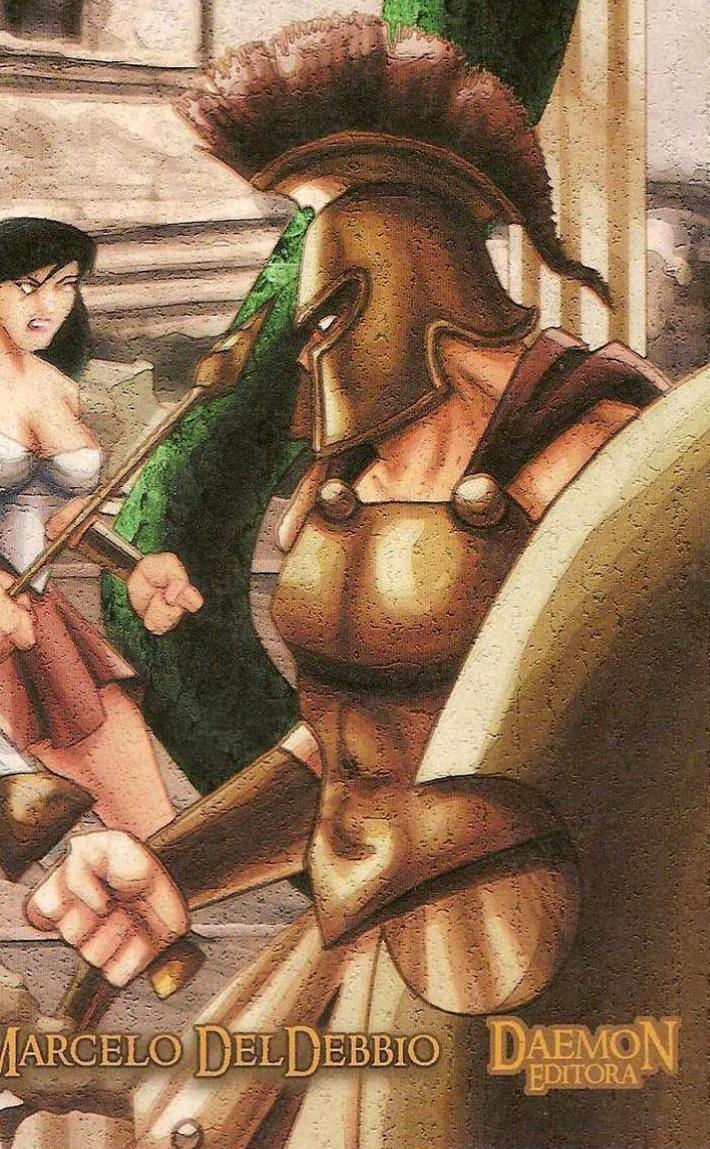


RPG QUEST

VOCÊ É O HERÓI!



MINISTÉRIO DA JUSTIÇA
INADEQUADO
PARA MENORES DE
12

RONALDO BARATA & MARCELO DEL DEBBIO

DAEMON
EDITORA

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
Ilustrações Internas: Ronaldo Barata, Leandro Babu
e Egon Zakuska
Revisão: Norson Botrel
Capa: Ronaldo Barata
Fotolitos: Editora Parma
Impressão: Editora Parma

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

AGRADECIMENTOS

- 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, Kthulhu, Deathbotelho, Mágico, Azhrael X, Albano Necromante, Hirus, Shi Dark, Azzrak, Baden, ThCrow, LennonZ, Mphobos, Dantas, Falcon, Darkwizard, Valberto, Grishnak, Minvic, Kirlian, Thiago Faustin, Fosco Espalha-Ouro, Elton, Irenicus, Mestre Kblo, Darth Morgoth, Grendou, Faramir, Heron, Danone, Bagre e Sr. Edadinas pelas idéias e sugestões.
- Ao Marcelo Telles aos membros da lista Rederpg.
- Luciana "Luka-chan" Bacci.
- A João Carlos Lucena e Márcio Figueiredo e a toda a galera do Nexus d6 RPG.
- A JP, Fábio, Erica e Deborah.
- Marcelo e Ricardo Wendel, Gisele Roth, Fábio Akio, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan.

RPG QUEST

◇ JOGO ONDE VOCÊ É O HERÓI!

INTRODUÇÃO

RPGQuest é um jogo de Fantasia Medieval que se passa em um mundo fantástico chamado Velha Arcádia, uma região do mundo dos sonhos próxima ao Reino das Fadas e muito semelhante à Grécia Antiga. Nossos heróis são aventureiros que servem ao bondoso Rei Solon, governante do reino de Acadme, resolvendo qualquer problema que ameçar as cidades de Velha Arcádia.

Nossos heróis viajarão pelo continente, enfrentando monstros e recolhendo preciosos tesouros e recompensas.

Se você já possui o *RPGQuest volume 1*, poderá inclusive misturar todos os Personagens com os heróis e monstros deste livro, ampliando ainda mais as possibilidades de aventura.

◇ 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. *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 Mestre. Os outros participantes assumem o papel dos heróis. O mínimo de heróis em uma aventura é 4 e o máximo é 6. 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 Mestre 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 gerarem números de 1 a 3 (1,2=1; 3,4=2 e 5,6=3. Chamamos isso de d3), 1 e 2 (1,2,3=1 e 4,5,6=2. Chamamos isso de d2).

CONTÉUDO:

- 1 mapa colorido com 82x55 cm, retratando uma praia de um dos lados e uma clareira com um pequeno lago do outro.
- 79 miniaturas, sendo 59 de tamanho médio, 16 grandes, 3 enormes (Cíclope, Estátua de Bronze e Cerberus) e 1 imensa (Hidra).
- 6 fichas prontas de Personagem.
- um barco, templos, oráculo e árvores para personalizar os mapas, compatíveis com os mapas do *RPGQuest volume 1*.
- Livro de regras com 32 páginas.

MONTAGEM

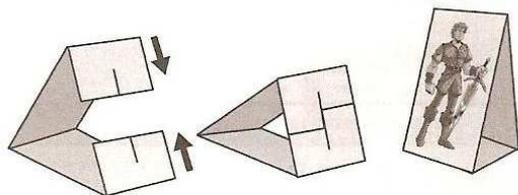
Antes de jogar RPGQuest, as peças terão de ser recortadas e montadas. É muito simples e, uma vez acabado o jogo, elas poderão ser desmontadas para melhor acondicionamento.

Existem basicamente 2 tipos de peças: Personagens e Props. Cada um deles possui determinadas particularidades, que explicaremos em seguida:

PERSONAGENS

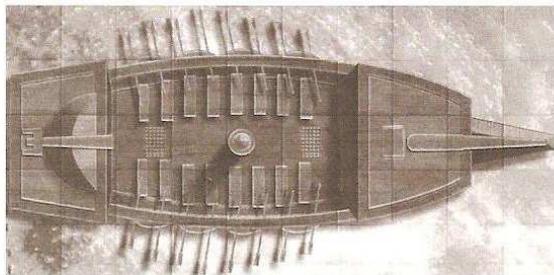
Os Personagens devem ser recortados conforme a figura abaixo; na base da figura, faça um pequeno corte conforme indicado, para que a peça possa ser dobrada e encaixada, ficando em pé.

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:



PROPS

Props são os equipamentos que vão ser utilizados durante a aventura para personalizar cada uma das missões. Devem ser recortados e encaixados pelo Mestre nas áreas do mapa próprias para isso. Não é necessário nenhum tipo de montagem.



RPG QUEST



A HISTÓRIA DE ARCÁDIA

Arcádia é um reino mágico que está localizado em algum lugar entre Arkanun (o reino dos demônios), Terra e Paradísia (o reino dos anjos), dentro da orbe terrestre e também se mescla com os reinos de Spiritum (o reino dos espíritos) e o Sonhar (a dimensão dos sonhos).

Os Reinos Antigos (também chamados Velha Arcádia) estão divididos em Acadme (ou Arcádia, cuja capital é Atenas), Erimanto (onde mora o tão assustador quanto famoso Javali de Erimanto), Calidon, Esparta, Euborca, Creta (terra governada pelo rei Minos, onde vivem os minotauros), Rhodes (terra do Gigante de Bronze de Rhodes), Licânia (os reinos do rei lobisomem Licaon), Lesbos (a ilha das amazonas), Fegeo, Carians (também conhecida como Sicília, terra dos ciclopes), Frígia, Trácia, Tessália, Macedônia e Ardennes (a região próxima do Reino das Mil e Uma Noites).

É banhada por diversos rios, lagoas e lagos, entre eles, o lago Stinfalo (onde ficam as mortais aves de bronze), o rio Alfeu (que liga Arcádia a Olympus, em Paradísia) e o rio Stix (que liga Arcádia ao Inferno).

Na Velha Arcádia vivem as ninfas, ciclopes, centauros e faunos, bem como os habitantes das terras gregas que originalmente foram banidas por Zeus da Terra. Hidras, grifos, sereias, tritões e outras criaturas da mitologia grega também podem ser encontradas com relativa facilidade na Velha Arcádia.

Na Nova Arcádia estão os refugiados dos reinos das fadas, destruído durante a Idade Média. Também em Nova Arcádia vivem Oberon e Titânia, rei e rainha das fadas do Reino do Norte e Mab, rainha das fadas do Reino do Sul. Como em um mundo formado por sonhos e contos fantásticos, em Nova Arcádia existem cidades e bazares onde, dizem as lendas, pode-se negociar absolutamente de tudo. Nova Arcádia é o cenário descrito em *RPGQuest volume 1* e será tratado mais em detalhes em futuros suplementos desta linha.

Nova Arcádia é habitada por fadas, elfos, anões, silfos, dríades, ninfas e outros espíritos da floresta. É uma terra povoada por castelos de cristal, torres cintilantes e reinos adormecidos. É também o lar dos espíritos de bravos heróis (Arthur Pendragon, Baba Yaga, Celestia), magos, alguns dragões (Gralgamon, Modred e outros) e muitos personagens dos velhos contos de fadas.

A ORIGEM DE ARCÁDIA

Dizem que a origem de Arcádia pode ser traçada até o rei Licaon, da Licânia. A lenda conta que Lycaon, ou Licaon, possuía cinquenta filhos e filhas e que era um rei justo, porém enérgico. Naquele tempo, Zeus e Hera viajavam pela Grécia disfarçados como mortais e foram recepcionados pelo bondoso rei. Os filhos de Licaon, desejosos em testar os dois deuses para descobrirem se eles realmente possuíam poderes divinos, mataram uma criança (de nome Arcade) e cozinharam sua carne.

Os deuses obviamente descobriram a afronta e amaldiçoaram os filhos de Licaon, transformando-os nos primeiros lobisomens. Dezesete dos descendentes de Licaon eram filhos dele com ninfas ou semideusas e possuíam sangue imortal. Os filhos humanos deram origem aos lobisomens e os dezesete filhos com sangue feérico deram origem aos vampiros da raça Vrikolakas, nome dado devido ao filho primogênito de Licaon, Vrikol.

Ainda irritado com a atitude dos filhos do soberano, Zeus baniu para sempre da Terra toda aquela região para o Reino dos Sonhos, levando consigo todos os deuses, monstros, heróis e criaturas mitológicas, que nunca mais foram vistas na Terra.

OS PRINCIPAIS DEUSES

Existem centenas de deuses e semi-deuses vagando por Velha Arcádia, mas 4 deles são os mais importantes:

ZEUS: deus principal do panteão arcádio, e o mais poderoso de todos. Vive no alto do Monte Olympus.

HERA: esposa de Zeus. Violenta e vingativa, seus acólitos perseguem todos os devotos de Hércules e aliados de qualquer uma das mulheres que se envolvem com Zeus.

HADES: senhor dos reinos subterrâneos. É rei dos mortos e responsável por boa parte das criaturas malignas que aterrorizam a Velha Arcádia.

POSEIDON: o governante dos oceanos. Vive nos mares de Creta e foi o criador das ninfas e dos tritões. Controla os ventos e os mares, sendo venerado por todos os marinheiros.

Além destes deuses, podemos citar os irmãos Apolo (o deus Sol) e Artemis (a deusa da Lua), Atena (deusa da sabedoria), Ares (deus da guerra), Dionisius (deus do vinho e dos Faunos), Hefestus (deus dos ferreiros) e Afrodite (deusa do amor).

RPG QUEST

criação de personagens

Este livro inclui seis 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) Escolha Magias e Sorteie 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, 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 vale 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 ou clérigo pode fazer por dia. Também indica o quão bem o personagem consegue falar idiomas 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 todas as 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 conseguir descontos em negociações ou compras de equipamentos.

1.1 DISTRIBUINDO 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).

Gladius, irmão mais velho de Alexius, 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 forte e ao mesmo tempo inteligente, para liderar as tropas. Seus pontos acabam ficando assim:

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

Em *RPGQuest volume 2* existem 7 raças iniciais, baseadas em raças da Velha Arcádia) 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	Amazona
4	Ninfa
5	Fauno/Sátiro
6, 7, 8	Humano
9	Centauro
10	Minotauro
11, 12	Cíclope



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).

