pts
Aumentar de Normal para Bom	80pts
Aumentar de Bom para Ótimo	120pts
Aumentar de Ótimo para Incrível	160pts
Aumentar de Incrível para Superior	200pts
Aumentar de Superior para Heróico	240pts
E assim por diante...	

MAGIAS (Magos, Clérigos e Druidas)

Adicionar um novo Caminho no 1º Nível	60pts
Aumentar do 1º Nível para o 2º Nível	60pts
Aumentar do 2º Nível para o 3º Nível	120pts
Aumentar do 3º Nível para o 4º Nível	180pts
Aumentar do 4º Nível para o 5º Nível	240pts
Aumentar do 5º Nível para o 6º Nível	300pts
E assim por diante...	

Aumentar um Ponto de Magia	150pts
----------------------------	--------

RITUAIS (Magos, Druidas, Elfos e Meio-elfos)

Elfos são criaturas naturalmente místicas, mesmo se não forem magos, clérigos ou druidas. Então, com experiência, podem aprender a realizar rituais como se fossem magos também.

Adicionar uma magia do 1º Círculo ao Grimório	60pts
Adicionar uma magia do 2º Círculo ao Grimório	120pts
Adicionar uma magia do 3º Círculo ao Grimório	180pts
Pode realizar um novo ritual de 1º Círculo	100pts
Pode realizar um novo ritual de 2º Círculo	200pts
Pode realizar um novo ritual de 3º Círculo	300pts

Obs: Para adicionar ou aprender um ritual de um círculo, é necessário possuir e ser capaz de realizar um ritual de um círculo anterior. Os rituais adicionados devem ser sorteados na tabela. O jogador pode rolar novamente caso já possua o ritual sorteado.



TESOUROS

TESOUROS

Cada tipo de Monstro carrega consigo determinado tipo de tesouro, de acordo com a tabela abaixo. Se o monstro carregar alguma joia com ele, sorteie na **Tabela II** o valor exato da pedra.

MONSTRO	OURO	PRATA	JÓIAS
Aranha Gigante	-	-	-
Aranha Mãe	-	-	A
Bruxas	2d6	2d6	B
Bullywugs	1d6	1d6	-
Bullywug (comandante)	2d6	1d6	A
Esqueletos	-	1d3	-
Gárgulas	-	-	-
Gárgulas vermelhos	-	-	C
General Orc	3d6	3d6	B
Goblins	1d3	1d3	-
Goblin Shaman	1d3	1d6	A
Gnolls	1d6	1d6	-
Hagg	-	-	B
Hobgoblins	1d6	1d6	-
Homens-Ratos	1d6	-	-
Mago Necromântico	3d6	3d6	C
Mimic	3d6	3d6	A
Múmias	2d6	2d6	B
Observador	-	-	-
Orcs	1d6	1d6	-
Ratos Gigantes	-	-	-
Serpente Gigante	-	-	-
Serpente comum	-	-	-
Trasgo	2d6	3d6	B
Troll das Cavernas	2d6	2d6	A
Troll das Florestas	2d6	2d6	B
Vampira	3d6	3d6	C
Vigilante	-	-	-
Zumbis	-	1d3	-

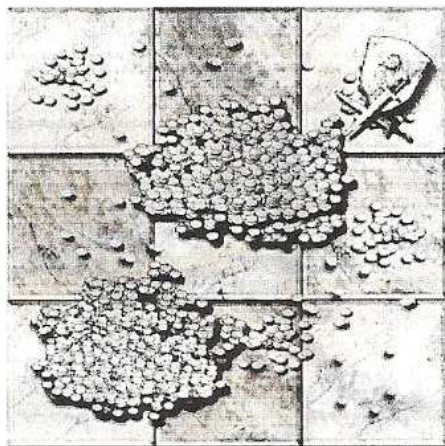


TABELA DE JÓIAS (VALOR EM PEÇAS DE OURO)

Quando os personagens encontrarem tesouros ou pedras preciosas, utilize a tabela abaixo para calcular que tipo de pedra preciosa eles encontraram. Use descrições coloridas das gemas para que os jogadores comecem a "pegar" o clima de fantasia desde cedo na aventura.

TABELA I - PEDRAS

2-6	A (pedras ornamentais)
7	B (pedras semi-preciosas)
8	C (pedras nobres)
9	D (pedras preciosas)
10, 11	E (gemas)
12	F (jóias trabalhadas)

A - pedras ornamentais: azulita, ágata, hematita, lápis-azuli, obsidiana, quartzo, turquesa.

B - semi-preciosas: carnelia, citrine, cristal de rocha, jasper, ônix, pedra-da-lua, quartzo-rosa, turmalina, zircônio.

C - pedras nobres: Aquamarine, alexandrita, âmbar, ametista, coral, crisoberile, jade, jet.

D - pedras preciosas: peridot, pérola, spinel, topázio.

E - gemas: diamante, esmeralda, jacinto, opala, rubi, rubi de fogo, safira.

F - jóias trabalhadas: anéis, pulseiras, brincos, tiaras.

TABELA II - VALOR DAS PEDRAS PRECIOSAS*

	A	B	C	D	E	F
2	1	1	4	12	20	30
3	1	2	8	20	32	36
4	2	4	10	24	34	40
5	3	6	14	26	36	44
6	6	8	16	28	38	48
7	8	10	20	30	40	50
8	10	12	22	32	42	52
9	12	14	24	34	44	54
10	14	16	36	36	46	56
11	16	18	28	38	48	58
12	18	20	30	40	50	60

*Em moedas de Ouro

O Mestre pode adicionar outros tesouros como quadros raros, pinturas, estátuas, esculturas valiosas, coroas, cetros e outros objetos. Pode colocar mapas para tesouros maiores ou pistas para outras aventuras dentro do tesouro.

Armas, armaduras e equipamentos que os personagens encontram com monstros e NPCs podem ser vendidos na cidade por um terço do preço original (arredonde para cima).

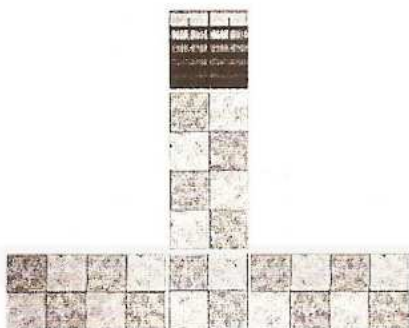


CRIANDO SUA MASMORRA

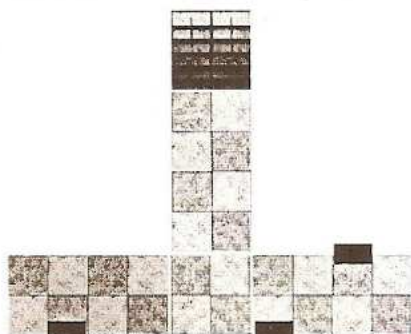
RPGQuest é um jogo que pode ser jogado também sem a presença de um Mestre. Neste caso, os próprios jogadores ficam encarregados de fazer o papel do Mestre, utilizando as tabelas deste capítulo para gerar uma masmorra aleatória.

COMO PROCEDER

O primeiro passo é arrumar o tabuleiro da maneira disposta abaixo, com a escadaria de acesso à masmorra, um corredor com 4 espaços e uma junção em "T", com duas direções, conforme a figura abaixo:



Em seguida, um dos jogadores rola 1d3+1 para saber o número de portas que devem ser colocadas nos corredores que formam os braços do "T". O jogador que rolou os dados pode colocar as portas como desejar nos corredores, embora recomendamos que haja um certo espaçamento entre elas de no mínimo 2 casas, conforme figura abaixo:



No exemplo, o número sorteado foi 3 portas, e decidimos colocar duas portas do lado direito e uma porta no lado esquerdo, conforme a figura acima.

Role também na **Tabela III** para saber se existe algum monstro guardando a entrada da masmorra. Jogue 2d6 para cada um dos dois túneis iniciais da masmorra.

Este será o desafio inicial dos aventureiros. Os próprios jogadores farão as vezes dos monstros, atacando os personagens que estiverem mais próximos. Em caso de dúvida sobre quem atacar, os monstros atacarão sempre o herói que parecer mais ameaçador.

NOSSA AVENTURA COMEÇA!!!

Os personagens terão de enfrentar este primeiro desafio dos Monstros errantes que estiverem guardando a entrada da masmorra, antes de decidirem entrar em qualquer uma das portas.

Uma vez derrotados os monstros, os heróis podem escolher abrir uma das portas disponíveis. Quando isso acontece, um dos jogadores (podem inclusive revezar esta tarefa) deve fazer as seguintes etapas:

1 - O QUE HÁ ATRÁS DA PORTA?

O jogador deve rolar 2d6 na **Tabela IV** e incluir a peça relacionada do labirinto no jogo, da maneira como desejar.

Algumas vezes, a disposição das salas e portas dentro da masmorra fará com que algumas possibilidades fiquem impossíveis de serem preenchidas (por exemplo, se dois corredores "espremerem" uma sala, fazendo com que a sala sorteada não possa ser encaixada no espaço disponível). Neste caso, ignorem a rodada de dados e joguem novamente ou escolham direto a peça que encaixa melhor na situação ou que deixará o mapa mais coerente. Isso é RPG!

2 - SORTEIE PORTAS DENTRO DA NOVA SALA

O mesmo jogador rolará 1d6 e consultará a tabela abaixo para saber quantas portas além da primeira existem na sala ou corredor.

1,2	Nenhuma outra porta
3,4	Uma porta
5	Duas portas
6	Três portas

A regra aqui é simples: se a sala já possui paredes em conjunto com outra sala já descoberta ou com um corredor e nessa sala/corredor não existem portas para este aposento, o jogador não pode acrescentar portas extras nesta parede, tendo de escolher outra parede da sala para colocar sua porta.

Por outro lado, portas que já existam no mapa e que não foram abertas, mas que sejam claramente da nova sala devem ser adicionadas automaticamente. Basta usar o bom senso!



No exemplo, sorteamos "4" (Sala 4x6) na **Tabela II** e "3" na **Tabela de Portas** (uma porta extra).



CRIANDO SUA MASMORRA

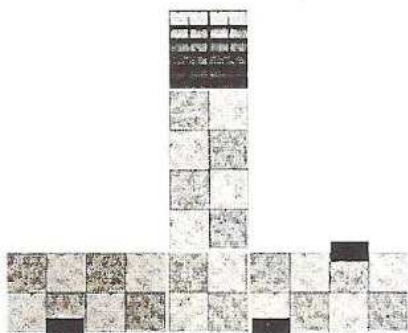
RPGQuest é um jogo que pode ser jogado também sem a presença de um Mestre. Neste caso, os próprios jogadores ficam encarregados de fazer o papel do Mestre, utilizando as tabelas deste capítulo para gerar uma masmorra aleatória.