AMAZONA: amazonas são a raça de mulheres guerreiras que governam uma importante região de Arcádia. Medem entre 1,60 e 1,90m e pesam entre 50 e 80Kg. No restante, a aparência se assemelha a uma mulher humana.

Elas nascem da união entre humanos machos e amazonas: se o filho for macho, será humano, se for fêmea, amazona.

Amazonas recebem modificadores de FR+1, CAR +1, CON-1 e DEX-1. Amazonas têm um deslocamento básico de 9m (6 casas).



FAUNO / SÁTIRO: sátiros (ou faunos) são espíritos da natureza, criados pelo deus Baco. Vivem em comunidades afastadas dos humanos mas muitos acabam se tornando comerciantes ou aventureiros. Faunos são machos, resultado da união entre faunos e ninfas. Estão sempre alegres e adoram festas.

Faunos recebem modificadores raciais de INT+1 e DEX -1. Faunos têm um deslocamento básico de 9m (6 casas).

NINFAS: são espíritos da floresta. São as fêmeas que nascem da união de ninfas com faunos e preferem viver nas florestas, em árvores ou às margens de lagos, embora muitas vezes se juntem com heróis, pois gostam de emoções fortes. Algumas ninfas vivem na sociedade humana, onde são consideradas musas por sua beleza sem igual.

Ninfas recebem modificadores de CAR+1 e CON -1. Ninfas têm um deslocamento básico de 9m (6 casas). Começam com o Poder de raça “*Enfeitiçar Pessoas*” uma vez ao dia, mas podem aumentar a quantidade de usos deste poder com Pontos de Experiência.



CICLOPE: a raça dos cíclopes foi criada por Poseidon e a ninfa do mar Thoosa e são considerados a “segunda” geração de cíclopes (a primeira são os gigantes maléficos criados por Gaia e Uranus). Os cíclopes saíram do mar, mas se fixaram nas planícies da Sicília, a oeste de Velha Arcádia, onde se tornaram pastores e ferreiros.

Personagens cíclopes recebem modificadores de raça de DEX +1, FR +1, PER -1, CAR -1 e têm um deslocamento básico de 9m (6 casas).

MINOTAURO: raça forte e orgulhosa criada por Poseidon. Não existem minotauros fêmeas, as crias dos minotauros com fêmeas humanas/amazonas nascem minotauros (se machos) e humanas/amazonas (se fêmeas).

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

OBS: a perícia Montaria funciona diferente para minotauros: eles NUNCA montam outras criaturas. A perícia vale como o coice que eles podem dar como ataque (dano 1d3+bônus de FR).



CENTAURO: raça mágica resultada originalmente da fusão de um humano com um cavalo, os centauros recebem modificadores raciais de INT +1, e AGI -1. Centauros possuem um deslocamento básico de 9m (6 casas) ou de 18m (12 casas) quando estão trotando. Também recebem +2 Pvs.

OBS: a perícia Montaria funciona diferente para centauros: eles NUNCA montam ou são montados por outras criaturas. A perícia vale como o coice que eles podem dar como ataque (dano 2d3+bônus de FR).



RPG QUEST

3. CLASSE

Existem 8 classes que o jogador pode escolher em *RPGQuest volume 2*. 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	Caçador
4	Marinheiro
5	Clérigo
6	Mago
7	Ladrão
8	Gladiador
9,10	Aventureiro
11,12	Soldado

AVENTUREIRO

O aventureiro é a classe mais comum de ser encontrada nos reinos de Velha Arcádia. Arqueiros, mercenários, cavaleiros, viajantes, guarda-costas e outras profissões são típicas da classe dos aventureiros. Os aventureiros, como o próprio nome já diz, vivem pelo prazer da aventura.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Armadilhas, Escalar, Montaria, Natação e Sobrevivência (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.

SOLDADO

Diferente de um aventureiro, um soldado é um combatente treinado para fazer parte de grandes tropas.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

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

Armas: escolha três armas em nível Bom.

Habilidades Especiais: *Ataque Coordenado*, *Pontos de Vida* ou *Treinamento em Defesa*. Escolha um deles em nível Normal.

GLADIADOR

O gladiador traz alegria para o povo lutando em arenas de combate. Eles podem lutar entre eles em combates individuais ou em grupos, ou ainda enfrentar feras assustadoras.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON

Perícias de Classe: Acrobacia, Escudo e Montaria (todas em nível Bom).

Armas: escolha quatro armas em nível Bom.

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

CAÇADOR

O caçador vive de sua habilidade de capturar animais. Em alguns casos, é preciso agir com cuidado, pois ele precisa entregar sua presa com vida. Em outros, a caça é apenas para se alimentar da carne e para vender a pele ou outras partes do animal.

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Armadilha e Natação (em nível Normal); Furtividade, Montaria e Rastrear (em nível Bom).

Armas: escolha três armas em nível Bom.

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



RPG QUEST

LADRÃO

Ladrões são personagens especializados em missões de espionagem, roubos, investigações e até mesmo assassinatos, se o preço for compensador. São treinados 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 duas armas em nível Bom.

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 heróis 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, Idioma (escolha um), todos em nível Bom. Escolha Furtividade ou Meditação (nível Bom).

Armas: escolha uma arma em nível Normal.

Habilidades Especiais: O mago começa o jogo com 4 Pontos de Focus, para gastar nos Caminhos que desejar e 3 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 de Zeus, Hera, Poseidon, Arcs, Ártemis, Apolo e Dionísio, entre outros.

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Cura, Idiomas (escolha um) e Religião (todas em nível Bom). Escolha Decifrar ou Meditação (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 conjurar rituais.

MARINHEIRO

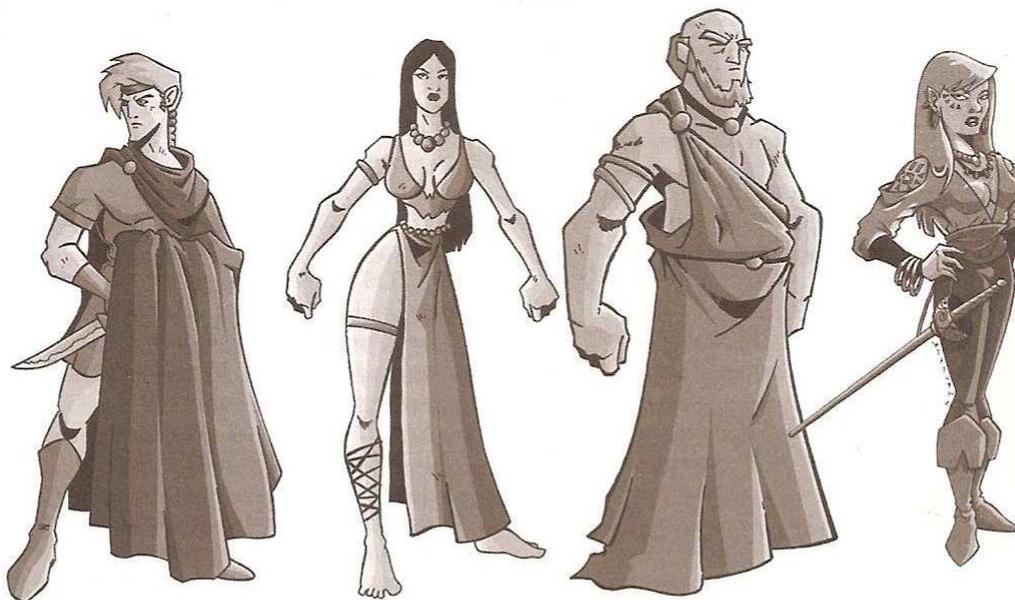
Os marinheiros são os especialistas na condução de barcos e navios dos mais variados tamanhos. Marinheiros sempre podem ser encontrados em portos e, naturalmente, na condução de embarcações de todos os tamanhos.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Natação e Sobrevivência (em nível Normal); e Idiomas (escolha um), Navegação e Profissão (em nível Bom).

Armas: escolha duas armas em nível Bom.

Habilidades Especiais: *Movimento Rápido* ou *Pontos de Vida*. Escolha um deles em nível Normal.



RPG QUEST

HABILIDADES ESPECIAIS

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

ABENÇOAR (Clérigo)

Uma vez por dia, o clérigo pode abençoar até 1 pessoa por nível de habilidade, pela duração de uma batalha (até o último monstro cair ou ser derrotado). Cada personagem abençoado recebe um bônus de +1 (não cumulativo) em sua Defesa, pela duração do combate.

AFASTAR MORTOS VIVOS (Clérigo)

Até 1d6 mortos-vivos que estejam a até 6 casas de distância do clérigo são afetadas por este poder. O herói faz o teste de *Religião* contra a Defesa de cada um dos mortos-vivos que tentar *Afastar* individualmente. Caso seja um sucesso, a criatura recebe 1d3 pontos 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 3 frascos + 1 frasco para cada nível de habilidade.

ATAQUE COORDENADO (Soldado)

Se todos os heróis que estiverem fazendo ataques ao mesmo oponente em uma rodada tiverem esta habilidade, cada herói recebe bônus de +1 no ataque nesta rodada para cada nível de Habilidade.

ATAQUE FURTIVO (Caçador, Ladrão)

Se o personagem estiver localizado na casa posterior de um oponente (costas), ele poderá fazer um ataque furtivo e adicionar +1d3 pontos de dano para cada nível de Habilidade (+1d3 para Normal, +2d3 para Bom, +3d3 para Ótimo e assim por diante).

CURA PELAS MÃOS (Clérigo)

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 (Ladrão, Gladiador)

O herói pode, uma vez por dia 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 (Gladiador)

O herói pode acionar este poder uma vez por dia para cada nível nessa habilidade (1 vez para Normal, 2 para Bom, e assim por diante). Durante um combate, ele recebe +1 em todas as jogadas de ataque e +4 Pontos de Vida, 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 (Caçador)

Escolha um tipo de animal diferente por nível de habilidade (tritões, hárpias, esqueletos, etc... cada criatura do capítulo Monstros é considerado uma raça diferente). O herói recebe +1 em todas as jogadas de ataque contra o tipo específico de inimigo.

MOVIMENTO RÁPIDO (Ladrão, Gladiador, Marinheiro)

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

PERÍCIA ADICIONAL (Aventureiro)

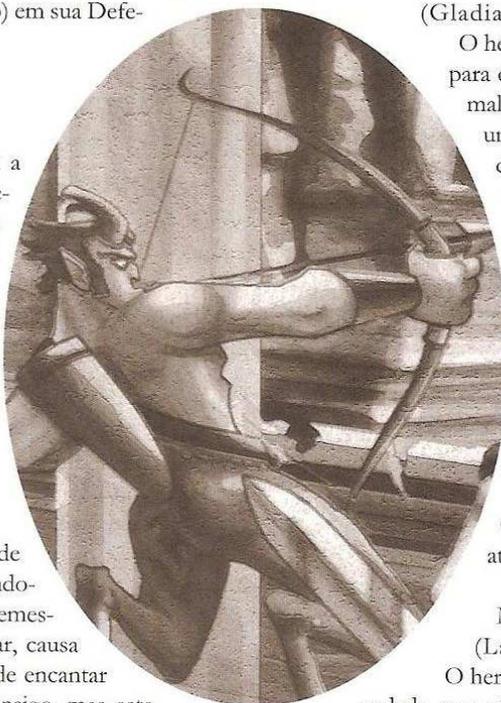
O herói pode escolher uma perícia extra, com nível Normal, ou adicionar um nível a uma perícia existente.

PONTOS DE VIDA (Aventureiro, Caçador, Gladiador, Soldado, Marinheiro)

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).

TREINAMENTO EM DEFESA (Soldado)

Quando dois ou mais heróis em casas adjacentes estão em combate contra um mesmo oponente, toda vez que um dos heróis receber algum dano, o controlador das miniaturas pode dividir este dano entre todos eles da maneira que desejar.



RPG QUEST

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 possuir 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. Também pode preparar elixires de antídotos contra venenos ou doenças mágicas. O personagem pode carregar consigo um máximo de poções igual a 3 + o 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.

ARCO-E-FLECHA, BESTA, FUNDA, ZARABATANA: perícia necessária para se atirar com 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 contra dificuldade 8, 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, charadas, 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. Se o personagem não estiver utilizando equipamentos adequados, terá uma penalidade de -1. O teste padrão é feito contra dificuldade 8.

ESCUDO: aumenta a defesa do personagem em um ponto para cada 2 bônus da perícia (até um máximo de +2 em defesa), 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. Cada nível nessa perícia dá ao personagem o conhecimento de um novo idioma. As línguas possíveis são: comum, elfo, anão, minotauro, centauro, ninfa, ciclope e goblinóide.

MEDITAÇÃO: Acrescenta o bônus da perícia ao número de pontos de magia que o personagem recupera meditando.

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

MÚSICA: O personagem é habilidoso com instrumentos musicais.

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 +2.