COMO PROCEDER

O primeiro passo é arrumar o tabuleiro da maneira disposta abaixo, com a escadaria de acesso à masmorra, um corredor com 4 espaços e uma junção em "T", com duas direções, conforme a figura abaixo:



Em seguida, um dos jogadores rola 1d3+1 para saber o número de portas que devem ser colocadas nos corredores que formam os braços do "T". O jogador que rolou os dados pode colocar as portas como desejar nos corredores, embora recomendamos que haja um certo espaçamento entre elas de no mínimo 2 casas, conforme figura abaixo:



No exemplo, o número sorteado foi 3 portas, e decidimos colocar duas portas do lado direito e uma porta no lado esquerdo, conforme a figura acima.

Role também na **Tabela III** para saber se existe algum monstro guardando a entrada da masmorra. Jogue 2d6 para cada um dos dois túneis iniciais da masmorra.

Este será o desafio inicial dos aventureiros. Os próprios jogadores farão às vezes dos monstros, atacando os personagens que estiverem mais próximos. Em caso de dúvida sobre quem atacar, os monstros atacarão sempre o herói que parecer mais ameaçador.

NOSSA AVENTURA COMEÇA!!!

Os personagens terão de enfrentar este primeiro desafio dos Monstros errantes que estiverem guardando a entrada da masmorra, antes de decidirem entrar em qualquer uma das portas.

Uma vez derrotados os monstros, os heróis podem escolher abrir uma das portas disponíveis. Quando isso acontece, um dos jogadores (podem inclusive revezar esta tarefa) deve fazer as seguintes etapas:

1 - O QUE HÁ ATRÁS DA PORTA?

O jogador deve rolar 2d6 na **Tabela IV** e incluir a peça relacionada do labirinto no jogo, da maneira como desejar.

Algumas vezes, a disposição das salas e portas dentro da masmorra fará com que algumas possibilidades fiquem impossíveis de serem preenchidas (por exemplo, se dois corredores "espremerem" uma sala, fazendo com que a sala sorteada não possa ser encaixada no espaço disponível). Neste caso, ignorem a rodada de dados e joguem novamente ou escolham direto a peça que encaixa melhor na situação ou que deixará o mapa mais coerente. Isso é RPG!

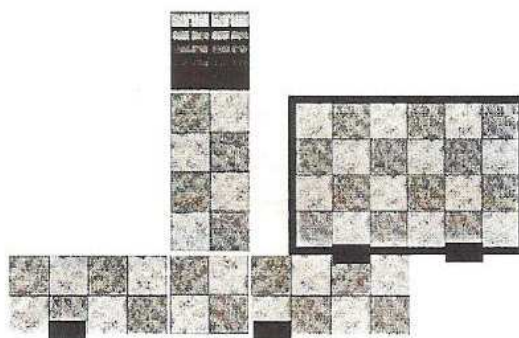
2 - SORTEIE PORTAS DENTRO DA NOVA SALA

O mesmo jogador rolará 1d6 e consultará a tabela abaixo para saber quantas portas além da primeira existem na sala ou corredor.

1,2	Nenhuma outra porta
3,4	Uma porta
5	Duas portas
6	Três portas

A regra aqui é simples: se a sala já possui paredes em conjunto com outra sala já descoberta ou com um corredor e nessa sala/corredor não existem portas para este aposento, o jogador não pode acrescentar portas extras nesta parede, tendo de escolher outra parede da sala para colocar sua porta.

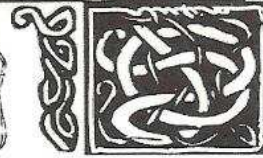
Por outro lado, portas que já existam no mapa e que não foram abertas, mas que sejam claramente da nova sala devem ser adicionadas automaticamente. Basta usar o bom senso!



No exemplo, sorteamos "4" (Sala 4x6) na **Tabela II** e "3" na **Tabela de Portas** (uma porta extra).

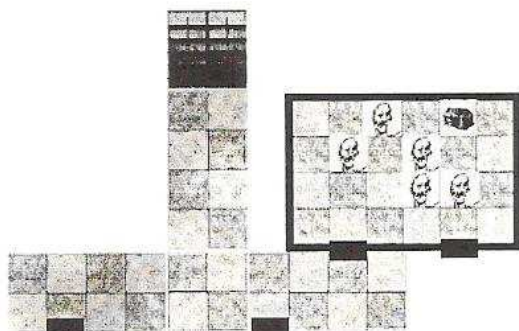


RPG QUEST



3 - MONSTROS E TESOUROS

Por último, sorteie na **Tabela III** - Monstros para ver quantos monstros estão dentro da sala e na **Tabela IV** - Objetos para ver se há algum baú de tesouros ou outros objetos importantes na sala.



Sorteamos "12" na Tabela III e 5 zumbis no total. Também sorteamos "7" (Baú do tesouro) + "10" (porta trancada), então substituímos a porta extra por uma porta de fechadura verde.

CONTINUE A AVENTURA...

A partir de então, as coisas vão se ajeitando normalmente. É interessante nomear um dos Personagens como o *Cartógrafo Oficial* e dar ao jogador papel quadriculado para que ele possa anotar a posição exata do mapa (caso a aventura tenha de ser interrompida ou acabarem as salas e os jogadores precisarem reutilizar as peças).

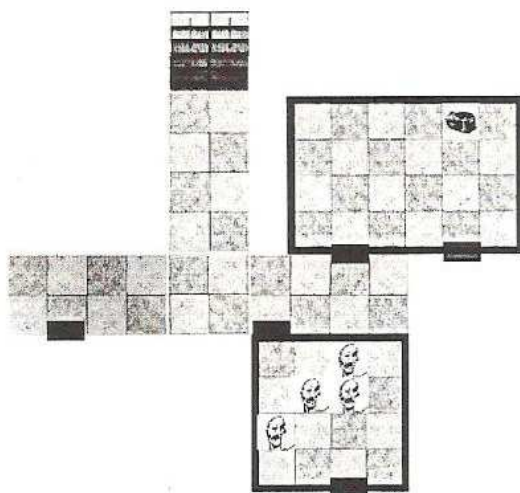


Tabela IV-B - Cores das Chaves e Alavancas

1	Vermelha
2	Azul
3	Verde
4-6	Escolha uma cor adequada à aventura. (normalmente uma das cores que já apareceram)

TABELAS

Tabela I - Monstros Errantes em Corredores

2	1d3+2 Gnolls
3	1d3 Homens Ratos e 1d3+1 Ratos
4	1 Hobgoblin + 1d6 Goblins
5	1d3+2 Orcs
6, 7 e 8	Nenhum Monstro
9	1d3+2 Esqueletos
10	1d3+2 Bullywugs
11	1d3 Homens Ratos e 1d3+1 Ratos
12	1d3+2 Zumbis

Tabela II - O que está atrás daquela porta?

2	Corredor de 4x2 + Escada subindo
3	Corredor 4x2 + junção + Corredor 4x2 (curva)
4	Sala 4x6
5	Corredor 8x2
6	Sala 4x4
7	Corredor 4x2
8	Sala 4x4
9	Sala de 6x8
10	Sala 4x6
11	Corredor 4x2 + junção + Corredor 4x2 (curva)
12	Corredor de 4x2 + Escada descendo

Obs: nas salas grandes, de 6x8, role duas vezes nestas tabelas, ignorando resultados iguais.

Tabela III - Monstros em Salas

2	1d6+2 Gnolls
3	1d3 Homens Ratos e 1d6+1 Ratos
4	1d3 Hobgoblins + 1d6 Goblins
5	1d6+2 Orcs
6	1 Vigilante + jogue de novo
7	Nenhum Monstro
8	1d3 gárgulas
9	1d6+2 Esqueletos
10	1d6+2 Bullywugs
11	1d3 Trolls
12	1d6+2 Zumbis

Tabela IV - Tesouros e Objetos Importantes

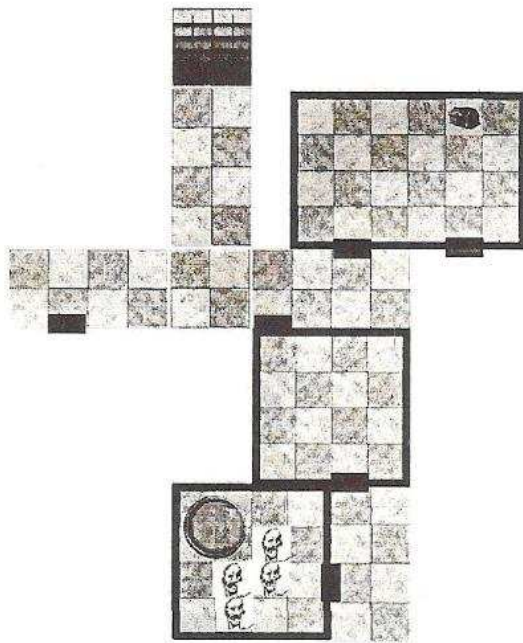
2, 3	Chave (sorteie uma cor)
4	Alavanca (sorteie uma cor)
5, 6	Mobiliária (sorteie na Tabela V)
7	Baú de Tesouro + role novamente
8, 9	Nenhum Objeto Importante
10, 11	Porta Trancada (sorteie uma cor) (substitua alguma das portas da sala por esta porta, se não houver nenhuma porta sorteada, inclua uma).
12	NPC ou Especial (sorteie na Tabela VI)



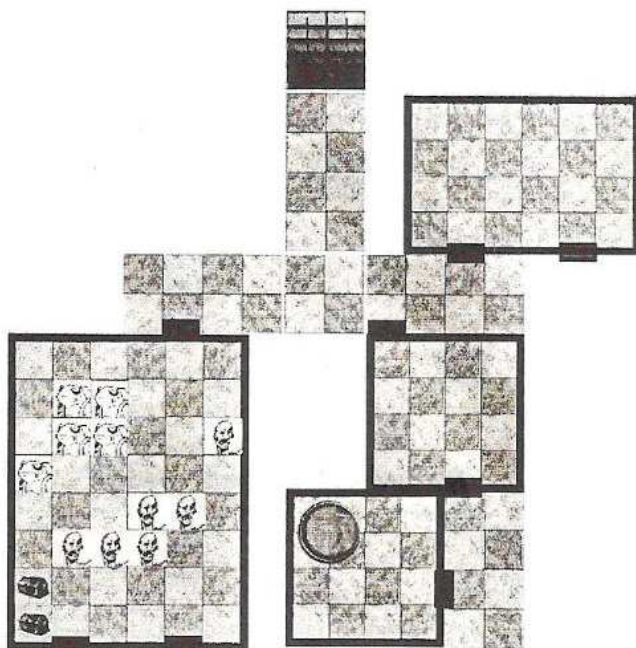
RPG QUEST



Depois de um tempo na aventura, algumas coisas começarão a se encaixar, permitindo aos jogadores bolar uma história que explique aquela série de eventos.



Na próxima sala, os jogadores sorteiam um corredor vazio com uma porta. Avançando um pouco mais, temos uma sala 4x4 com nenhuma porta extra, uma fonte e 4 esqueletos.



Continuando a história, os jogadores sorteiam na sala de 6x8 a presença de 5 bullywugs e 6 zumbis. Como objetos especiais, temos 2 baús de tesouro e uma chave verde (na verdade, o sorteio indicou uma cor adequada à aventura).

TABELAS EXTRAS

Tabela V - Mobília

2, 3, 4	Sarcófago
5	Altar Gigante
6, 7	Fogueira
8	Buraco 2x2
9	Pedestal
10	Altar
11, 12	Fonte

Tabela VI - NPCs ou Especiais

Para ser usado com cuidado pelo Mestre

2, 5	Vampira + 1d6 zumbis
3, 4	General Orc + Troll das Cavernas
6	Observador + 1d3 Vigilantes
7	1d3 Hobgoblins + Trasgo
8	Bruxa + 1d6 Gnolls
9, 12	Hagg + 1d6 zumbis
10, 11	Mago Necromântico + 1d6 esqueletos

EXPERIÊNCIA

A Experiência deve ser anotada pelo Mestre (ou pelos jogadores) em um papel ao final de cada combate, da seguinte maneira:

Some os valores de todos os inimigos envolvidos no combate e divida pelo número de Heróis que participaram do combate. Arredonde os valores para cima.

Orpheus, Theodore e Germana derrotam 6 esqueletos em uma sala. Ao final do combate, o Mestre soma os valores de cada esqueleto (5+5+5+5+5+5 = 30) e divide pelos 3 heróis (10 pontos para cada um). Simples assim.

No final de cada partida, os jogadores somam os pontos de experiência dos personagens que sobreviveram (personagens que morreram não recebem nenhum ponto de experiência). Personagens desmaiados recebem pontos de experiência pelas batalhas que participaram.

Às vezes, o Mestre pode "completar" os pontos de experiência de uma aventura para que o jogador possa comprar determinada habilidade, perícia ou atributo que precisa, se faltar menos de 10 pontos para isso e caso o jogador tenha feito um bom Roleplay de seu personagem.

Pontos de Experiência só podem ser investidos nos personagens na Cidade, durante o período de descanso entre aventuras e NUNCA durante uma aventura em progresso!

Personagens podem acumular pontos de Experiência de várias aventuras para comprar habilidades mais caras (na verdade, vocês perceberão que, conforme os personagens vão avançando em experiência, isso se tornará mais e mais comum, pois as habilidades mais poderosas são cada vez mais caras!)



RPG QUEST



MONSTROS

O que seriam de nossos valorosos heróis sem os maléficos monstros de Halzazee?

A seguir apresentamos uma lista de todos os monstros que acompanham este módulo básico de RPGQuest.

ARANHA GIGANTE

EXP: 5

Pontos de Vida: 3

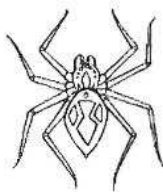
Movimentação: 7,5m

Ataque: Picada Venenosa x1 (Fraco)

Dano: 1 + veneno

Defesa/Resistência: 11 / Fraco

Especial. *Veneno:* Teste de CON contra dificuldade 8 ou recebe +1d3 pontos de dano a cada picada.



Aranhas gigantes são versões enormes de suas parentes de masmorras, chegando a atingir até 30 ou 40cm de comprimento. Vivem em teias de aranha próximas de passagens ou corredores onde possam surpreender suas vítimas.

ARANHA MÃE

EXP: 25

Pontos de Vida: 12

Movimentação: 6m

Ataque: Picada Venenosa x1 (Normal)

Dano: 2 + veneno

Defesa/Resistência: 10 / Normal

Especial. *Veneno:* Teste de CON contra dificuldade 8 ou recebe +2d3 pontos de dano a cada mordida.



Uma versão exageradamente grande da Aranha Gigante, podendo chegar a até 3m de comprimento, alguns Elfos Negros a utilizam como montaria em suas cavernas e masmorras. Uma aranha mãe está sempre acompanhada de pelo menos 1d6+1 filhotes.

BRUXAS

EXP: 200

Pontos de Vida: 20

Movimentação: 9m

Ataque: Adaga (Normal) x1 ou Magia

Dano: 1d3+1

Defesa/Resistência: 9 / Bom

Especial. *Magia:* A bruxa pode fazer os seguintes feitiços, uma vez por dia: Enfeitiçar Pessoas, Missil Mágico (conjura 3 mísseis de uma só vez), Raio de Gelo, Resistência ao Fogo, Flecha Ácida, Teias e Toque Vampírico.



As Bruxas são as agentes maléficas de Halzazee, do culto de Tenebras e Luvithy. São adversárias perigosíssimas e dizem que costumam andar em grupos (Chamados Covens) compostos de duas ou três bruxas. Atacar um grupo de bruxas é uma tarefa muito perigosa, digna dos maiores heróis do Reino.

BULLYWUGS

EXP: 5

Pontos de Vida: 6

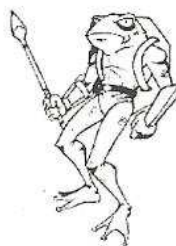
Movimentação: 6m

Ataque: Espada Curta x1 (Fraco) ou Lança (Fraco) x1

Dano: 1d3 ou 1d3+1

Defesa/Resistência: 8 / Fraco

Especial. *Nenhum.*



Bullywugs são os homens-sapos que servem aos sacerdotes de Luvithy. Pequenos e esquisitos, eles preferem atacar as suas vítimas nos pântanos, mas podem ocasionalmente serem encontrados em cavernas e masmorras, protegendo algum tesouro.

ESQUELETOS

EXP: 5

Pontos de Vida: 7

Movimentação: 6m

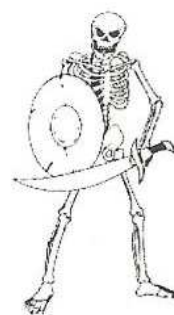
Ataque: Espada x1 (Fraco)

Dano: 1d3

Defesa/Resistência: 8 / Fraco

Especial. *Imunidades:* Esqueletos são mortos-vivos e, portanto, imunes a rituais de Enfeitiçar, Sono ou Controle Mental.

Absorção de dano: Recebem metade do dano



de armas cortantes (espadas, machados...) ou flechas, arredondado para cima. São afastados com Dificuldade 8 no Teste.

Esqueletos são os restos animados de guerreiros mortos; serviais sem mente que seguem apenas as ordens recebidas e não tomam nenhum tipo de iniciativa sozinhos.

FANTASMAS

EXP: 150

Pontos de Vida: 16

Movimentação: 6m

Ataque: Magia

Dano: especial

Defesa/Resistência: 10 / Bom

Especial. *Magia:* A Fantasma pode fazer os seguintes feitiços, uma vez por dia: Enfeitiçar Pessoas, Missil Mágico (conjura 3 mísseis de uma só vez), Raio de Gelo, Resistência ao Fogo, Flecha Ácida e Toque Vampírico (x2).





RPG QUEST



As Fantasma são uma espécie de bruxa mais poderosa, normalmente líder de um Coven e que mantém pactos com demônios ou outras criaturas do Abismo.



GÁRGULAS

EXP: 30
Pontos de Vida: 25
Movimentação: 9m
Ataque: Garras x1 (Normal)
Dano: 1d3+2
Defesa/Resistência: 8 / Bom
Especial. *Imunidades:* Gárgulas são estátuas animadas e, portanto, imunes a magias de Enfeitiçar, Sono ou Controle Mental.

Gárgulas são estátuas animadas através de poderosas magias, para atuarem como guardiões de portais e tesouros. Eles apenas cumprem as ordens que lhe são dadas, não podendo tomar nenhum outro tipo de decisão sozinhos.



GENERAL ORC

EXP: 80
Pontos de Vida: 20
Movimentação: 9m
Ataque: Espada x2 (Ótimo)
Dano: 1d6+1
Defesa/Resistência: 10 / Bom
Especial. *Magia:* O General Orc pode fazer o seguinte feitiço, uma vez por dia: Conjurador Orcs. Os orcs obedecerão a todos os comandos do General.

Escolhidos entre os mais selvagens guerreiros Orcs, os Generais respondem diretamente aos feiticeiros do grande Halzazee. Costumam andar sempre acompanhados de uma pequena tropa de Orcs ou goblins e às vezes possuem Trolls como guarda-costas.

GOBLINS

EXP: 5
Pontos de Vida: 5
Movimentação: 6m
Ataque: Maça estrelada x1 (fraco) ou Lança (Fraco) x1
Dano: 1d3 ou 1d3+1
Defesa/Resistência: 7 / Fraco
Especial. *Nenhum.*



Os goblins que seguem Halzazee pertencem à corte Unseelie das Fadas. São criaturas maléficas e muito covardes, que seguem seus líderes mais por medo deles do que por respeitarem suas ordens. Atacam em bandos e podem fugir se estiverem em desvantagem. Por outro lado, formam excelentes espiões e ladrões.



GNOLLS

EXP: 10
Pontos de Vida: 7
Movimentação: 9m
Ataque: Machado x1 (Normal)
Dano: 1d6
Defesa/Resistência: 8 / Fraco
Especial. *Nenhum.*

Gnolls são uma espécie de humanóide maligno com cabeça de hiena, que vivem em bandos mercenários contratados pelos goblinóides em sua guerra contra os humanos. Normalmente, são tão traiçoeiros que os vilões os contratam para vigiar tesouros mas mantêm os tesouros trancados em uma sala, para que os próprios Gnolls não o roubem!



HOBGOBLINS

EXP: 15
Pontos de Vida: 10
Movimentação: 9m
Ataque: Clava x1 (Normal)
Dano: 1d3+2
Defesa/Resistência: 8 / Normal
Especial. *Nenhum.*

Os Hobgoblins são os parentes maiores e mais fortes dos goblinóides, recrutados como comandantes das tropas goblins para Halzazee. Atuam como chefes de pequenos grupos de 6 a 8 goblins para missões de ataque a caravanas ou viajantes em Nova Arcádia.