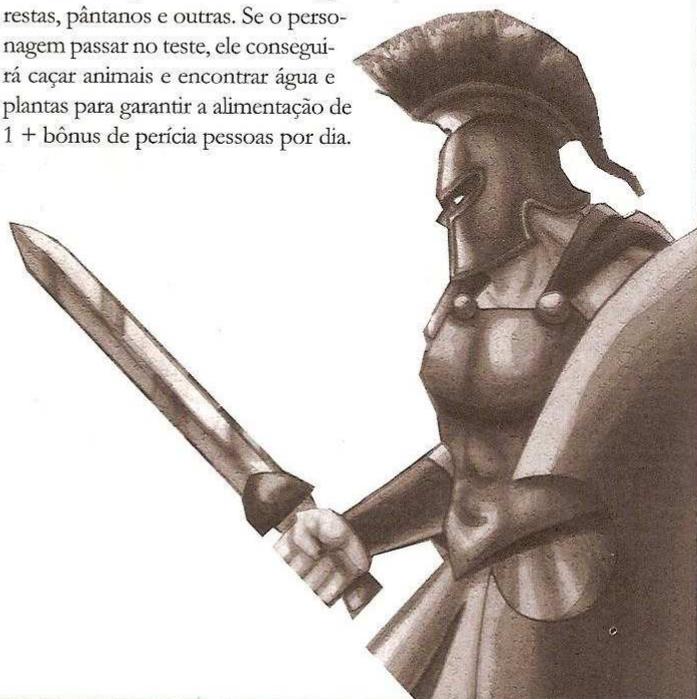
NAVEGAÇÃO: perícia utilizada para conduzir qualquer tipo de barco ou navio de grande porte.

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: perícia utilizada para conhecer as doutrinas, dogmas, objetos sacros e rituais das igrejas e templos. É utilizado também para identificar magias lançadas por clérigos, criar água benta e em testes de 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/Foice	2gp	1d3	-	sim
Bastão/Cajado	5gp	1d3+1	sim	-
Chicote**	4gp	1d3	-	-
Clava/Tacape	5gp	1d3+1	-	-
Corrente**	12gp	1d3+2	-	-
Espada Curta/ Gladius	10gp	1d3+1	-	sim
Espada Longa	15gp	1d6	-	-
Espada Bastarda	25gp	2d3	sim	-
Espada Montante	50gp	1d6+1	sim	-
Foice Longa	20gp	1d6	sim	-
Lança Leve/Tridente	9gp	1d3+1	-	sim
Lança Longa	15gp	1d6	sim	-
Lança Pesada	20gp	2d3	sim	-
Maça Leve/Porrete	5gp	1d3+1	-	-
Machadinha	3gp	1d3	-	sim
Machado de Arremesso	8gp	1d3+1	-	sim
Machado de Guerra	20gp	1d6	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	-
Rede**	20gp	-	-	sim

* armas podem ser arremessadas a até 3 + 2x FR casas.

** Podem atacar um alvo a 1 casa de distância.

*** a Rede dá uma penalidade de -2 para o alvo (para se livrar da rede, faça um teste de DEX vs. dificuldade 8). Se for arremessada contra um alvo voador, faz com que ele caia no chão.

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	50gp	-	36m (24 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 / Funda	2gp	1d2	12m (8 casas)

ARMADURAS E ESCUDOS

Estes equipamentos estão divididos 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 dois níveis na perícia *Escudos*, até um máximo de +2 em defesa) 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 camisão 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 (malha completa e armadura de batalha) 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	25gp	50-100gp
Armaduras Leves	50gp	75-150gp
Armaduras Médias	150gp	200-400gp
Armaduras Pesadas	1.000gp	1.500-2.000gp

EQUIPAMENTOS

Além de armas e armaduras, os Personagens precisam de alguns equipamentos que serão indispensáveis para os heróis:

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
Grímório (com 20pgs)	15gp
Kit de escalada (<i>Escalari</i>)*	80gp
Kit de ladrão (<i>Distarces, Fechaduras</i>)*	100gp
Kit de primeiros socorros (<i>Cura</i>)*	50gp
Kit de sobrevivência (<i>Sobrevivência</i>)*	100gp
Mochila	15sp
Pé de cabra	2gp
Poção de cura (1d3+1 pontos)	10gp
Ração de viagem (por dia)	5sp
Saco de dormir	8sp
Símbolo religioso (<i>Afastar mortos-vivos</i>)*	50gp
Tenda	10gp
Tinta	1gp
Tocha	1gp

* Necessários para a realização adequada de certas perícias.

RPG QUEST

6. MAGIAS E RITUAIS

Em *RPGQuest*, existem dois tipos de feitiços: as Magias e os Rituais. As magias são feitos instantâneos, que o mago ou clérigo podem conjurar imediatamente, apenas drenando energia mística de Arkanun 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.

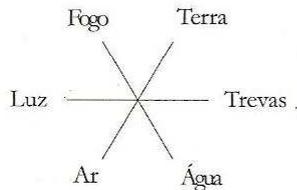
OS CAMINHOS DE MÁGIA

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 congelantes, 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 atremsa 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.

Bellatrix, a feiticeira, possui 4 pontos de Focus para escolher que caminhos ela conhece. Bellatrix escolhe Fogo e Terra. Sua ficha ficará assim:

Fogo	Normal (2)
Terra	Normal (2)

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

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...

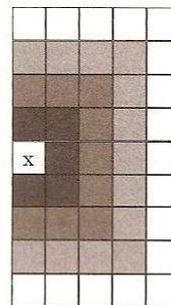
Independente do nível, todas as magias gastam apenas uma ação.

Para recuperar pontos 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 6d6 no 6º nível (a partir de 3d6 pontos de dano, 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).

Em uma rodada, o mago pode andar até duas casas e ainda conjurar a magia. O mago também não precisa fazer nenhum tipo de teste para acertar, apenas indicar o alvo e jogar o dano.



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

A área preta está a uma casa de distância, a área cinza-escuro está a duas casas de distância, a área cinza-claro está a três casas de distância e a área branca está a quatro casas de distância.

Isolda 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. Ele 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

RITUAIS

Magos começam o jogo sorteando 3 rituais 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.

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

PRIMEIRO CÍRCULO

[1,1], [1,2] 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).

[1,3] ALARME: esta magia cria um círculo invisível com raio de 5 casas 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.

[1,4], [1,5] ARMADURA ARCANA: 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], [2,1] 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.

[2,2], [2,3] DETECTAR MAGIA: este conhecido ritual faz com que todos os objetos mágicos, encantamentos, magias ou rituais presentes em um raio de 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], [2,6] ENFEITIÇAR PESSOAS: este ritual pode ser usado em qualquer humanoíde que esteja a até 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.

[3,1], [3,2] ESCUDO ARCANO: cria uma barreira invisível que protege o mago de ataques realizados com *Míssil Mágico*, flechas, setas de bestas ou zarabatanas ou ataque de fundas. Dura de um combate.

[3,3], [3,4] LEQUE CROMÁTICO: raios multicoloridos de luz saem das mãos do mago em até 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.

[3,5] LUZ: este ritual simples faz um objeto brilhar como uma tocha, criando luz suficiente para iluminar um círculo com 4 casas de raio, a partir do objeto.

[3,6], [4,1] 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.

[4,2], [4,3] 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*.

[4,4], [4,5] MONTARIA: este ritual conjura um cavalo mágico para carregar o personagem e seu equipamento durante 12 horas.

[4,6] 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.

[5,1] 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.

[5,2], [5,3] RAIOS DE GELO: esta magia cria um raio congelante, com alcance de 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.

[5,4], [5,5] REFLEXÃO: esta magia cria uma superfície translúcida, semelhante a um espelho, sobre o rosto do mago. Qualquer ataque baseado em contato visual (como encantamentos de um vampiro ou o poder da petrificação da medusa) feito contra o mago resultará na reflexão de volta para o conjurador (ou seja, o monstro precisará passar em um teste de resistência ou ele sofrerá os efeitos de seu próprio poder).

[5,6], [6,1] 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.

[6,2] 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 adormecem por 1d6 rodadas.

[6,3], [6,4] 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 vs. dificuldade 9 para diminuir o dano pela metade) em todos os personagens que estiverem na área de efeito.

[6,5], [6,6] 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 humanoíde (até mesmo orcs e zumbis) durante 10 rodadas. O mago NÃO recebe os poderes especiais da criatura em que se transformar.

RPG QUEST

SEGUNDO CÍRCULO

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

[2, 3] 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.

[4, 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 os outros heróis e criaturas (mesmo as que tenham infravisão) são incapazes de enxergar na área de *Escuridão*.

[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 de 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, 10] 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.

[11, 12] TEIAS: o mago conjura 8 casas de "teia", na forma que desejar, indicando-as no tabuleiro, a uma distância de até 6 casas do herói, todas unidas umas às outras. Qualquer criatura que estiver nessas casas, mesmo se for uma criatura voadora, 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] RAIOS: 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 em linha reta. Os alvos têm direito a fazerem um Teste de WILL vs. dificuldade 9 para reduzirem o dano à metade.

[4,5] CANCELAR MAGIA: esta magia cancela os efeitos de qualquer outra magia. Para tanto, o mago faz um teste

de 2d6+bônus de WILL vs. 2d6+bônus de WILL do mago que criou a magia original. Esta magia cancela o *Pequeno Globo de Invulnerabilidade*.

[6] CONJURAR TRITÕES: conjura 1d3+ 1 tritões para lutarem ao seu lado durante uma batalha. Ao final do combate, eles desaparecem. Os tritões obedecem a todos os comandos do mago que os conjurou. Esta magia só pode ser realizada a até 10 casas do mar.

[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 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 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 +1d3 pontos de dano pela duração de um combate. O dano extra é considerado como sendo de fogo.

[11,12] RESPIRAR DEBAIXO D'ÁGUA: o mago pode encantar qualquer criatura para respirar debaixo d'água, durante uma hora.

QUARTO CÍRCULO

Para sortear a magia, role 1d6 e confira o número abaixo:

[1] ARMA ENCANTADA: Esta magia transforma qualquer arma em uma arma +1 (+1 de dano e +1 para ataque) durante uma batalha. A arma brilhará com uma luz azulada.

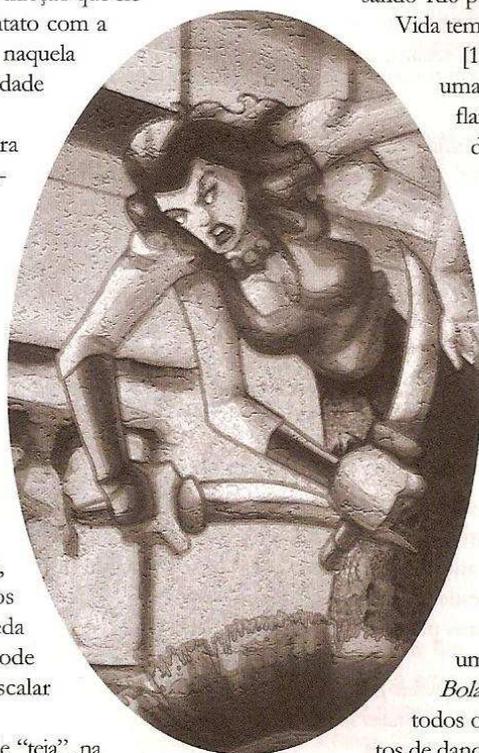
[2] BOLA DE FOGO: o mago conjura uma bola de fogo a até 20 casas de distância. A *Bola de Fogo* engloba uma área de 3x3 casas e todos os alvos dentro desta área recebem 3d6 pontos de dano. As vítimas podem fazer um teste de WILL vs. dificuldade 9 para reduzir o dano à metade.

[3] PELE DE PEDRA: O alvo fica envolto por uma pele que se assemelha à textura do mármore. A magia absorve 1d3+3 ataques físicos, não importando quanto eles causariam de dano ao alvo.

[4] PEQUENO GLOBO DE INVULNERABILIDADE: esta magia cria um círculo imóvel com 3x3 casas. Todas as pessoas dentro deste círculo ficam imunes a qualquer tipo de ataque especial que envolva magia (gritos da sirens, hárpas, habilidades de vampiros, bafo de fogo e outros) durante 2d6 rodadas.

[5] REMOVER PETRIFICAÇÃO: esta magia remove os efeitos da petrificação de uma medusa. O único problema é que para realizar esta magia, o feiticeiro precisa encontrar a pena de uma fênix, que é consumida no processo.

[6] TRANSFORMAÇÃO: idêntico à magia *Transformação Momentânea*, com a diferença que o mago recebe os poderes especiais da criatura que se transformar, durante 1d6+2 rodadas.



RPG QUEST

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 protegida pelas forças do mal e do caos. Os monstros e criaturas não hesitarão em atacar nossos heróis 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 2,5cm por 2,5cm de lado.

Um 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. Além disso ele recebe uma penalidade de -1 em sua jogada de ataque para cada casa que avançar. Movimentos em diagonal podem ser feitos normalmente, desde que não haja objetos impedindo a passagem (por exemplo uma parede).

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 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 2 casas 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 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 ou ritual.
- Fazer um ritual especial ou parte dele (alguns rituais criados pelo Mestre podem demorar várias rodadas para serem feitos).
- Meditar (e recuperar pontos 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 o dobro de seu deslocamento básico, abdicando totalmente de sua esquiva e defesa (sua Defesa se torna 7 nesta rodada).
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório 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 sem sofrer penalidades. 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 rolado 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.

DANO

O dano causado depende do tipo de arma utilizada. Caso o alvo possua algum tipo de armadura, subtraia 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 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 lateral 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 experiência 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 extras em seu ataque e o ataque é considerado um acerto, não importando a dificuldade do teste ou a Defesa. 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 hárpas)
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 regra: 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 e assim por diante. Se errar ele cai na área que desejava saltar (seja dentro do buraco ou em uma fogueira...).

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

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 (XP).

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, quando não estiver se aventurando. 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 vários 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).

Petravius retorna de uma missão e recebe 200XP por ela. Ele possui CON +1 e decide gastar 150XP para suibr este atributo para +2. Mais tarde, depois de outra aventura, ele conquista 400XP (que, somados com os pontos que ele não utilizou dão 450XP). Ele precisa escolher outro grupo para investir, e decide aumentar sua perícia música de +2 para +3 (ao custo de 120XP). Agora Petravius pode aumentar uma habilidade ou um atributo (que não seja CON). Ele escolhe aumentar seu CAR de +1 para +2 (ao custo de 150XP) e sobram ainda 180XP para gastar...

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
Aumentar de Superior para Heróico (Máximo)	+350pts

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
Aumentar de Superior para Heróico (Máximo)	+210pts

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 (Máximo)	+240pts

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 (Máximo)	+300pts

Aumentar um Ponto de Magia	150pts
Aumentar um Ponto de Vida	100pts

RITUAIS (Magos, Clérigos, Ninfas e Faunos)

Ninfas e faunos, por sua natureza mística, são capazes de aprender 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
Adicionar uma magia do 4º Círculo ao Grimório	240pts
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
Pode realizar um novo ritual de 4º Círculo	400pts

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.

RPG QUEST

REGRAS PARA VIAGENS

O mundo de Arcádia é muito vasto e inexplorado, repleto de masmorras e templos de culturas antigas abandonadas.

Boa parte das aventuras consiste em viagens para locais distantes e perigosos, seja em busca de artefatos e outros objetos de vital importância, seja para derrotar monstros ou capturar criaturas fabulosas. Para isso, precisamos de regras para viagens.

PREPARANDO-SE PARA A VIAGEM

A primeira coisa que os personagens precisarão é de comida suficiente para eles. Pacotes de ração de viagem custam 5 moedas de prata (sp) por dia por pessoa.

Félix, Alexius, Paloma, Bellatrix e três soldados de escolta preparam-se para uma viagem de 6 dias. Para isso, precisarão de 7x6 = 42 dias de ração. Multiplicando o valor da comida por 5sp teremos um custo total de comida de 210 moedas de prata.

ESTALAGENS E ACAMPAMENTOS

Durante uma viagem, podem ocorrer duas situações: o grupo pode escolher acampar à beira da estrada ou, se houverem estalagens disponíveis, podem escolher pernoitar em um hotel ou taverna.

Alojamento	por pessoa/dia
Alojamentos	
- Bom	2gp
- Normal	5sp
- Pobre	2sp
Hospedaria de Luxo	5gp
Refeições (por dia)	
- Boa	5sp
- Comum	2sp
- Pobre	1sp

PREÇO DOS MEIOS DE TRANSPORTE

Os personagens podem querer comprar seus próprios meios de transporte para se deslocarem com maior conforto. Às vezes, a pessoa que encomendou a missão providenciará os custos com transportes mas na maioria das vezes, os heróis estarão por conta própria.

Item	Preço
Cavalo de transporte (não ataca)	75gp
Cavalo	100gp
Carroça para 2 pessoas*	35gp
Carroça para 4 pessoas**	70gp
Mula de carga	10gp
Bote de Pesca para 5 pessoas	250gp
Navio para 15 pessoas	1.500gp

* precisa de 1 cavalo
** precisa de 2 cavalos

Passagens de Navio: normalmente 1 moeda de prata por pessoa para cada 10km do percurso, negociados com o capitão do barco e pagos ANTES da viagem. O Mestre deve fazer o cálculo com base no mapa e cobrar de cada um dos personagens. Os personagens podem conseguir um desconto de 10% se passarem em um teste de CAR vs. dificuldade 8.

Botes de Pesca só podem fazer navegação costeira, afastando-se no máximo 10km da costa. Não podem ser usados para viagens muito longas.

TABELA DE DESLOCAMENTOS E CAMINHADAS

	Deslocamento Básico			
	4,5m	6m	9m	12m
<i>Uma rodada (tático)</i>				
Caminhada	3 casas	4 casas	6 casas	8 casas
Marcha (x2)	6 casas	8 casas	12 casas	16 casas
Corrida (x3)*	9 casas	12 casas	18 casas	24 casas
<i>Uma hora (de viagem)</i>				
Caminhada	2,5km	3km	4,5km	6km
Marcha	4,5km	6km	9km	12km
Corrida	-	-	-	-
<i>Um dia (de viagem)</i>				
Caminhada	18km	24km	36km	48km
Marcha	-	-	-	-
Corrida	-	-	-	-

Personagens que viajam grandes distâncias fazem o cálculo de deslocamento por dia de viagem. Um dia de viagem representa 8 horas viajando e o restante preparando acampamento, alimentando-se e dormindo.

* a corrida só pode ser feita em campo aberto.

MONTARIA E VEÍCULOS

	por rodada	por hora	por dia
Cavalo Leve	12 casas	9km	72km
Cavalo Pesado	8 casas	6km	48km
Carroça	4 casas	3km	24km
Mula de carga	4 casas	3km	24km
Grifo (Vôo)	16 casas	12km	96km
Bote p/ 5 pessoas	3 casas	2,8km	22,5km
Navio a remo	4 casas	3km	24km
Navio à vela	4 casas	3km	72km*

* navios à vela deslocam-se 24h por dia

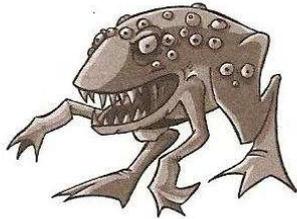
RPG QUEST MONSTROS

O que seriam de nossos valorosos heróis sem os maléficos monstros para serem derrotados?

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

OBS: monstros não possuem atributos. Em Batalhas de Miniaturas, utilizar a Resistência como WILL para magias e ataques especiais. A FR e a CON das criaturas é igual ao bônus de dano.

ARGUS



EXP: 50
Pontos de Vida: 20
Movimentação: 6 casas
Ataque: Mordida x1 (Ótimo [+3])
Dano: 1d6+3
Defesa/Resistência: 10 / Bom Especial. *Olhos*: Argus possui 100 olhos espalhados por seu corpo. Ele é

capaz de enxergar oponentes invisíveis, no escuro, na fumaça, envolto em vapores ou qualquer outro tipo de camuflagem, dentro de um raio de 12 casas. Todas as criaturas aliadas de argus recebem um bônus de +1 em WILL/Resistência se estiverem a até 6 casas de distância.

Argus foi criado por Hera como um guardião para proteger originalmente Io, uma vaca que era considerada sagrada para Zeus. O argus original acabou sendo derrotado por Hermes, mas Hera passou para seus sacerdotes as fórmulas mágicas para a conjuração deste guardião e versões mais fracas são utilizados como protetores de tesouros em templos de Hera por toda a Velha Arcádia.

AVÉ DE BRONZE



EXP: 25
Pontos de Vida: 10
Movimentação: 6 casas
Ataque: Bicada x1 (Bom [+2])
Dano: 1d3+1
Defesa/Resistência: 9 / Normal Especial. *Penas de Bronze*. As aves conseguem disparar uma vez por rodada uma pena de bronze de sua cauda a até 12 casas de distância, com perícia Ótima

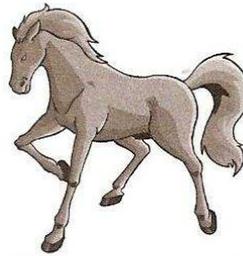
[+3] e causando 1d3 pontos de dano.

Construto. Aves de bronze são imunes a magias de dominação de mentes, *Sono*, *Enfeitiçar* ou *Controle Mental*.

Aves de bronze não podem voar.

As aves de bronze do lago Stínfalo são pássaros terríveis que vivem às margens do lago e atacam qualquer um que ouse se aproximar dos seus domínios. Derrotá-los foi um dos doze trabalhos de Hércules.

Às vezes podem ser usadas por tiranos ou feiticeiros malignos como guardiãs de algum tesouro valioso, se o alquimista conseguirem reproduzi-las adequadamente.

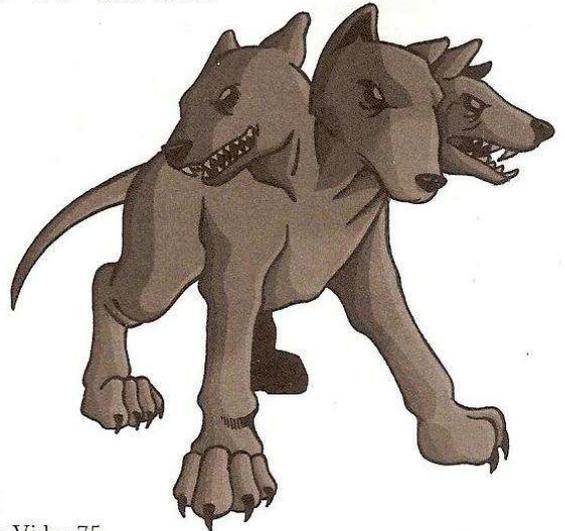


CAVALO

EXP: 15
Pontos de Vida: 15
Movimentação: 12 casas
Ataque: coice x1 (Bom [+2])
Dano: 1d6+1
Defesa/Resistência: 8 / Normal Especial: *Cavalar*. Em *Batalhas de*

Miniaturas, qualquer miniatura humanóide que estiver em uma casa lateral ao cavalo pode se movimentar junto com o cavalo o mesmo número de casas, como se estivesse montado nele. O cavaleiro também não recebe a penalidade após 2 casas de movimentação para atacar um oponente enquanto estiver ao lado do cavalo.

CRIAS DE CÉRBERUS



EXP: 500
Pontos de Vida: 75
Movimentação: 10 casas
Ataque: Mordida x3 (Incrível [+4])
Dano: 1d6+5
Defesa/Resistência: 10 / Superior

O cérberus original é filhote de Typhon e Equidna e guardião da entrada para o mundo subterrâneo de Hades. Ele permite que as almas passem por ele para entrar nos reinos de Hades, mas não deixa nenhuma retornar.

As crias de cérberus são filhotes chocados de ovos do monstro (Cérberus possui algumas características de réptil, herdadas de sua mãe Equidna)

Uma das maneiras conhecidas de derrotá-lo é através da música. Alguém com habilidades musicais deve fazer um teste de *Música* contra dificuldade 10 e, se passar, a cria de cérberus ficará paralizado escutando a música.

Um segundo teste fará com que sente e fique prestando atenção na cantiga (sua defesa ficará igual a 6) e um terceiro teste fará com que o cão infernal adormeça.

RPG QUEST

CICLOPES

EXP: 400
Pontos de Vida: 50
Movimentação: 5 casas
Ataque: Clava x1 (Ótimo [+3])
Dano: 2d6+4
Defesa/Resistência: 9 / Bom
Especial: *Arremesso de Pedras*. Os ciclopes conseguem arremessar pedras pesadas a até 20 casas de distância (mínimo 10 casas -



antes disso a pedra passará por cima do alvo), com perícia Ótima [+3] e causando 2d6 pontos de dano, uma vez a cada duas rodadas. Se a pedra for arremessada contra um barco, ela causará dano de impacto no casco e poderá eventualmente afundar o barco ou navio.

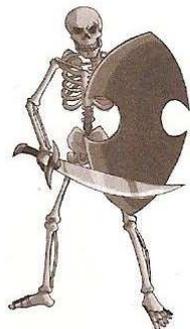
Ciclopes são gigantes nascidos de Gaia e Uranus. Os três ciclopes mais conhecidos são Brontes, Steropes e Arges, que trabalham como ferreiros para os deuses do Olimpo. Outros ciclopes vagam por Arcádia ou vivem isolados em ilhas no Peloponeso. A maioria deles é bastante selvagem e atacará qualquer intruso assim que detectar a sua presença.

ESQUELETOS (SOLDADOS)

EXP: 5
Pontos de Vida: 7
Movimentação: 4 casas
Ataque: Espada x1 (Fraco [0])
Dano: 1d3
Defesa/Resistência: 9 / Fraco
Especial. *Imunidades*. Esqueletos são mortos-vivos e, portanto, imunes a rituais de *Enfeitiçar*, *Sono* ou *Controle Mental*.