Os hobgoblins odeiam os elfos e meio-elfos e irão sempre atacar em primeiro lugar os membros destas raças.



HOMENS-RATOS

EXP: 10
Pontos de Vida: 9
Movimentação: 6m
Ataque: Espada Curra x1 (Fraco) ou Mordida (Normal)
Dano: 1d3+1 ou 1d2+especial
Defesa/Resistência: 8 / Normal
Especial. *Ratos Gigantes.* Os Homens-Ratos estão sempre acompa-

nhados de 1d3+2 ratos gigantes, que os seguem e obedecem a todos os seus comandos.

Licantropia. A cada mordida que cause dano, role 2d6. Uma jogada de "2" indica que a vítima foi contaminada pela mordida do homem-rato e se transformará em um homem-rato a menos que consiga uma poção de cura antes da próxima lua-cheia.

Dizem que estas criaturas estão relacionadas de alguma maneira com os lobisomens e com outros tipos de transmorfo.



RPG QUEST



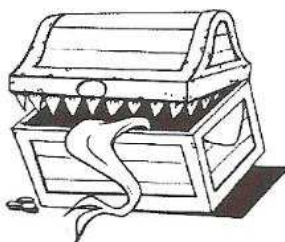
MAGO NECROMÂNTICO

EXP: 200
Pontos de Vida: 20
Movimentação: 9m
Ataque: Cajado x1 (Bom) ou Magia
Dano: 1d3+3
Defesa/Resistência: 10 / Bom
Especial. Magia: O Mago necromântico pode fazer os seguintes feitiços, uma vez por dia: Missil Mágico x2 (conjura 3 mísseis de uma só vez), Raio de Gelo, Esguridão, Fle-

cha Ácida, Teias, Toque Vampírico e Conjurar Esqueletos.

Absorção: O mago absorve 1 ponto de dano de cada ataque que receber, devido a um feitiço concedido a ele por Halzacee.

Os magos necromânticos são os principais aliados de Halzacee contra as forças do bem de Arcádia. Eles são responsáveis pelos feitiços de caos lançados contra as vilas e cidades da fronteira e pela conjuração de criaturas malignas. Costumam ser os comandantes das masmorras.



Mimic

EXP: 10
Pontos de Vida: 10
Movimentação: 3m
Ataque: Mordida x1 (Bom)
Dano: 1d3+1
Defesa/Resistência: 8 / Bom
Especial. Camuflagem: O Mimic

consegue se disfarçar de qualquer tipo de objeto, mas prefere especialmente baús de tesouro, onde abocanha a mão de um aventureiro inexperiente que avance muito rápido sobre as moedas... Se o jogador não disser que está investigando o baú, o primeiro ataque do Mimic é considerado um acerto automático e causa 1d3 pontos de dano.

Mimics são criaturas do reino dos sonhos, formados basicamente por material mutável do sonhar, que adquire a forma de um objeto inanimado que for mais conveniente para o momento. Dizem as lendas que estas criaturas foram criadas por um feiticeiro há muito tempo, para servir de guardião de seu tesouro.



MÚMIAS

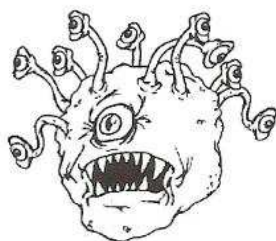
EXP: 40
Pontos de Vida: 15
Movimentação: 6m
Ataque: Garras x1 (Bom), Ataque Especial
Dano: 1d3+1
Defesa/Resistência: 10 / Bom
Especial. Aura de Podridão: As oito casas adjacentes a uma múmia são sempre afetadas por uma aura de podridão que causa 1d2 pontos de dano por rodada em qualquer cri-

atura. Além disso, todas as criaturas vivas que estejam a três casas de distância da Múmia sofrem 1 ponto de dano por rodada. As vítimas podem fazer um Teste de WILJ. contra dificuldade 9 por rodada para evitar este dano.

Ataque Especial. Três vezes ao dia, a múmia consegue concentrar sua aura de podridão em um ataque especial na forma de um raio de até 9m de distância (6 casas), atingindo todos dentro da linha de efeito. Todas as vítimas recebem 2d6 pontos de dano, com direito a um Teste de CON para reduzir o dano à metade.

Imunidades: Múmias são mortos-vivos e, portanto, imunes a rituais de Infeitiçar, Sono ou Controle Mental. Também são mais difíceis de Afastar, tendo Dificuldade 10 no Teste.

Múmias são mortos-vivos resultantes de complexos rituais alquímicos realizados antes da morte de um guerreiro ou monarca, com o objetivo de preservar sua essência pela eternidade. Com o tempo, porém, eles se tornam corrompidos pela própria podridão do ritual e se transformam em seres maléficos e monstruosos.



OBSERVADOR

EXP: 350
Pontos de Vida: 40
Movimentação: 4,5m
Ataque: Ataque Especial x2 (Bom), Mordida (Ótima)
Dano: 1d3+3
Defesa/Resistência: 9 / Bom
Especial. Raio elétrico. Dois dos

olhos de um observador podem gerar pequenas descargas elétricas a cada 5 rodadas, causando 1d6+1 pontos de dano em uma linha de até 9m de distância (6 casas). Todas as vítimas dentro do raio de ação sofrem os efeitos do ataque, mas podem fazer um Teste de WILJ. vs. dificuldade 9 para reduzir o dano à metade. Os raios só podem ser disparados em linha reta ou na diagonal.

Detectar Invisível. Um dos olhos do Observador possui a capacidade de detectar qualquer objeto invisível em um raio de 18m.

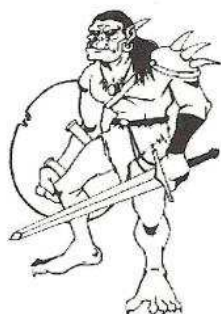
Raio anti-magia. O olho central do Observador cria um campo anti-mágica à sua frente (as três casas frontais). Nenhuma magia consegue atravessar esta barreira. Armas mágicas também perdem seus bônus em um ataque frontal contra o observador.

Raios Congelantes: Dois dos olhos de um observador podem disparar raios congelantes a cada 10 rodadas, causando 1d6 pontos de dano em uma linha de até 9m de distância (6 casas). A vítima que for atingida pelo raio pode fazer um Teste de WILJ. vs. dificuldade 9 para reduzir o dano à metade. Os raios só podem ser disparados em linha reta ou na diagonal.

Os Observadores são criaturas do Reino dos Pesadelos, que foram aprisionadas por Halzacee em Arcádia e acabaram se aliando aos seus exércitos. São provavelmente as criaturas mais perigosas, pois são extremamente inteligente e malévolas. Os observadores possuem cerca de 1m de raio e deslocam-se flutuando no ar. Eles possuem entre 5 e 11 olhos, sendo que estes olhos podem ter poderes desconhecidos (criados pelo Mestre).



RPG QUEST



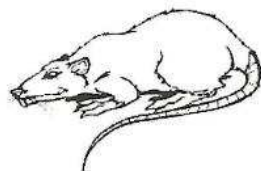
ORCS

EXP: 5
Pontos de Vida: 6
Movimentação: 9m
Ataque: Espada Curta x1 (Fraco)
Dano: 1d3+1
Defesa/Resistência: 7 / Fraco
Especial: *Nenhum.*

Orcs são as criaturas maléficas que habitam as áreas mais sombrias das bordas do Reino de Arcádia. Vivem em guerra com os humanos e de tempos em tempos organizam pequenos exércitos para atacar as vilas e cidadelas na fronteira com Halzazec.

Orcs são os soldados rasos dos exércitos do mal, sempre prontos a servir como bucha de canhão contra os aventureiros.

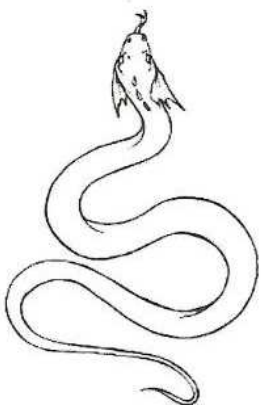
RATOS GIGANTES



EXP: 3
Pontos de Vida: 4
Movimentação: 7,5m
Ataque: Mordida x1 (Fraco)
Dano: 1 + Doença
Defesa/Resistência: 8 / Fraco
Especial: *Doenças:* Teste de CON

contra dificuldade 8 ou recebe +1d3 pontos de dano a cada mordida. Além disso, o personagem perde um nível de FR e CON temporariamente, até que se recupere da doença (através de poções, magias ou descanso de uma semana).

SERPENTE GIGANTE



EXP: 50
Pontos de Vida: 30
Movimentação: 9m
Ataque: Picada Venenosa x1 (Normal) ou constrição
Dano: 1d6 + veneno
Defesa/Resistência: 10 / Normal
Especial: *Veneno:* Teste de CON contra dificuldade 9 ou recebe +2d3 pontos de dano a cada mordida. Além disso, o herói perde um nível em FR, CON e AGI

Constrição: Um ataque bem sucedido da serpente faz com que ela se enrosque no herói, ocupando a mesma casa que ele. A partir de então, começa a esmagar o aventureiro com a força de seus músculos. A vítima precisa passar em um teste de CON contra dificuldade 10 por rodada ou recebe 1d3 pontos de dano por esmagamento.

As serpentes gigantes são reptéis muito perigosos, que vivem nas áreas pantanosas de Arcádia mas que muitas vezes são capturadas e trazidas para as masmorras como bichos de estimação.



SERPENTE COMUM

EXP: 3
Pontos de Vida: 3
Movimentação: 9m
Ataque: Picada Venenosa x1 (Normal)
Dano: 1 + veneno
Defesa/Resistência: 9 / Fraco
Especial: *Veneno:* Teste de CON contra dificuldade 9 ou recebe +1d3 pontos de dano a cada mordida.



TRASGO

EXP: 100
Pontos de Vida: 30
Movimentação: 7,5m
Ataque: Clava x1 (Fraco)
Dano: 2d6+1
Defesa/Resistência: 8 / Fraco
Especial: *Nenhum.*

Trasgos são criaturas enormes e estúpidas, às vezes com mais de 3 metros de altura e corpo desproporcional, que servem aos feiticeiros de Halzazec atacando caravanas

nos caminhos que cortam bosques e florestas.

Às vezes são chamados pelos Orcs ou pelos goblinóides para proteger prisioneiros importantes em masmorras ou para guardar tesouros mais valiosos. Apesar de não gostarem muito do ambiente apertado das masmorras, eles sempre cumprem as ordens dos generais orcs.

Costumam utilizar clavas gigantes como armas.

TROLL DAS CAVERNAS

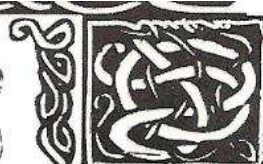


EXP: 100
Pontos de Vida: 30
Movimentação: 7,5m
Ataque: Garras x1 (Normal)
Dano: 1d6+4
Defesa/Resistência: 8 / Bom
Especial: *Pele Grossa.* O Troll absorve 1 ponto de dano de todos os ataques feito pelos heróis, com exceção de magias fogo, ácido ou eletricidade.

Trolls são grandes monstros parentes distantes dos goblinóides que podem chegar facilmente a três ou quatro metros de altura, com grande massa muscular. um troll das cavernas pode pesar cerca de duas toneladas



RPG QUEST



TROLL DAS FLORESTAS



EXP: 40
Pontos de Vida: 24
Movimentação: 7,5m
Ataque: Garras x1 (Normal)
Dano: 1d6+1
Defesa/Resistência: 9 / Bom
Especial. *Regeneração.* O Troll regenera um Ponto de Vida por rodada, a menos que o dano seja causado por fogo ou ácido

Apesar dos nomes parecidos, os Trolls das Florestas são parentes distantes das Treants (os homens-árvores). Criaturas extremamente perigosas e maléficas, os trolls andam através dos pântanos à procura de alimentos. São carnívoros e adoram carne humana (em especial élfica). O maior poder dos trolls é sua capacidade de regenerar, que pode até mesmo trazer um troll de volta à vida se o corpo destruído não for incinerado ou queimado com ácido.

VAMPIRA



EXP: 300
Pontos de Vida: 28
Movimentação: 12m
Ataque: Garras x1 (Bom) ou Ataques Especiais
Dano: 1d3+1
Defesa/Resistência: 10 / Ótimo
Especial. *Magia:* A vampira pode conjurar duas vezes por dia a magia Conjurar Esqueletos a partir de ossos que estejam no chão. Os esqueletos obedecem cegamente a todos

os comandos de uma vampira.

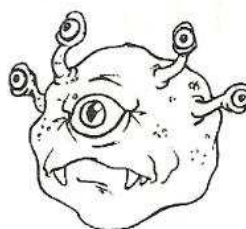
Imunidades: Vampiras são mortos-vivos e, portanto, imunes a magias de Enfeitiçar, Sono ou Controle Mental. Também são muito difíceis de afastar, tendo Dificuldade 12 no Teste.

Magia: A vampira pode fazer os seguintes feitiços, uma vez por dia: Missil Mágico (conjura 3 mísseis de uma só vez), Enfeitiçar Pessoas, Escuridão, Teias e Toque Vampírico.

Regeneração. A vampira regenera um Ponto de Vida por rodada, a menos que o dano seja causado por fogo ou água benta.

Forma de Névoa: se a Vampira chegar a zero pontos de vida, ela se transforma em uma névoa e pode fugir através de pequenas passagens até chegar em seu caixão. Para ser derrotada, o caixão deve ser destruído e a vampira precisa ser exposta à luz do sol ou ao fogo.

VIGILANTE



EXP: 80
Pontos de Vida: 24
Movimentação: 4,5m
Ataque: Ataque Especial x2 (Bom), Mordida (Ótima)
Dano: 1d3
Defesa/Resistência: 9 / Bom
Especial. *Raio elétrico.* (1d6 de dano)

Estas estranhas entidades foram criadas por Halzazec para vigiar seus territórios, mas o segredo de sua origem foi passado para alguns magos que conseguiram reproduzir espécimes mais fracos que os Observadores originais.

Estas criaturas são utilizadas como vigias, vagando pelos corredores de suas masmorras em busca de intrusos ou fugitivos. Podem disparar raios elétricos de cada um de seus 4 olhos a cada 3 rodadas. Os raios causam 1d6 pontos de dano e têm um alcance de 8 casas.

Vítimas podem fazer um Teste de WILL vs. dificuldade 9 para reduzirem o dano à metade.

ZUMBIS



EXP: 5
Pontos de Vida: 8
Movimentação: 6m
Ataque: Garras x1 (Fraco)
Dano: 1d3
Defesa/Resistência: 8 / Fraco
Especial. *Imunidades:* zumbis são mortos-vivos e, portanto, imunes a magias de Enfeitiçar, Sono ou Controle Mental.

Infeção de Zumbis. Se um herói for morto por um zumbi, ele retornará em 1d6 rodadas como um zumbi e atacará qualquer não-zumbi que estiver na sala. São afastados com Dificuldade 8 no Teste.

Zumbis são mortos vivos criados a partir da alquimia. Possuem corpos animados mas não têm alma. Zumbis podem ser controlados por um curto período de tempo por necromantes e clérigos malignos. Ao contrário dos esqueletos, que são excelentes guarda-costas e vigias, os zumbis não costumam cumprir ordens durante muito tempo, retornando à sua rotina de transformar outros humanos em zumbis e se alimentar dos cérebros deles.

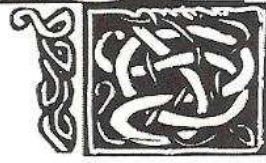
Zumbis não atacam goblinóides (portanto, goblins heróis estão imunes dos ataques dos zumbis criados por Halzazec, a menos que ataque os zumbis primeiro).

NOVAS CRIATURAS

O Mestre pode utilizar as criaturas deste livro em conjunto com monstros dos outros livros de RPGQuest, mas deve sempre tomar cuidado com a quantidade de monstros que colocar em uma aventura, para não correr o risco de matar todos os heróis!

Alguns dos monstros apresentados neste guia são perigosos demais para personagens iniciantes, devendo ser utilizados apenas após algumas aventuras, quando o Mestre e os Jogadores estiverem mais experientes.





AVENTURAS PRONTAS

A PRIMEIRA AVENTURA

Esta é uma masmorra bem simples, apenas para dar aos heróis o gostinho de sua primeira aventura. Leia o seguinte trecho para os jogadores:

Os orcs que roubaram a vila de Salizar fugiram para a floresta sombria e vocês foram atrás deles à cavalo. Os heróis acompanharam o rastro dos orcs por dois dias até que chegaram a uma clareira escondida perto das montanhas. O rastro dos orcs avançava por um trecho de mata densa até chegar a uma pequena caverna.

Os heróis silenciosamente se aproximam da entrada da caverna e podem ver alguns degraus esculpidos na pedra, como se formassem a entrada de uma masmorra...

O mestre coloca a escada de entrada na masmorra, um corredor 2x4 e um corredor 2x8 perpendicular, conforme a figura ao lado. Depois coloca as portas 1, 2, 3, 4 e 5 (sendo que a 5 será uma porta trancada com a chave azul).

No corredor estão 4 goblins de guarda, que atacarão os personagens assim que a Aventura tiver começado!

1 - Sala de descanso: com 4 Goblins dentro dela e um baú. O baú possui 2d6 moedas de ouro e 2d6 moedas de prata, além de roupas velhas e algumas armas enferrujadas.

2 - Sala de reuniões: essa sala tem mesa e cadeiras, mas que são arremessadas no chão pelos orcs assim que os personagens abrirem a porta. Na sala estão 3 goblins, 2 orcs e 1 hobgoblin. O baú possui 10+2d6 moedas de ouro.

3 - Sala com cheiro esquisito: Esta sala escura e com pouca iluminação possui 4 orcs armados com espadas.

4 - Sala de jogos: 3 goblins e 2 orcs estão jogando um jogo de apostas com dados quando os heróis entram na sala. Sobre a mesa de jogo destruída, os heróis podem encontrar 1d6 moedas de prata e 1 pedra ornamental (role na tabela de pedras preciosas da página 17 para saber o valor). O baú possui 3d6 moedas de ouro, 3d6 moedas de prata e 1 chave azul.

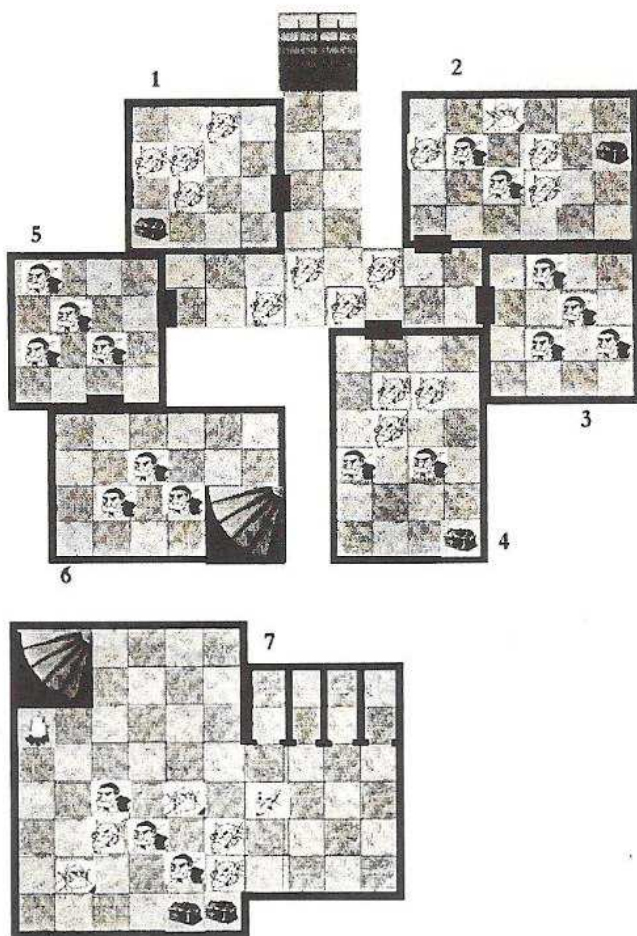
5 - Sala de guarda: 4 orcs armados com espadas estão vigiando a porta que vai para a sala 6.

6 - Sala vazia, com 3 orcs de guarda. As escadas vão para a parte inferior da masmorra, que serve de dormitório para os orcs.

7 - Dormitórios: esta parte mais úmida da masmorra é utilizada pela gangue de goblinóides como dormitório, embora o barulho dos combates tenha despertado todos os orcs que estavam aqui. A sala contém 3 goblins, 3 orcs, 2 hobgoblins e 1 troll da floresta.

Um dos hobgoblins é o líder do grupo. Quando ele morrer, se alguém o revistar, encontrará um mapa que levará o grupo até uma outra caverna, onde esta gangue deveria levar parte do tesouro saqueado da cidade.