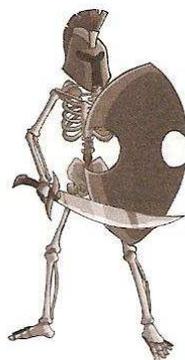
Absorção de dano. Recebem metade do dano de armas cortantes/perfurantes (espadas, machados, lanças, flechas...) ou flechas, arredondado para cima. São afastados com dificuldade 8 no Teste de *Afastar Mortos-Vivos*.

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. Os esqueletos são conjurados a partir dos restos mortais de soldados ou centuriões, e protegem tesouros ou propriedades de feiticeiros maléficos.



ESQUELETOS (LÍDER)

EXP: 15
Pontos de Vida: 15
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 (Ótimo [+3])
Dano: 1d3+2
Defesa/Resistência: 9 / Normal
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/perfurantes (espadas, machados, lanças, flechas...) ou flechas, arredondado para cima. São afastados com dificuldade 9 no teste de *Afastar Mortos-Vivos*.



Os líderes dos exércitos necromantes são escolhidos entre os melhores guerreiros, e recebem encantamentos mais potentes que seus irmãos de batalha. São mais resistentes e muito mais perigosos, capazes de tomarem decisões e comandarem pequenas tropas de mortos-vivos. Obedecem somente às ordens daquele que o criou.

ESTÁTUAS DE BRONZE

EXP: 350
Pontos de Vida: 50
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 (Bom [+2])
Dano: 2d6+3
Defesa/Resistência: 9 / Bom
Especial: *Armadura de Bronze*. As Estátuas de Bronze possuem um IP (Índice de Proteção) 2, ou seja, ignoram os 2 primeiros pontos de dano de cada ataque feito contra eles.

Construto. Estátuas de bronze são imunes a magias de dominação de mentes, *Sono*, *Enfeitiçar* ou *Controle Mental*.



Nas ilhas da Velha Arcádia, é comum aos governadores de grande poder aquisitivo encomendar estas estátuas de bronze para proteger as praias contra a invasão de exércitos inimigos. Talos, o Gigante de Bronze, é a estátua de bronze mais conhecida que existe. A maior estátua é a do colossus, protetora do Porto de Rhodes, que possui 30m de altura e cujos pés ficam um de cada lado da entrada do porto. A maioria das estátuas de bronze é moldada na forma de um gladiador ou de um soldado com as vestimentas da região.

O ponto fraco destas estátuas é sua baixa resistência à eletricidade: ataques baseados em eletricidade causam dano máximo contra a estátua de bronze (também ignorando sua proteção de IP 2).

RPG QUEST



FÊNIX

EXP: -
Pontos de Vida: 25
Movimentação: 4 (solo), 12 casas (vôo)
Ataque: Bicada (Fraco [0])
Dano: 1d2
Defesa/Resistência: 10 / Ótima
Especial. *Lágrimas Curativas*. As lágrimas de uma fênix recuperam 1d3 pontos de vida em qualquer herói, uma vez por dia por pessoa.
Energia Curativa. Qualquer miniatura aliada que esteja a até 2 casas de distância

da fênix na fase de Preparação recupera 1 PV
Imunidade à magia: Fênix não são afetadas por nenhum tipo de magia ou efeitos mágicos do oponente.

A fênix é um pássaro místico protegido por Rá (dos deuses egípcios) e Apolo (dos deuses gregos). Vive na região da Arábia e todos os dias canta ao pôr do Sol, com um canto tão belo que as próprias carruagens dos deuses do sol param para escutá-lo.

GRIFO

EXP: 300
Pontos de Vida: 25
Movimentação: 16 casas (vôo) ou 6 casas (terra)
Ataque: Bicada (Ótimo [+3]) + 2x garras (Bom [+2])
Dano: 1d2 e 1d3+3
Defesa/Resistência: 9 / Ótima
Especial. *Ataque Rasante*. Se estiver voando, o grifo pode fazer um



ataque voador contra uma área em linha reta (16 casas) sem receber penalidade nem perder a movimentação por causa disso.
O grifo pode fazer um ataque rasante a cada 3 rodadas.

Cavalgar. Qualquer miniatura humanóide que estiver em uma casa lateral ao grifo pode se movimentar junto com o grifo o mesmo número de casas, como se estivesse montado nele. O cavaleiro também não recebe a penalidade após 2 casas de movimentação para atacar um oponente enquanto estiver ao lado do grifo (não pode ser combinado com *Ataque Rasante*).

Grifos são criaturas mágicas resultado da fusão mística de um leão com uma águia. São caçadores muito perigosos, reunindo as melhores características de cada um dos dois animais. São orgulhosos e majestosos, mas eventualmente podem ser treinados por druidas para servirem de montaria para rangers (*RPGQuest volume 1*).

Grifos vivem nas montanhas e atacam qualquer tipo de presa, embora prefiram carne de cavalo. Grifos atacarão qualquer personagem que se coloque no caminho entre eles e sua refeição.

Enquanto estão voando, recebem +1 em sua defesa, mas se for acertado por flechas ou outros projéteis, o grifo cai no chão (recebendo 1 ponto de dano) e não consegue voar novamente por 2 rodadas.

Grifos e Cavalos não podem estar no mesmo exército.



HÁRPIAS

EXP: 200
Pontos de Vida: 15
Movimentação: 4 (solo), 12 casas (vôo)
Ataque: Garras x2 (Bom [+2])
Dano: 1d3+3
Defesa/Resistência: 10 / Bom
Especial. *Grito Estridente*. A hárpia pode cantar com uma voz estridente e irritante, e todas as criaturas (não-hárpias) que estiverem dentro de um raio de 20 casas precisam passar em um teste de WILL/Resistência vs. dificuldade 10 ou receberão 1d2+1 pontos de dano sonoro (não absorvido por IP de armaduras). A hárpia pode usar este poder quantas vezes quiser, mas qualquer pessoa que passe no teste ficará imune aos gritos daquela hárpia específica por 24 horas.

Hárpias são servas de Hades que carregam as almas dos condenados para o reino subterrâneo. Também são consideradas torturadoras, causando grandes ferimentos em suas vítimas. De vez em quando, feiticeiros maléficos conseguem controlar pequenos grupos de hárpias para servirem aos seus propósitos como guardiãs de um tesouro ou como agentes para sequestrar ou aprisionar alguma vítima.

As três principais hárpias eram Aello, Celaeno e Ocypete.

AÉLLO (TEMPESTADE)

EXP: 325
Pontos de Vida: 25
Movimentação: 4 (solo), 12 casas (vôo)
Ataque: Garras x2 (Ótimo [+3])
Dano: 1d3+3
Defesa/Resistência: 10 / Bom
Especial. *Grito Estridente*. Aello pode cantar com uma voz estridente mais poderosa do que as hárpias comuns. Todas as criaturas (não-hárpias) que estiverem dentro de um raio de 24 casas precisam passar em um teste de WILL contra dificuldade 10 ou receberão 1d3+1 pontos de dano.



CELAENO (ESCURIDÃO)

EXP: 350
Pontos de Vida: 25
Movimentação: 4 (solo), 12 casas (vôo)
Ataque: Garras x2 (Ótimo [+3])
Dano: 1d3+3
Defesa/Resistência: 10 / Bom
Especial. *Escuridão*. Uma vez ao dia, Celaeno pode criar uma área de escuridão de 10 casas de raio ao redor de si mesma. Qualquer herói ou monstro que não estiver carregando uma tocha ou for capaz de enxergar no escuro sofrerá uma penalidade de -2 em todas as suas ações. Hárpias não são afetadas por este poder.

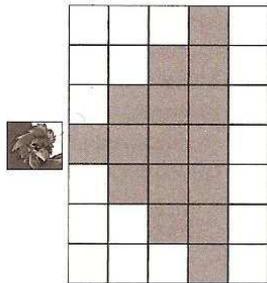


RPG QUEST



OCYPTETE (CASAS AFIADAS)

EXP: 350
Pontos de Vida: 35
Movimentação: 4 (solo), 12 casas (voo)
Ataque: Garras x2 (Superior [+5])
Dano: 1d6+2
Defesa/Resistência: 11 / Ótimo
Especial. *Grito Estridente*. Três vezes ao dia, Ocyptete pode disparar um grito estridente que afeta todos os personagens não-hárpis em um cone descrito na figura ao lado. Todas as vítimas que estiverem dentro da área de ataque precisam passar em um teste de WILL/Resistência contra dificuldade 10 ou receberão 2d6+1 pontos de dano sonoro (não absorvido por IP). Ocyptete precisa de pelo menos duas rodadas para recarregar suas forças antes de soltar outro grito.



HOMEM-ESCORPIÃO

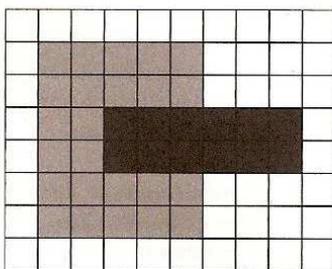
EXP: 150
Pontos de Vida: 25
Movimentação: 6 casas
Ataque: Garras x2 (Ótimo [+3])
Dano: 1d6+2
Defesa/Resistência: 9 / Bom
Especial. *Ferrão com Veneno*. Todos os homens-escorpiões podem usar seu ferrão venenoso três vezes ao dia. O ferrão ataca como uma perícia Ótima [+3] e, caso acerte, causa 1d6 pontos de dano. A vítima precisa passar ainda por um teste de WILL/Resistência vs. dificuldade 10 ou receberá ainda 1d6+2 pontos de dano por envenenamento. Mesmo se passar no teste, a vítima ficará com uma penalidade de -1 em todos os testes durante 1d6 rodadas.

Homens-escorpiões são originários do Egito, mas podem ser utilizados por feiticeiros malignos como soldados de seu exército ou como guarda-costas pessoal. São extremamente cruéis e gostam de torturar suas vítimas antes de matá-las.

HIDRA DE 7 CABEÇAS

EXP: 1.000
Pontos de Vida: 70 + 10 x 7
Movimentação: 4 casas (solo), 4 casas (natação)
Ataque: Mordidas x7 (Normal[+1]). A hidra pode atacar qualquer alvo que esteja dentro de sua área de ataque (representado pelas casas cinzas no diagrama abaixo). Até 3 cabeças podem atacar um único alvo por rodada.
Ataque Especial: *Golpe de Corpo*. A hidra pode golpear com seu corpo (Bom [+2]) ao invés de fazer os ataques com as cabeças, causando 3d6+3 pontos de dano.
Dano: 1d6+2
Defesa/Resistência: 9 / Superior
Especial. regeneração das cabeças.

A hidra de 7 cabeças é um monstro que vive nos pântanos e áreas alagadas. Criada por Typhon e Equidna. Existem vários tipos de hidra em Velha Arcádia, cujo número de cabeças varia de 5 a 9 cabeças, sendo a Hidra de Lerna (com 9 cabeças) a mais famosa de todas.



Distribua marcadores das cabeças da hidras nos espaços cinza.

A maior habilidade de uma hidra, e o que a torna um oponente mortal, é o fato de que cada vez que uma de suas cabeças é decapada, outras duas crescem no mesmo lugar (até um máximo de 14 cabeças no total). Estas cabeças crescem 3 rodadas após a cabeça original ter sido arrancada e, caso não sejam destruídas novamente, elas apodrecem e morrem em 24 horas.

Cada cabeça possui 10 Pontos de Vida e, para evitar que as cabeças se regenerem, pelo menos 5 pontos deste dano devem ser causados por fogo ou ácido.

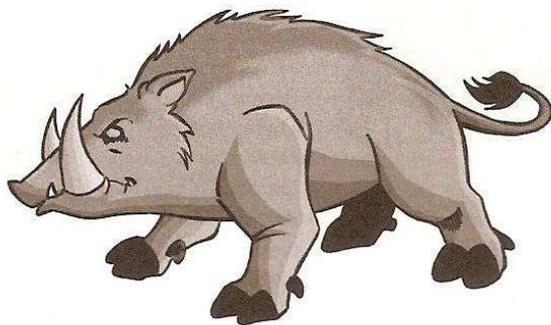
Por seu tamanho imenso, a hidra não é capaz de passar pelos corredores de 3m de largura encontrados nas masmorras (*RPGQuest volume 1*), o que já deve ter salvo a vida de muitos heróis em fuga de suas presas devastadoras.

A hidra pode ser derrotada através de ataques ao seu corpo, mas para destruí-la permanentemente, é necessário queimar todas as suas cabeças.



RPG QUEST

JAVALI GIGANTE



EXP: 150

Pontos de Vida: 45

Movimentação: 6 casas

Ataque: Mordida (Bom [+2])

Dano: 1d6+3

Defesa/Resistência: 8 / Ótimo

Especial. *Atropelamento*. O javali pode executar uma corrida de 12 casas, em linha reta, atingindo todos os personagens menores que ele que estiverem dentro desta área. Cada vítima pode fazer um teste de AGI/Resistência vs. dificuldade 10 para se arremessar para fora da área de ataque do javali ou receberá 2d6 pontos de dano pela carga. Caso o javali atinja uma parede ou algum objeto imóvel antes de completar o *Atropelamento*, ele mesmo receberá o dano pelo impacto.

Capturar sem matar o javali de Erimanto foi um dos doze trabalhos de Hércules



LÂMIA

EXP: 300

Pontos de Vida: 30

Movimentação: 9 casas

Ataque: Lança (Bom [+2]) e Adaga (Bom [+2])

Dano: 1d6+3 e 1d3+3

Defesa/Resistência: 10 / Ótimo

Especial. *Ferrão com Veneno*. A lâmia possui um ferrão com veneno na ponta de sua cauda, que pode ser usado três vezes ao dia. O ferrão ataca como uma perícia Ótima (+3) e, caso acerte, causa 1d6 pontos de dano. A vítima precisa passar ainda por um teste de WILL vs. dificuldade 9 ou receberá ainda 1d6+2 pontos de dano por envenenamento.

Magia. A lâmia pode conjurar duas vezes por dia a magia *Conjurar Esqueletos*. Os esqueletos obedecem cegamente a todos os comandos da lâmia.

Imunidades. Lâmiãs são mortos-vivos e, portanto, imunes a magias de *Enfeitiçar*, *Sono* ou *Controle Mental*.

Lâmiãs são vampiros criados por uma maldição da deusa Hera. São criaturas de quatro braços e corpo de serpente que se alimentam de crianças recém-nascidas e carne humana. Quanto mais velho o vampiro, mais poderoso ele é.

MEDUSA

EXP: 350

Pontos de Vida: 25

Movimentação: 6 casas

Ataque: Serpentes (Ótimo [+3]), Arco e Flecha (Ótimo [+3])

Dano: 1d3+2 / 1d6

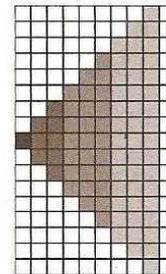
Defesa/Resistência: 10 / Incrível

Especial. *Petrificação*. Olhar diretamente nos olhos de uma medusa faz com que qualquer personagem se transforme imediatamente em pedra. Lutar com uma medusa estando de olhos fechados faz com que todos os testes do perso-



nagem sejam feitos com -2 de penalidade. Para lutar com a medusa evitando olhar diretamente para ela, os heróis precisam passar em um teste de WILL (na fase de preparação) com dificuldade crescente: a até 2 casas de distância, o teste é feito com dificuldade 10; de 3 a 6 casas, a dificuldade é 8 e de 7 a 9 casas, a dificuldade é 6. De 10 a 12 casas a dificuldade é 4 e a partir desta distância não é possível manter contato olho-no-olho com a medusa.

Flechas Envenenadas. as flechas disparadas pelo arco da medusa nada mais são do que as próprias serpentes que compõem o seu cabelo. Quando acertam o alvo, a vítima precisa fazer um teste de WILL vs. dificuldade 11 ou sofrerá 1d6 pontos de dano adicionais.



Medusa era originalmente uma mulher muito bela, sacerdotisa de Atenas que se tornou amante de Poseidon e, por causa disso, foi amaldiçoada pela deusa, que a deixou com cabelos de serpente e um olhar capaz de petrificar qualquer pessoa que a olhasse diretamente em seus olhos. Das górgonas, era a única mortal.

MINOTAURO SELVAGEM

EXP: 150

Pontos de Vida: 25

Movimentação: 6 casas

Ataque: Chifrada (Ótimo [+3])

Dano: 1d3+5

Defesa/Resistência: 10 / Ótimo

Especial. *Carga*. O minotauro selvagem consegue fazer em uma rodada uma corrida de até 5 casas e ainda assim atacar, em carga. O ataque causa +1 ponto de dano extra para cada casa que o Minotauro correr, até um máximo de +5 de dano.



O minotauro selvagem é uma criação do deus Poseidon, para guardar os labirintos escavados da Ilha de Creta. São muito raros fora desta ilha, sendo trazidos como monstros por comerciantes para serem vendidos para feiticeiros e reis, que utilizam-se destes minotauros em suas arenas de gladiadores.

RPG QUEST



PÉGASUS

EXP: 25
Pontos de Vida: 15
Movimentação: 12 casas (solo) ou 24 casas (vôo)
Ataque: coice x1 (Bom [+2])
Dano: 1d6+1
Defesa/Resistência: 8 / Normal

Cavalgar. Qualquer miniatura humanoíde que estiver em uma casa lateral ao pégasus pode se movimentar junto com ele o mesmo número de casas, como se estivesse montado. O cavaleiro também não recebe a penalidade após 2 casas de movimentação para atacar um oponente.

Apesar de existirem vários cavalos alados nas lendas de Arcádia, Pégasus é o nome do cavalo mais famoso de todos eles, nascido a partir do corpo da Medusa. Em homenagem a este cavalo, os estudiosos deram o nome de pégasus a todos os cavalos voadores da Velha Arcádia.



SEREIA

EXP: 5
Pontos de Vida: 7
Movimentação: 4 casas (solo) ou 12 casas (natação)
Ataque: Garras x1 (Fraco [0])
Dano: 1d2
Defesa/Resistência: 9 / Normal
Especial: *Dom da Respiração.* Qualquer personagem aliado que esteja em uma casa adjacente à de uma sereia consegue respirar debaixo d'água também.

Música. Sereias possuem a perícia *Música* [+3].

Sereias são as habitantes do mar, nascidas da união de Poseidon com as ninfas d'água. Vivem em castelos no fundo do oceano e ocasionalmente visitam o mundo da superfície, por curiosidade. Todas as sereias são muito belas e, de acordo com alguns mitos, gostam de atrair marinheiros para o fundo do mar com suas belas canções.



SIREN

EXP: 100
Pontos de Vida: 20
Movimentação: 4 casas(solo) ou 12 casas (natação)
Ataque: Garras x1 (Bom [+2])
Dano: 1d3+3
Defesa/Resistência: 9 / Normal
Especial: *Voz Encantadora.* A siren pode cantar com uma voz mágica, e qualquer Personagem do sexo masculino que esteja dentro de um raio de 12 casas precisa passar em um teste de WILL vs. dificuldade 9 ou ficará sob o comando da siren por 1d3 rodadas.

Grito Estridente. A siren pode cantar com uma voz estridente e irritante, e todas as criaturas que estiverem dentro de um raio de 12 casas precisam passar em um teste de WILL vs. dificuldade 10 ou receberão 1d2+1 pontos de dano.



SOLDADO

EXP: 10
Pontos de Vida: 8
Movimentação: 6 casas
Ataque: Lança x1 (Normal [+1]) ou Funda (Normal [+1])
Dano: 1d6+1 ou 1d3+1
Defesa/Resistência: 8 / Normal
Especial: *Treinamento em Defesa.* Quando dois ou mais soldados em casas adjacentes estão em combate contra um mesmo oponente, toda vez que um dos soldados receber algum dano

físico, eles podem dividir o dano que receberam entre todos eles, da maneira que o(s) jogador(es) que os controla(m) decidir(em).

Soldados podem ser inimigos ou aliados dos personagens, dependendo de que lado da batalha eles estiverem. Cada cidade-estado possui seu próprio contingente de soldados, que obedecem apenas ao governante.



TRITÃO

EXP: 10
Pontos de Vida: 8
Movimentação: 6 casas (solo) ou 12 casas (natação)
Ataque: Tridente x1 (Normal [+1])
Dano: 1d3+1
Defesa/Resistência: 8 / Normal
Especial: *Treinamento em Defesa.* Quando dois ou mais tritões em casas adjacentes estão em combate contra um mesmo oponente, toda vez que um dos tritões receber algum dano, eles podem dividir o dano que receberam entre todos eles, da

maneira que o(s) jogador(es) que os controla(m) decidir(em).
Dom da respiração. Qualquer personagem aliado que esteja em uma casa adjacente à de um tritão consegue respirar debaixo d'água também.



LÍDER TRITÃO

EXP: 15
Pontos de Vida: 30
Movimentação: 6 casas (solo) ou 12 casas (natação)
Ataque: Tridente x1 (Ótimo [+3])
Dano: 1d6+2
Defesa/Resistência: 10 / Bom
Especial: O líder tritão tem todos os poderes de um soldado tritão (*Treinamento em Defesa e Dom da Respiração*).

Magia. O Líder Tritão pode fazer o seguinte feitiço, uma vez por dia: *Conjurar tritões.* Os tritões obedecem a todos os comandos do Líder.

RPG QUEST

TESOUROS

TESOUROS

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

MONSTRO	OURO	PRATA	JÓIAS
Aello (Hárpia)	3d6	3d6	C
Argus	-	-	-
Ave de Bronze	1d6	1d6	A
Cavalo	-	-	-
Cavalos de Augias	-	-	-
Celeano (Hárpia)	2d6	4d6	D
Cerberus	5d6	5d6	F x3
Ciclope	6d6	6d6	B x5
Esqueletos	-	1d3	-
Esqueleto (Líder)	-	1d6	A
Estatua de Bronze	3d6	3d6	D x3
Fênix	-	-	E
Grifo	-	-	-
Hárpia	2d6	2d6	B
Hidra de 9 Cabeças	-	-	-
Homem Escorpião	4d6	3d6	A, B
Javali Gigante	-	-	-
Lâmnia	4d6	4d6	C x3
Medusa	6d6	6d6	E x4
Minotauro Selvagem	-	-	-
Ocypete (Hárpia)	3d6	3d6	C x3
Pégasus	-	-	-
Sereia	-	-	F
Siren	-	-	F
Soldados	1d6	1d6	A
Tritão	-	-	A
Tritão (Líder)	1d6	1d6	B

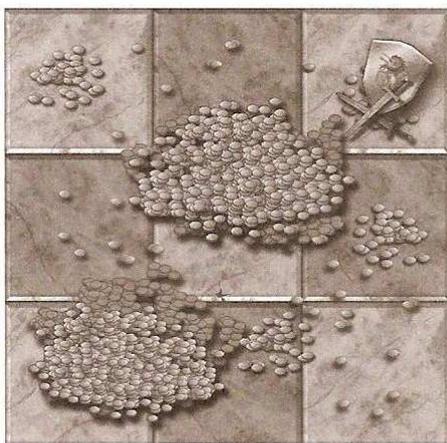


TABELA DE JÓIAS (VALOR EM PEÇAS DE OURO)

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-azul, obsidiana, quartzo, turqueza.

B - semi-preciosas: carnéla, citrine, cristal de rocha, jásper, 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	26	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).

RPG QUEST

IDÉIAS PARA AVENTURAS

A seguir fornecemos diversas idéias para aventuras utilizando este módulo de *RPGQuest*. O Mestre pode mudar o que quiser nas aventuras, acrescentando ou retirando monstros, NPCs e situações ao longo das jornadas dos heróis.

O Mestre pode, inclusive, juntar diversas aventuras em uma única grande Campanha com o grupo.

Por exemplo, a procura por um artefato pode começar com uma viagem a um Oráculo, que informará aos heróis que o rei de Creta foi a última pessoa conhecida que teve posse de tal objeto, continuando por uma visita ao rei de Creta em busca da segunda informação sobre o paradeiro do item; o rei, por sua vez, pode pedir um favor aos Personagens em troca da informação e dizer que o item foi roubado por um grupo de hárprias que vive em Kios. O grupo precisará, então, viajar até as encostas da ilha de Kios em busca do esconderijo das hárprias... isso se o barco não sofrer uma tempestade e acabar caindo em um lugar desconhecido, habitado por ciclopes...

As possibilidades de aventuras são infinitas.

AS HÁRPIAS

O governador Solon, de Atenas, chama os heróis para uma missão muito importante. Sua filha, Daphne, foi raptada pelas hárprias e levada para a distante ilha de Ikaria, onde dizem que vive uma perigosa feticheira chamada Ocypete.

Os heróis precisarão encontrar uma maneira de viajar até a ilha de Ikaria, provavelmente negociando com mercadores e marinheiros até encontrar alguém que seja corajoso o suficiente para a jornada.

O barco ficará ancorado próximo à costa e os heróis seguirão até a praia de bote. Na praia, assim que chegarem às escadarias, 8 esqueletos se erguerão das areias e atacam o grupo.

Após nossos heróis enfrentarem os esqueletos, eles chegarão até a fonte na qual Daphne está amarrada, e 4 hárprias, Aello, Celaeno e Ocypete estão por perto. Assim que o grupo chegar perto da garota, as hárprias atacam o grupo.



1 - Posição inicial dos heróis.

O baú do tesouro contém 100 moedas de ouro e 10 pedras preciosas (sorteie cada uma delas na tabela I da página 17).

A JORNADA ATÉ O ORÁCULO

Os heróis precisam viajar a cavalo até o Oráculo mas, no meio do caminho, são atacados por dois grifos que querem se alimentar dos cavalos do grupo. Os grifos fazem ataques voando passando perto dos cavalos e golpeando os heróis.

Utilize o mapa 2 para representar a estrada onde os heróis estiverem e use as miniaturas dos grifos e dos cavalos para indicar onde cada herói estará posicionado.