Cada um dos baús contém 1d6x10 moedas de ouro e 1d6x20 moedas de prata. Um deles contém também 1d3 pedras preciosas (sorteie na tabela para ver que tipo de pedras foram encontradas).



OBS: Para montar o dormitório, utilize uma sala de 6x8, um corredor de 2x4 e a sala de masmorras com 4x6.



RPG QUEST



HOMENS E RATOS

Uma infestação de ratos assombra a cidade. O prefeito oferece uma recompensa de 50 moedas de ouro e os heróis são chamados para investigar o que está acontecendo. Em pouco tempo, descobrem que a causa dos problemas está em uma cabana afastada da cidade. O grupo de aventureiros segue os ratos até a cabana e descobre um alçapão que leva para túneis escondidos sob a casa...

O corredor inicial possui 5 ratos gigantes. A porta para a sala 5 possui uma fechadura verde e está trancada; todas as outras são portas normais e abertas.

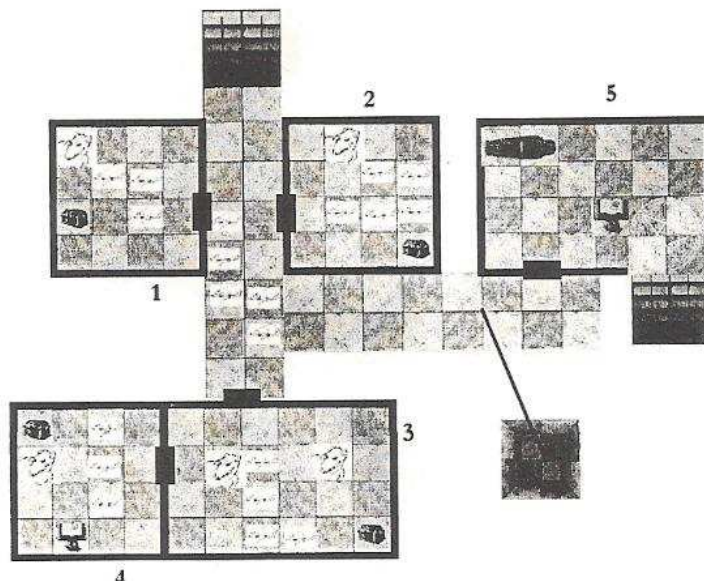
1 - Sala de Riifi: é o quarto sujo e mal cuidado de um dos homens-ratos. Ele está dentro, acompanhado de 3 ratos gigantes. O baú possui 3d6 moedas de ouro.

2 - Sala de giiki: o quarto de outro homem-rato. Ele atacará o primeiro que abrir a porta, em conjunto com seus 5 ratos de estimação. O baú contém 25 moedas de ouro.

3 - Sala principal dos ratos: 2 homens-ratos e 4 ratos gigantes estão nesta sala. O baú é um mimic que os homens-ratos compraram dos bullywugs e usam como armadilha.

4 - Sala do chefe: O homem-rato acinzentado está nesta sala, em companhia de 3 ratos gigantes. Trate-o como se fosse um homem-rato normal, com a diferença que ele é um feiticeiro e possui Focus 2 em Ar (e 6 pontos de magia). Sobre o pedestal estão páginas de grimório contendo a magia *Mãos Flamejantes*.

O líder carrega consigo 3d6 moedas de ouro e as chaves verdes. Há uma armadilha de buraco na posição indicada (dano 1d3).



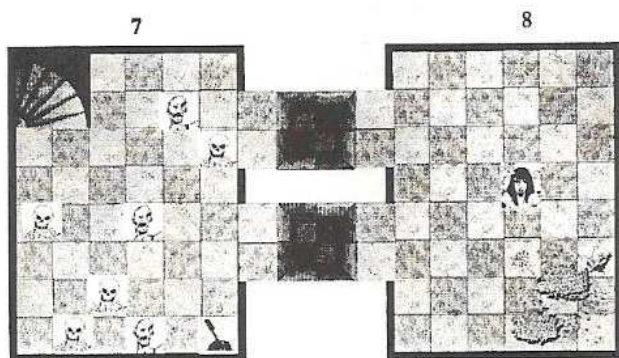
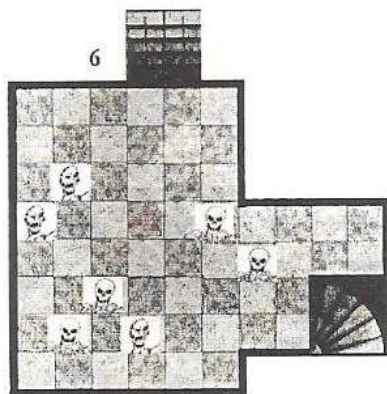
5 - Sala de experimentos: A sala possui um sarcófago de pedra trancado e selado magicamente, um pedestal com um ritual de proteção e um círculo místico na escada que desce ao segundo nível da masmorra. Strauss, o líder dos homens-ratos estava fazendo alguns experimentos mágicos quando o grupo interrompeu seus planos malignos.

6 - Sala de Ossos: este salão está coberto de ossos e restos das vítimas dos homens-rato. Graças aos experimentos necromânticos do líder dos ratos, muitos dos esqueletos foram animados e agora ficam andando pela masmorra. Cada vez que um esqueleto ou zumbi é destruído, o mestre deve marcar 10 rodadas e fazer com que os ossos da pilha de ossos se juntem para formar outro morto-vivo (até o máximo de 4 esqueletos e 3 zumbis ao mesmo tempo). Os mortos-vivos não podem escapar da masmorra por causa do círculo de proteção e estão tão velhos e malfeitos que podem andar apenas 2 casas por rodada. Eles também não têm nenhum tesouro com eles. Não precisa utilizar os marcadores quando eles forem sendo derrotados!

7 - Sala de ossos: continuação do andar superior. A alavanca azul não produz efeito aparente quando acionada, porém liberta as travas do sarcófago na sala 5, libertando uma múmia que usará seus poderes para reanimar 6 ratos gigantes mortos (esqueléticos) e ficará aguardando os heróis subirem as escadas para atacá-los.

8 - Sala do Tesouro: local onde os homens-ratos guardavam suas moedas de prata, pois não podiam tocá-las e tinham medo que alguém as usasse como arma contra eles. No chão estão espalhadas cerca de 20+6d6 moedas de prata, além de 1d6 anéis de prata (valor 20gp cada) e 1d3 pulseiras (valor 25gp cada).

A sala também está assombrada pelo fantasma de uma das garotas que foi morta pelos homens-ratos, que atacará qualquer um que entrar na sala. Ela só pode ser ferida por armas mágicas ou magias e recebe apenas 1 ponto de dano de qualquer tipo de ataque não-mágico. Ela ataca com garras (*Fraco*) e causa 1d3+1 pontos de dano. Sua defesa é 10, ela possui 15 PVs e se movimenta 6 casas por rodada, mas não se afastará mais do que 6 casas do tesouro.





RPG QUEST



A ALIANÇA DOS GNOLLS

A segunda caverna indica o local da reunião entre um comandante orc com os líderes de uma tribo de gnolls (os homens bienas) para formar uma aliança. Há muito tempo, os orcs e os gnolls têm brigado entre si, mas um comandante chamado Grunt quer estabelecer um tratado de paz entre goblinóides e gnolls para que juntos ataquem os humanos. É sua missão impedir este tratado!

Corredores de entrada: Formado por três corredores de 2x4 unidos por uma junção 2x2. Todas as portas normais. 3 orcs e 3 gnolls estão de guarda no corredor.

1 - Sala de descanso: com 2 gnolls e 2 orcs jogando cartas. O baú é na verdade um Mimic de estimação de um dos gnolls.

2 - Sala de espera: alguns dos soldados gnolls que vieram para a reunião tiveram de esperar nesta sala, pois apenas um número determinado poderia entrar para as negociações. O restante está esperando nesta sala. São 6 gnolls armados e perigosos.

3 - Antecâmara: dois guardas orcs e 1 hobgoblin esperam aqui. A porta está trancada com a fechadura verde, mas a chave se encontra nos bolsos do hobgoblin.

3A - corredor. As 4 casas centrais são uma armadilha. O primeiro herói que pisar nelas precisa passar um teste de AGI contra dificuldade 10 ou cairá no buraco, recebendo 1d3 pontos de dano. A partir de então, todos precisarão fazer um teste de AGI para saltar o buraco sem se machucar. Descer o buraco e subir na outra extremidade demora 2 rodadas para ser feito.

4 - Salão: 4 orcs, 2 hobgoblins e um trasgo aguardam ansiosamente qualquer aventureiro que se atreva a pisar nesta sala.

5 - Sala de armas: com 3 guardas orcs nela. As armas estão em um estado muito destruído e enferrujado e não valem muita coisa. Se forem levadas, contam como metade do valor de venda.

6 - Escadarias para o piso inferior.

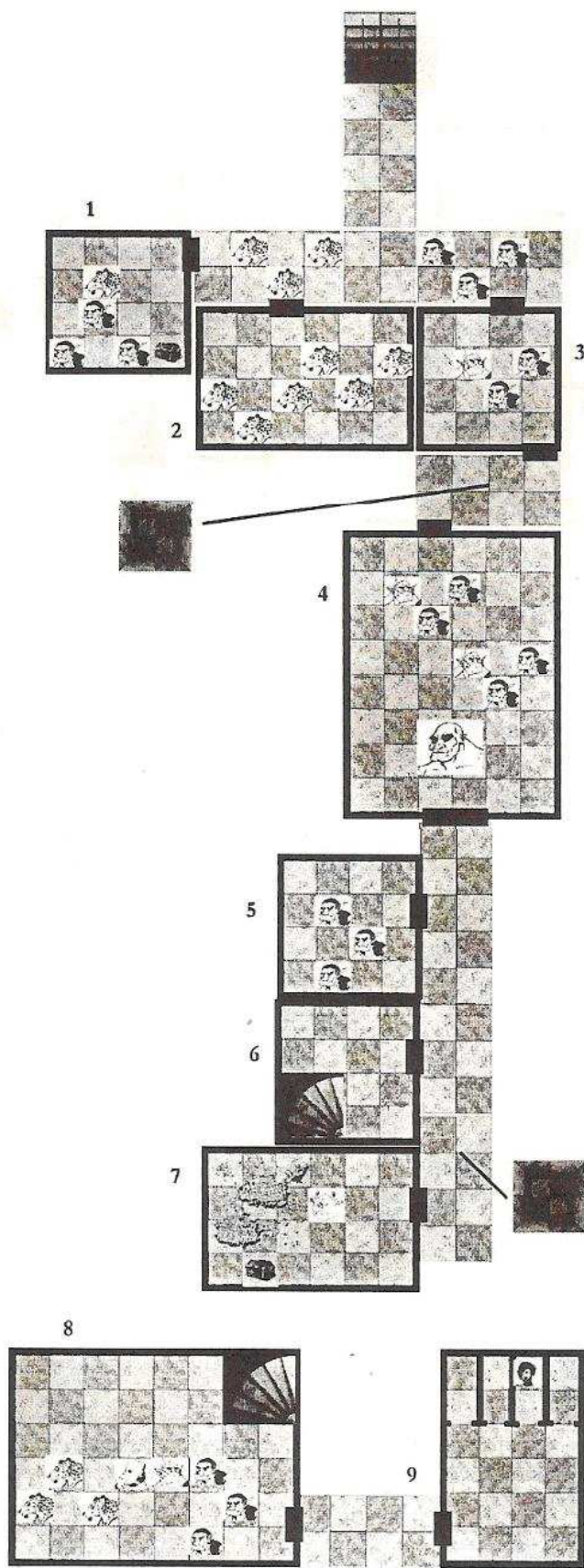
Corredor. A porta da sala 7 possui uma fechadura vermelha e está trancada. O piso imediatamente anterior ao desta porta tem uma armadilha. O primeiro herói que pisar nesta casa terá de passar um teste de AGI contra dificuldade 10 ou cairá no buraco, recebendo 1d3 pontos de dano.