O Oráculo pode ser representado pela fonte de 3x3, que deverá ser colocada no mapa 2 ou perto dos templos.

Vocês chegam até o Oráculo de Delfos, uma fonte muito cristalina e de águas muito puras. Um dos heróis escolhido deve fazer uma pergunta e beber das águas da fonte. quando isso acontecer, o herói terá uma visão refletida nas águas, dando uma pista sobre o que ele precisa fazer para solucionar o problema no qual pensou...

CAPTURAR VIVO O JAVALI DE ERIMANTO

Os heróis recebem a missão de capturar vivo o gigantesco javali que está assolando a vila de Erimanto. preparam uma viagem para a cidade e conversam com os moradores da cidade a respeito do javali (o mestre irá fazer o papel dos outros personagens). Depois da chegada dos heróis, eles poderão ser recepcionados por uma pequena festa onde o governador de Erimanto explicará a eles o que está acontecendo. Para esta parte da aventura não será necessário um mapa, mas apenas a imaginação de cada jogador.

Quando explicarem para os heróis onde está o javali, prepare as peças no mapa 2. Coloque o javali bebendo água perto da lagoa e os personagens no canto oposto do mapa. A missão deles começa agora!

Para capturar o javali vivo, eles precisarão reduzir o javali a poucos Pontos de Vida e capturá-lo com a rede, mas claro que isso não vai ser fácil. Se o javali sofrer mais do que a metade de seus pontos de vida, ele irá fugir para fora do tabuleiro, desaparecendo na floresta. Para evitar isso, os personagens precisam cercá-lo ou atraí-lo para o meio do mapa com comida ou outra estratégia.



1 - Posição inicial dos heróis.

RPG QUEST

DESTRUIR AS AVES DE BRONZE DE STINFALO

Nossos heróis são recrutados pela rainha de Micenas para irem até o lago Stinfalo e se livrarem dos pássaros de bronze que estão atacando os pescadores locais. As aves mataram vários animais e estão acabando com a fauna do local.

Assim que os heróis chegarem perto das aves, elas responderão com uma chuva de setas de bronze (assim que eles entrarem na linha de tiro das aves) e os pássaros continuarão atirando até que os heróis cheguem perto deles ou fujam para longe das setas.

As aves poderão ser vendidas no mercado de Micenas por até 25 moedas de ouro cada uma.

ATAQUE DOS TRITÕES

Quando nossos heróis estiverem para retornar à praia de uma de suas missões, os tritões podem atacar e tomar o navio dos Personagens. Eles terão de atacar os tritões para conseguir recuperar a posse do navio. O líder dos tritões ficará no barco enquanto os demais atacarão o grupo a partir do navio.

Se o que os heróis estiverem carregando for algum artefato importante para Poseidon, faça o líder dos tritões conjurar uma hidra de 7 cabeças do mar para atacar o grupo junto com os tritões.

CICLOPE

O líder de alguma comunidade de pastores pode pedir ajuda aos heróis para enfrentarem um ciclope que esteja atacando os rebanhos de ovelhas da vila. Os heróis terão de procurar e enfrentar o ciclope.

Outra aventura envolvendo ciclopes pode ser o rapto de alguma camponesa, que pode ter sido levada para uma caverna para servir de jantar para estas perigosas criaturas.

Os ciclopes podem também estar aliados às hárprias ou de alguma feiticeira mais poderosa, como Circe.

A MEDUSA

Existe uma medusa muito perigosa na ilha de Nisyros. Dizem que se ela for derrotada, um cavalo pégasus nascerá do seu sangue. Esta medusa é bem mais perigosa do que as medusas comuns e dará muito trabalho para os heróis.



MEDUSA DE NISYROS

EXP: 500
Pontos de Vida: 30
Movimentação: 9m (6 casas)
Ataque: Serpentes (Ótimo [+3])
Dano: 1d3+2
Defesa/Resistência: 10 / Incrível
Especial. A medusa de Nisyros possui todos os poderes da medusa comum, mas pode, através de sua lira, conjurar as seguintes magias:

Conjurar Esqueletos x2, *Míssil Mágico* x2 (conjura 3 mísseis de uma só vez), *Toque Vampírico* (2x), *Escudo Arcano* (1x).
Música: a medusa de Nisyros possui a perícia Música [+3].

◇ GIGANTE DE BRONZE

Alguma das praias que os heróis tenham que desembarcar podem estar protegidas por gigantes de bronze, acompanhados de uma pequena tropa de 7 ou 8 esqueletos. Eles se manterão afastados da praia, longe do alcance de arcos e flechas partindo do navio, o que fará com que os heróis tenham de descer para enfrentá-los.



A RAINHA LÂMIA

São os vampiros originários da mitologia grega. O nome lamiai tem sua origem em Lâmia, que era uma rainha líbia, filha de Belus e Libya. Lâmia vivia próxima a Delfos, na Grécia Antiga. Diz a lenda que Lâmia foi amante de Zeus, o rei dos deuses, e, por causa disso, havia enfurecido Hera, sua esposa, que, como castigo, descarregou sobre ela todo o seu ressentimento. Como punição, toda vez que Lâmia dava a luz a um filho, Hera se encarregava de matá-lo. Para aumentar sua vingança, Hera ainda roubou-lhe a capacidade de sonhar. Ao fim, Lâmia, louca e solitária, refugiou-se em uma caverna onde, desesperada, invocou aos deuses do Inferno (em especial Nix) o poder para vingar-se.

Em sua forma natural, as lâmiás possuem cerca de três metros de altura, com a parte inferior de seu torso semelhante ao de uma cobra. Possuem quatro ou mesmo seis braços, presas e caudas terminando em mortíferos arpões.

As lâmiás possuem poderes mentais fabulosos e estão entre as criaturas mais monstruosas e demoníacas que um herói de Velha Arcádia poderá encontrar.

As lâmiás nunca atacam sozinhas. Geralmente estão acompanhadas de esqueletos, soldados, hárprias e outras criaturas.

A PENNA DA FÊNIX

Se algum dos personagens for vítima da petrificação causada por uma medusa, o único jeito de reverter o processo é viajar até o Reino das Mil e Uma Noites em busca da fênix. Esta missão dará trabalho, porque é necessário viajar até quase nas fronteiras de Velha Arcádia e passar por várias vilas, perguntando para os sábios de cada vilarejo onde se pode encontrar o refúgio da fênix.

Provavelmente os heróis terão de fazer algum trabalho para a fênix em troca de uma de suas penas.

RPG QUEST

BATALHAS DE MINIATURAS

Uma outra maneira de jogar *RPGQuest* é utilizar as miniaturas para construir exércitos para enfrentar seus amigos. Para isso, cada jogador precisa de um exemplar do *RPGQuest*.

As regras para a batalha de miniaturas são muito simples.

PONTOS DE RECRUTAMENTO

A primeira coisa a se fazer é escolher o número de pontos que cada exército vai começar. Recomendamos que vocês comecem com 100 pontos e, quando estiverem mais habituados às regras, subam para 200, 300, 500 ou até 1.000 pontos.

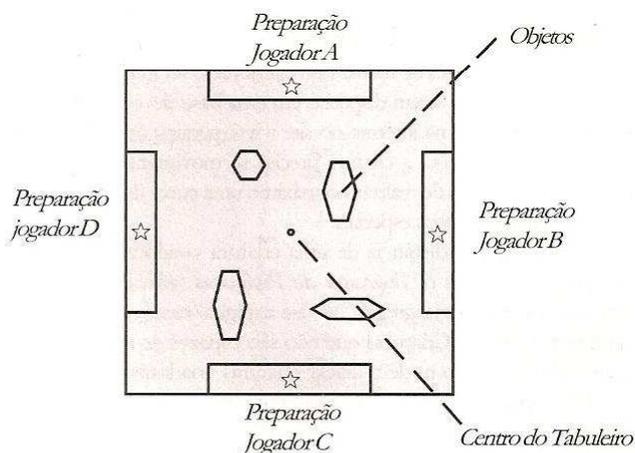
Com este valor, os jogadores consultam a tabela no final do capítulo e “recrutam” seus soldados para a batalha, de acordo com o valor de cada um deles (podendo inclusive misturar mais de um exemplar do *RPGQuest volume 2*, exemplares do *RPGQuest volume 1*, *boosterpaks* com miniaturas, etc...). Seu exército pode conter quantas miniaturas iguais você quiser, com exceção dos Personagens Únicos (indicados na tabela). Personagens únicos podem aparecer em exércitos de diferentes jogadores.

◇ COMANDANTES

Cada jogador também pode colocar na batalha um Comandante (um personagem com Ficha pronta) com uma quantidade de Pontos de Experiência definido pelos participantes (o padrão para torneios é um general com 2x em pontos de experiência o valor do seu exército - por exemplo, um exército de 100pts tem um general de 200XP). Claro que, se todos os jogadores concordarem, outras regras e limitações podem ser estabelecidas para a batalha.

◇ MAPA

Pode-se utilizar um dos lados do mapa pronto que acompanha *RPGQuest* ou simplesmente usar qualquer mesa, mesmo sem marcações. O território oficial para torneios entre 2 jogadores é uma área de 60x60cm (ou usar uma daquelas mesas de metal em convenções de RPG), mas os jogadores podem combinar qualquer tipo de território para suas batalhas. Para 4 jogadores, recomendamos um espaço de 1m x 1m.



Cada lado da mesa possui a chamada “Área de Preparação” que é um retângulo com 10cm de lado por 50cm de frente, localizado à frente de cada jogador.

Opcional: além do terreno, podem ainda serem colocados até 4 “objetos” pelos jogadores. Estes objetos podem ser representados por papel (como as estátuas, templos e árvores que acompanham este livro) ou objetos em 3D (livros grossos, caixas, pedras, saeiros... qualquer coisa que tenha menos de 10cm de raio) desde que todos os jogadores concordem com os objetos a serem colocados. Os objetos devem ficar a até 20cm do centro do tabuleiro.

Se os jogadores estiverem usando o mapa da floresta como terreno (para batalhas entre dois jogadores), cada jogador começa em um dos lados menores do terreno e sua área de preparação será as três primeiras linhas de casas do tabuleiro apenas.

OS TESOUROS

Cada jogador coloca também uma marcação de sua base, bem no centro da área de preparação (geralmente um baú de tesouro), representada por uma estrela no diagrama. Esta ficha de marcação será conhecida como tesouro e vale 1 ponto. Além disso, cada jogador deverá colocar no tabuleiro, onde desejar, na sua metade do terreno, outros dois tesouros, cada um valendo também 1 ponto (cada tesouro distante no mínimo 15cm/10 casas um do outro). Um último baú do tesouro deverá ser colocado no centro do tabuleiro.

Claro que isso também pode ser negociado, para campos maiores ou para mais jogadores ou exércitos enormes... o importante é todos os jogadores concordarem com as regras da batalha de antemão.

Os tesouros começam o jogo com status *Neutro* (nenhum jogador as controla). Marcadores de todos os tipos podem ser baixados gratuitamente na internet no site www.rpgquest.com.br

POSICIONANDO OS EXÉRCITOS

Cada jogador separa as miniaturas de seu exército e sorteiam quem irá começar o jogo. Os jogadores colocarão suas miniaturas proporcionalmente no tabuleiro, dentro de suas Áreas de Preparação, em 3 etapas (divida o número de miniaturas por 3, o resto que sobrar da divisão será acrescentado na última etapa).

Por exemplo, se o Jogador A tiver 14 miniaturas e o jogador B tiver 4 miniaturas em seu exército, o Jogador A colocará 4 miniaturas primeiro, depois o B colocará 1. A seguir, o A colocará outras 4 miniaturas e o Jogador B 1 miniatura; na última etapa o Jogador A colocará 6 miniaturas e o Jogador B terminará colocando suas últimas 2 miniaturas.

Se fossem 3 jogadores, eles seguiriam o mesmo critério, alterando a colocação de miniaturas no sentido horário.

AS AÇÕES

O primeiro jogador começa a realizar suas ações, depois é a vez do jogador à sua esquerda e assim por diante, sempre se movimentando no sentido horário. Quando um dos jogadores é eliminado, a partida continua da mesma maneira, pulando a vez dele.

RPG QUEST

Cada Turno é composto de 3 Fases.

PREPARAÇÃO

A primeira fase é a de preparação: ela serve para verificar bônus de proximidade (por exemplo, se o *Senhor dos Esqueletos* dá um bônus de +1 em defesa para todos os esqueletos que estiverem a até 4 casas de distância, é neste momento que os jogadores calculam estes bônus). Alguns efeitos também ocorrem nesta Fase, detalhado na descrição de cada miniatura.

A preparação só é contada uma vez por turno, para todos os jogadores. A resolução dos efeitos é contada a partir do Primeiro Jogador, seguindo no sentido horário até todos os efeitos terem sido realizados.

AÇÃO

Nesta fase, cada jogador faz as ações de suas miniaturas. As ações possíveis estão detalhadas na página 14 (movimentação, combate corporal, ataque à distância, uso de habilidades especiais, etc...).