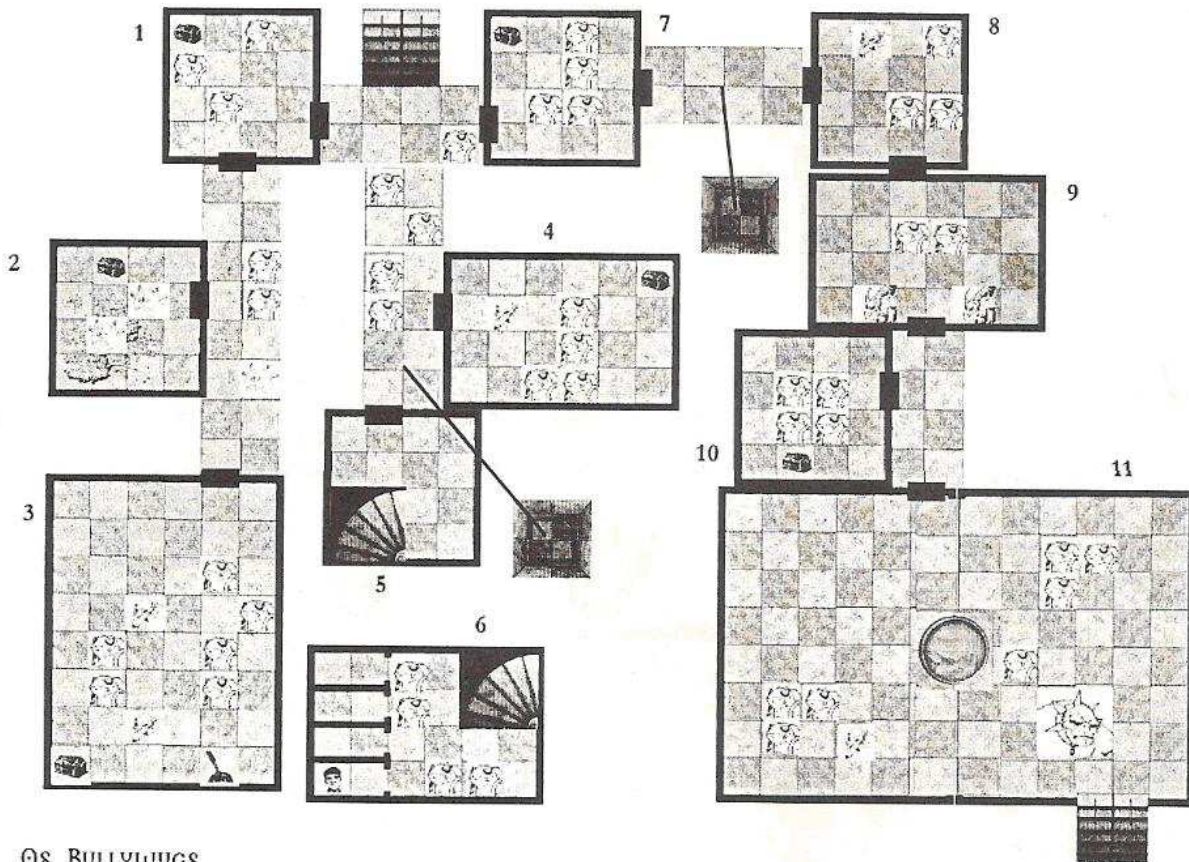
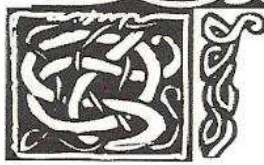
7 - Sala do tesouro: a porta está trancada e a chave está com o comandante Grunt. Dentro da sala estão um mimic disfarçado de baú e 10d6 moedas de ouro e 10d6 moedas de prata espalhadas pelo chão, além de 4 pedras preciosas e um escudo ornamentado no valor de 100gp. A sala está protegida por um vigilante.

8 - Sala de reunião: a sala onde a bruxa Selena está assinando o tratado de paz com o general Grunt. Além dos dois, 3 gnolls e 3 orcs estão acompanhando os acordos dos dois. Utilize a ficha da Bruxa para Selena. Se ela chegar a zero PVs, ela se transforma em névoa e escapa escada acima.

9 - Prisão: uma garota está aprisionada em uma das celas. Ela possui 8 PVs, defesa 8 e não é capaz de atacar. Se os heróis conseguirem levá-la viva até a vila, terão uma recompensa de 50gp.

Na volta, na **sala 4**, os heróis terão de enfrentar novamente a bruxa Selena (utilize uma ficha nova para ela) e mais 6 gnolls e 2 orcs, que ela chamou para impedir a fuga do grupo!





OS BULLYWUGS

Existe uma raça de criaturas-sapo que vivem na floresta e nos pântanos e que adoram atacar as caravanas de mercadores, chamados Bullywugs. Uma das cidades da fronteira estava tendo muitos problemas com essas criaturas e oferecem a recompensa de 100 moedas de ouro a quem conseguisse acabar com eles.

O Corredor inicial possui 5 bullywugs. A porta para a sala 7 possui fechadura verde e está trancada. As outras portas são normais. As 4 últimas salas do corredor são uma armadilha de buraco (dano 1d3 para quem falhar o teste de AGI vs. dificuldade 10).

1 - Sala de espera: com três bullywugs de guarda. O baú de tesouro é, na verdade, um mimic de estimação dos bullywugs.

O corredor possui 1 vigilante e dois bullywugs. A porta que conduz à sala 2 está trancada com a fechadura azul.

2 - Sala de tesouro: a porta é aberta pelo controle na sala 3. Dentro dela, dois vigilantes e um mimic disfarçado de baú do tesouro. O tesouro consiste de 4d6 moedas de ouro, 4d6 moedas de prata e 4 pedras preciosas.

3 - Sala de reunião: com 6 bullywugs e 2 trolls da floresta. O baú de tesouro contém uma armadilha de explosão (dano 1d3 em todos a até 1 casa adjacente) e 25 moedas de ouro. A alavanca azul abre a porta da sala 2.

4 - Sala de guarda: com 4 bullywugs e 1 troll da floresta. O baú contém 4d6 moedas de ouro e 4d6 moedas de prata. O Troll carrega com ele uma chave verde, que abre a porta para a sala 7.

5 - antecâmara: vazia. possui uma escada para a prisão.

6 - prisão: 4 bullywugs de guarda e um prisioneiro, o halfling ranger chamado chamado Hamfast. Ele possui 4 PVs (de um total de 10PVs), Defesa 9, todos os Atributos em *Fraço* por causa da tortura e atualmente está desarmado. Ele poderá ajudar os heróis durante o resto da aventura.

7 - sala de guarda: com 4 bullywugs de guarda. O baú possui uma armadilha explosiva que causará 1d3 pontos de dano em todas as pessoas nas áreas adjacentes. O baú guarda 3d6 moedas de ouro.

O corredor possui uma armadilha de buraco, qualquer herói que pise nas casas centrais terá de passar em um teste de AGI vs. dificuldade 10 ou cairá e receberá 1d3 pontos de dano.

8 - Sala: 3 soldados bullywug e 1 troll da floresta.

9 - Sala do portal: a sala possui uma porta maior e dois gárgulas como guardiões. Se os heróis chegarem a menos de duas casas do portal sem falar as palavras mágicas, os gárgulas atacarão o grupo.

10 - Sala de guarda: com 4 bullywugs e um baú com 4d6 moedas de ouro e 3d6 moedas de prata.

11 - Sala Enorme: Esta sala de reuniões possui 6 bullywugs, 1 bullywug-chefe (com o escudo amarelo), 1 troll da floresta e 1 Troll das Cavernas, que obedece as ordens do Bullywug-chefe.

A Sala Enorme é formada com a junção de duas salas grandes e um corredor de 2x8. A fonte de água serve como barreira e fica no centro da Sala Enorme.

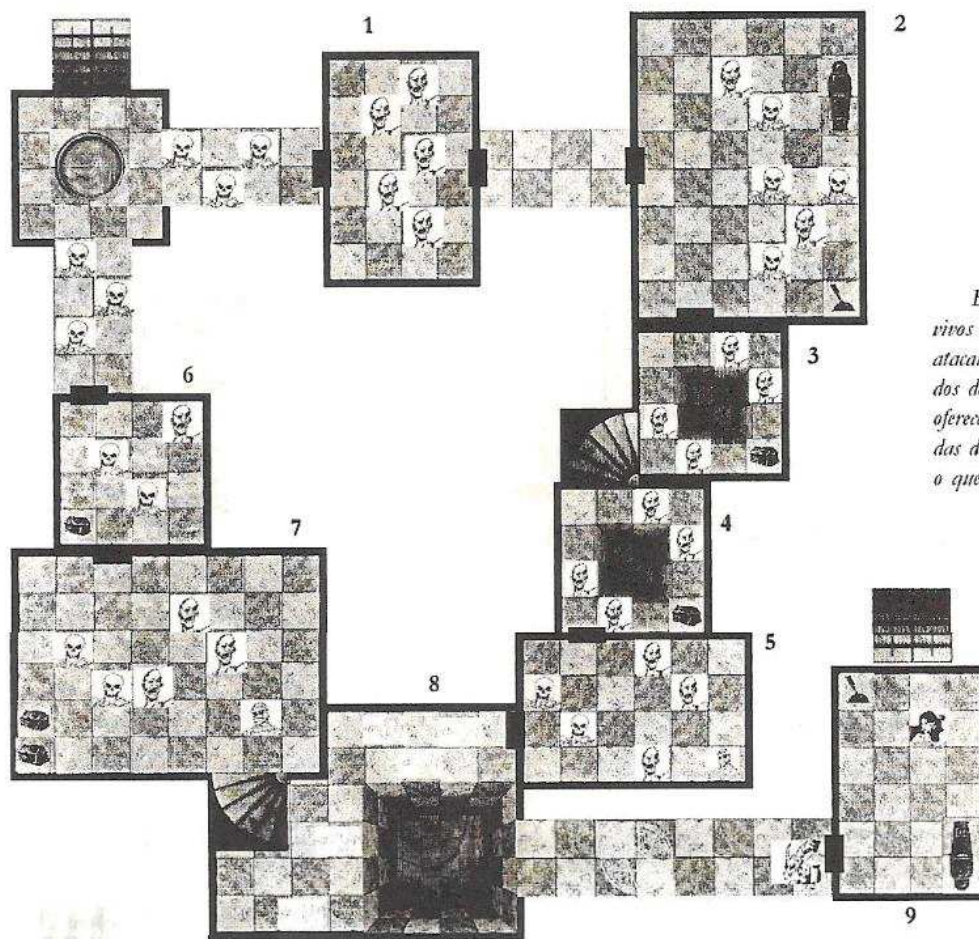
Se os personagens matarem o bullywug-chefe e levarem seu corpo de volta à vila, receberão a recompensa de 100 moedas de ouro.

A passagem leva para um segundo nível da masmorra, que ficará à cargo do Mestre em uma próxima aventura!





RPG QUEST



Estranhos rumores sobre mortos-vivos e sobre uma vampira que está atacando a cidade chegam até os ouvidos de nossos aventureiros. O prefeito oferece uma recompensa de 100 moedas de ouro para que eles investiguem o que está acontecendo...

O MAUSOLÉU

Entrada: A escadaria do mausoléu abre para uma macabra piscina de sangue no meio de um pátio. 6 esqueletos estão à espera de nossos aventureiros para lhes dar as boas vindas!

1 - Cripta: com 5 esqueletos armados com espadas.

2 - Cripta maior: 4 esqueletos, 2 zumbis. A porta possui uma fechadura verde e existe uma alavanca verde na sala, mas quando a alavanca for acionada, o sarcófago se abre, revelando uma múmia. A múmia carrega uma chave verde e somente a chave abre a porta!

3 - Criptas: o buraco no centro da sala possui várias gavetas com caixões dentro dela. Se alguém descer para examinar, poderá encontrar 2d6 moedas de ouro jogadas nessas criptas. Além disso, existem 4 zumbis na sala. O baú é um Mimic.

4 - Mais Criptas: o buraco no centro da sala possui várias gavetas com caixões dentro dela. Se alguém descer para examinar, poderá encontrar 2d6 moedas de ouro jogadas nessas criptas. Além disso, existem 4 zumbis na sala. O baú é um Mimic.

5 - Grande cripta: com 3 zumbis, 2 esqueletos e 1 múmia.

6 - Sala de Entrada: com 2 esqueletos e 1 zumbi. O baú contém 3d6 moedas de ouro e 3d6 moedas de prata.

7 e 8 - Grande Salão: Esta sessão do mausoléu forma um grande salão. A parte superior possui um pé direito de 3m de altura enquanto a parte inferior possui 6m de altura, formando um único salão. A escada forma uma espécie de "sacada" de onde pode-se

observar a parte inferior do salão, onde ficam as serpentes e o grande fosso. Na parte superior estão 3 zumbis, 2 esqueletos e 1 múmia e na inferior 5 serpentes (sendo a vermelha extremamente venenosa - faça o veneno dela causar 2d3 de dano).

O **fosso** possui 6m de profundidade, sendo que seu fundo está coberto por 1,5m de água gelada. Qualquer herói que caia no fosso recebe 1d2 pontos de dano (a água amortece um pouco a queda) mas vai precisar de cordas ou de dois testes de *Escalar* vs. dificuldade 10 para conseguir subir). Os personagens podem fazer uma corrida e se jogarem para tentar chegar ao outro lado do fosso, fazendo um teste de AGI com dificuldade 12. Se conseguirem mais de 10, conseguiram se agarrar à outra extremidade e precisam passar em um teste de FR vs. dificuldade 10 para se erguerem do outro lado.

Corredor: possui um pentagrama riscado no chão e um gárgula vermelho bloqueando a porta. O gárgula não irá se mover até que alguém pise no círculo. Considere o gárgula vermelho idêntico a um gárgula normal, só que 30 PVs e Defesa 10.

9 - Sala com caixão: A sala onde a vampira está adormecida. Ela acorda com o barulho do combate com o gárgula e sua primeira ação será fazer o ritual "Conjurar Esqueletos". Enquanto os esqueletos distraem o grupo, ela atacará com rituais. O sarcófago representa o caixão onde ela dormia e possui 5d6 moedas de ouro, 5d6 moedas de prata e 2d3 pedras preciosas. Caso os personagens acionem a alavanca, uma porta secreta se abrirá revelando escadas para um nível mais profundo da masmorra (que ficará a cargo do mestre!!!).



RPG QUEST



OUTRAS PUBLICAÇÕES

O **RPGQuest** é apenas um primeiro passo dentro do mundo do RPG. A seguir, apresentamos alguns livros de RPG voltados para iniciantes, para que você possa entrar de vez no universo dos Role Playing Games!

TORMENTA



Imagine um mundo de magias, aventuras e tesouros. Imagine terríveis vilões, monstros perigosos e histórias fabulosas. Faça parte disso tudo em Arton! A Editora Daemon tem o prazer de apresentar a edição 3.5 de **TORMENTA**, o ambiente de RPG mais jogado no Brasil.

Como você pode ver, esta edição caprichada traz muitas novidades para os antigos mestres, bem como um universo inteiro para ser explorado por novos jogadores. Aqui você encontrará as aventuras, cidades, NPCs, planos, monstros, regiões e personagens que já foram publicados na revista **DRAGÃO BRASIL**, já ajustados para a versão mais atualizada, organizada e compatível com todo o restante do material... dessa forma, **Tormenta** serve como o guia de referência definitivo para Arton, contendo todas as informações necessárias para começar sua campanha agora mesmo.

Hi-Brazil

Um mundo diferente...

Hi-Brazil é um lugar recheado de lendas e mitos, com criaturas fantásticas e locais de beleza além da descrição. Com tesouros incalculáveis e perigos fabulosos, é o lugar perfeito para aventureiros de todos os tipos.

Conheça os treze reinos que partilham o continente e lutam por sua hegemonia. Saiba onde estão as cidades mais importantes e o que há de interessante e perigoso em cada uma delas. Explore matas selvagens, fuja das tropas do Império e encontre a cidade proibida de ElDorado. Aproveite para visitar a cidade voadora de Flexus Pulsher. Descubra quem são os governantes de cada lugar do continente.

Experimente as novas raças de aventureiros, desde as lindas amazonas até os estranhos argentos. Com 19 kits e 15 raças diferentes, as possibilidades de jogo são quase infinitas.

Com uma geografia estranha e uma política não tão peculiar assim, o leitor vai se sentir em um mundo novo, mas com a sensação de já ter estado lá sua vida toda. Difícil de explicar, fácil de gostar.



ANIME RPG



ANIME RPG foi feito diretamente para os fãs de Anime e Mangá. Contém regras completas para criar e desenvolver um universo baseado em qualquer desenho ou quadrinho japonês. Contém regras para criação de Personagens baseados nos principais Animes da Atualidade. Além disso, **ANIME** traz regras para a construção de MECÂNICAS (robôs gigantes), Cibernéticos, Monstros de Bolso, Poderes Sobrenaturais, Disparos de Energia e muito mais...

Contém também novas Perícias e Aprimoramentos especiais para jogar no estilo Anime. Traz também regras para adaptar todos os principais Animes e Mangás para o Universo do RPG. Escrito por Luciana Bacci, uma expert em Anime e Mangá e a primeira escritora de RPG do Brasil e regras adaptadas por Marcelo Del Debbio, criador do Sistema Daemon.

Se você é fã de Mangás, este RPG é obrigatório!

SUPERS

SUPERS é o RPG definitivo para a criação de Super-heróis em RPGs. Traz todas as regras necessárias e mais de 250 poderes diferentes, com mais de uma centena variações cada. **SUPERS** Permite ao Mestre e aos Jogadores adaptarem qualquer herói dos quadrinhos, filmes ou livros para suas campanhas, além de criarem seus próprios heróis e vilões.

O livro possibilita dois tipos de Campanha: Realista (Cobaías para campanhas de INVASÃO) ou heroística (super-heróis dos HQs). É 100% compatível com todos os livros da linha Daemon.



Vea mais livros de RPG em www.daemon.com.br

RPG QUEST

VOCÊ É O HERÓI!

RPGquest é um jogo de Fantasia Medieval que se passa em um mundo fantástico chamado Arcádia, o Reino das Fadas. Nossos heróis são aventureiros que escolheram explorar os labirintos e as cavernas situados nas Montanhas do Caos em busca de ouro, itens mágicos e grande fama. O labirinto de cavernas e masmorras é controlado pelo maligno Halzazee, Senhor do Caos, e suas legiões de monstros. Quatro valentes heróis foram escolhidos pelo Mestre para combater os monstros. A eles está confiada a mais perigosa das missões: Infiltrar-se nos Reinos de Halzazee e destruir as tropas malignas dos orcs e seus comandantes! Seguindo com extrema cautela, nossos heróis avançam cada vez mais dentro dos domínios de Halzazee...

ESTE LIVRO CONTÉM:

- 1 manual de instruções, com regras completas para você aprender a jogar RPG, criar personagens e desenvolver suas próprias aventuras!
- 117 Miniaturas de papel.
- 13 Salas de Masmorra, 13 Corredores, dezenas de objetos, tesouros e armadilhas para serem utilizadas em suas aventuras.
- 12 heróis e 12 Fichas de Personagem prontos.

Brasil: R\$ 19,90 Europa: €7,90
ISBN 85-87013-40-8



9 788587 013408

**Daemon
Editora**