As regras de movimentação, ataque, magias e ataques à distância são exatamente as mesmas do *RPG Quest*, com a diferença que, se não houver um tabuleiro quadriculado para medir a movimentação, você pode utilizar as régua para movimentar as miniaturas adequadamente (ou utilizar uma trena pequena, lembrando que 2,5cm equivalem a uma casa no tabuleiro).



O Primeiro Jogador fará as ações de metade de suas miniaturas (arredondadas para baixo); a seguir, o segundo jogador fará as ações de metade de suas miniaturas, e assim por diante até o último jogador. Então o último jogador move o restante das miniaturas, voltando no sentido anti-horário até chegar novamente ao primeiro jogador. No próximo turno, o Primeiro Jogador passa a ser o jogador à esquerda dele (sentido horário).

Parece complicado mas é simples e muito justo.

Examinemos o exemplo: jogam André (10 miniaturas), Bianca (7 miniaturas), Carlos (3 miniaturas) e Débora (20 miniaturas). O Jogador André é o Primeiro Jogador. Ele usa 5 miniaturas; em seguida, Bianca usa 3 miniaturas; Carlos utiliza 1 miniatura e Débora utiliza 10 miniaturas. Em seguida, Débora movimenta suas outras 10 miniaturas, depois Carlos ataca com 2 miniaturas, Bianca ataca com 4 miniaturas e finalmente André controla 5 miniaturas, dando a cada jogador uma ação por miniatura. Na rodada seguinte, Bianca será a Primeira Jogadora e assim por diante.

FIM DE FASE

As resoluções finais de turno são executadas. Por exemplo, verifica-se se alguma miniatura está dentro da área de visão da medusa, se alguém está dentro da área de efeito de algum poder ativado na fase de ação, etc.

As resoluções de final de turno começam no Primeiro Jogador e são resolvidas no sentido horário, até o último jogador.

No final do Turno, o jogador à esquerda do Primeiro Jogador se torna o novo Primeiro Jogador e o ciclo recomeça.

OBJETIVOS

No final da partida (normalmente 50 minutos de jogo), o jogador que tiver atingido mais pontos é o vencedor. Cada jogador marca pontos controlando os tesouros.

Cada tesouro possui 3 tipos de status:

Neutra: significa que nenhum dos jogadores controla estes tesouros. Eles não marcam pontos para ninguém. No início do jogo, todos os tesouros estão neutros.

Disputada: quando duas ou mais miniaturas estão localizadas nas casas adjacentes ao baú de tesouro, em distância de luta corporal. Neste caso, nenhum jogador marca pontos.

Controlada: quando a miniatura de um dos jogadores toca no tesouro, o tesouro recebe um marcador de controle deste jogador, que permanece até uma miniatura de outro jogador tocá-lo. Tesouros controlados valem 1 ponto de vitória no final da partida.

MEDIDAS

As medidas devem ser feitas a partir da base da miniatura. Qualquer jogador pode fazer qualquer medida a qualquer momento do jogo. Considera-se área de contato até 2,5cm de distância.

ACUMULANDO BÔNUS

Às vezes, múltiplos bônus podem ser acumulados através de combinações de magias, itens especiais e efeitos mágicos. O máximo possível que uma criatura pode acumular é +3 no final dos cálculos. Qualquer valor acima disto será reduzido para +3.

MOVIMENTAÇÃO

No final da movimentação você deve indicar a posição para qual a miniatura estará virada (para propósito de ataque pelas costas e outros). Girar a miniatura durante a sua ação não é considerado um movimento.

FUGINDO DE UM INIMIGO

Quando duas miniaturas estão em casas adjacentes (considere adjacentes quando estiverem a menos de 2,5cm uma da outra) e uma das miniaturas quiser fugir do combate, usando sua ação, ela primeiro precisará jogar 1d6. Valores entre 1 e 3 significam que ele não conseguiu romper o cerco e escapar, e ele perderá a ação. Se tirar de 4 a 6, a miniatura conseguiu romper o cerco e poderá se mover.

VOANDO E FLUTUANDO

Miniaturas capazes de flutuar ou voar deverão ser indicadas com um marcador de voo ou serem dispostas em uma base elevada (marcadores podem ser baixados na internet no site www.rpgquest.com.br). Dependendo do tipo de voo, a criatura precisa se movimentar TODAS as rodadas, e será capaz de realizar no máximo uma curva de até 45° a cada rodada, exceto em casos especiais.

Para calcular a distância de uma criatura voadora em relação a um atirador, utilize o *Teorema de Pitágoras* (afinal de contas, é um jogo de mitologia grega), ou use a régua/trena, arredondando sempre para baixo. Criaturas que não são capazes de realizarem ataques à distância não podem atacar criaturas voadoras.

Uma criatura voadora não é capaz de dominar um baú de tesouro. É necessário pousar ao solo para fazer isso.

RPG QUEST

LINHA DE VISÃO E TERRENOS

Para saber se uma criatura está ou não na linha de visão de outra, basta usar a régua que vem junto com o *RPGQuest* como referência. Se você for capaz de traçar uma linha contínua entre duas miniaturas, então elas estão na linha de visão uma da outra.

Se a linha de visão passa pelas costas de uma miniatura, então o bônus de ataque pelas costas também pode ser utilizado.

Árvores, pedras, muros, barricadas, construções elevadas e outros objetos 3D bloqueiam tanto a linha de visão quanto a movimentação. Estes objetos impedem a linha de tiro também, bem como a movimentação.

Águas rasas ou lama são considerados terrenos que atrapalham a movimentação (movimentos custam o dobro neles) mas que não atrapalham a linha de visão ou de tiro.

Fossos, águas profundas e valas não bloqueiam a linha de visão, mas podem bloquear a movimentação dos personagens (regras para saltar e nadar ainda se aplicam).

Arbustos, folhagens e mato alto (os que estão desenhados no papel, não figuras em 3D) atrapalham a movimentação (eles custam o dobro para serem atravessados). Atirar qualquer objeto (flechas, pedras, etc.) através de folhagens recebe automaticamente uma penalidade de -1 para cada casa coberta de folhagens que o disparo atravessar. Por outro lado, uma miniatura pode se esconder na borda de uma casa com arbustos e atirar sem pena-

lidade. Isto representa o personagem escondido nas folhagens. Esta vantagem obviamente não é válida para miniaturas grandes, enormes, imensas ou colossais.

TERRENO ELEVADO

Apesar de normalmente não serem utilizados, terrenos elevados podem ser adicionados ao combate se os jogadores desejarem.

Um personagem que esteja em um terreno elevado (pelo menos 2 casas ou 5cm de diferença) recebe um bônus de ataque de +1 contra criaturas que estejam abaixo. Da mesma maneira, criaturas que tentem atacar alguém que esteja em um terreno elevado recebem uma penalidade de -1 para seus ataques.

Para chegar em locais elevados abruptos, um personagem precisa passar em um teste de *Escalar* com dificuldade determinada pelo tipo de terreno (ou 8, se nada for dito).

FIM DE JOGO

O jogo termina quando um dos jogadores eliminar todas as miniaturas de seus oponentes, quando o tempo estabelecido terminar ou quando os jogadores decidirem de comum acordo.

Vence a partida o jogador que tiver o controle do maior número de bandeiras. Em caso de empate, vence aquele que eliminou o maior número de "pontos de exército" dos oponentes. Em caso do empate persistir, vence quem tiver o exército construído com o menor número de pontos.

TABELA DE CUSTOS DE RECRUTAMENTO

MINIATURA	Custo	Única?	Quest	MINIATURA	Custo	Única?	Quest	MINIATURA	Custo	Única?	Quest
Aello (Hárpia)	40	Sim	2	Gárgulas vermelhos	21	-	1	Orcs	4	-	1
Alexius	24	Sim	2	General Orc	31	-	1	Orpheus	21	Sim	1
Aranha Gigante	8	-	1	Germana	22	Sim	1	Paloma	13	Sim	2
Aranha Mãe	25	-	1	Giovanna	25	Sim	1	Pégasus	18	-	2
Argus	26	-	2	Gladius	21	Sim	2	Petravius	20	Sim	2
Ave de Bronze	15	-	2	Gnolls	9	-	1	Quiron	25	Sim	2
Bellatrix	17	Sim	2	Gobbo	17	Sim	1	Ratos Gigantes	3	-	1
Bruenor	19	Sim	1	Goblin	2	-	1	Sabrina	24	Sim	2
Bruzas	31	-	1	Griño	43	-	2	Sereia	7	-	2
Bullywug	4	-	1	Hagg	39	-	1	Serpente Comum	5	-	1
Bullywug (líder)	11	-	1	Hárpia	34	-	2	Serpente Gigante	20	-	1
Caroline	19	Sim	2	Hidra de 7 Cabeças	112	-	2	Serpente Vermelha	7	-	1
Cassius	23	Sim	1	Hobgoblins	12	-	1	Siren	33	-	2
Cavalo	16	-	2	Homem Escorpião	33	-	2	Soldados	9	-	2
Celeano (Hárpia)	42	Sim	2	Homens-Ratos	10	-	1	Solon	17	Sim	2
Ciclope	44	-	2	Isaura	24	Sim	2	Talita	21	Sim	2
Crias de Cerberus	70	-	2	Javali Gigante	24	-	2	Tamara	17	Sim	1
Daphne	20	Sim	2	John, o Paladino	18	Sim	1	Theodore	15	Sim	1
Diane	20	Sim	2	Klunk, o Bárbaro	22	Sim	1	Trasgo	21	-	1
Elara, a druida	15	Sim	1	Lâmia	43	-	2	Tritão	10	-	2
Esqueleto	5	-	1	Mago Necromântico	27	-	1	Tritão (Líder)	40	-	2
Esqueleto (soldado)	7	-	2	Maximus	24	Sim	2	Troll das Cavernas	26	-	1
Esqueleto (Escudo Azul)	8	-	1	Medusa	36	-	2	Troll das Florestas	17	-	1
Esqueleto (Líder)	9	-	2	Medusa de Nisyros	57	Sim	2	Ulisses	19	Sim	2
Estatua de Bronze	40	-	2	Mimic	5	-	1	Vampira	50	-	1
Fausto	20	Sim	2	Mínotauru Selvagem	36	-	2	Vigilante	18	-	1
Felix	15	Sim	2	Minus	21	Sim	2	Zefiro	19	Sim	2
Fênix	21	Sim	2	Múmias	20	-	1	Zumbis	7	-	1
Gabrielle	17	Sim	1	Observador	29	-	1				
Gárgulas	17	-	1	Ocypete (Hárpia)	51	Sim	2				

RPG QUEST

OUTROS PERSONAGENS

Às vezes, a aventura pode ser perigosa demais para um grupo inexperiente ou iniciante (enfrentar uma medusa ou a hidra, por exemplo). Neste caso, o Mestre pode querer adicionar estes NPCs (Personagens não-jogadores) para auxiliarem nossos heróis em sua difícil missão. O mestre também pode querer utilizá-los como aliados, como parte de uma missão ou até mesmo como as pessoas que pedem auxílio aos nossos heróis!



ULISSES

FR +2, CON +2, DEX +1, AGI +2
INT +1, WILL -, PER +1, CAR +1
Espada Longa [+2] - dano 1d6+2
Pontos de Vida (Normal)
PV 15, Defesa 9

MAXIMUS

FR +3, CON +3, DEX -, AGI +2
INT +1, WILL +1, PER -, CAR -
Espada Longa [+2] - dano 1d6+3
Esquiva Sobrenatural
PV 18, Defesa 9



MINUS

FR +4, CON +3, DEX -, AGI -
INT -, WILL +1, PER +1, CAR +1
Espada Longa [+2] - dano 1d6+4
Coice [+2] - dano 1d3+4
Pontos de Vida (Normal)
PV 20, Defesa 7

SOLON

FR +1, CON +1, DEX +1, AGI +1
INT +2, WILL +2, PER +1, CAR +1
Cajado [+1] - dano 1d3+2
Abençoar, Magias: Ar 2, Luz 1 (4 pontos de magia)
PV 10, Defesa 8



GLADIUS

FR +2, CON +2, DEX -, AGI +1
INT +2, WILL +1, PER +1, CAR +1
Gladio [+3] - dano 1d3+3
Rede [+3]
Esquiva Sobrenatural
PV 16, Defesa 8

TALITA

FR +1, CON +1, DEX -, AGI +2
INT +2, WILL +2, PER +1, CAR +1
Adaga [+2] - dano 1d3+1
Magias: Trevas 3, Fogo 1 (5 pontos de magia)
PV 10, Defesa 9



QUIRON

FR +2, CON +2, DEX +1, AGI -
INT +2, WILL +1, PER +1, CAR +1
Espada Longa [+2] - dano 1d6+1
Coice [+3] - dano 2d3+3
PV 18, Defesa 7 (8 c/ Escudo)

ISAURA

FR +1, CON +2, DEX +1, AGI -
INT +2, WILL +1, PER +1, CAR +2
Coice [+3] - dano 2d3+2
Magias: Terra 3, Fogo 1 (5 pontos de magia)
PV 12, Defesa 7



SABRINA

FR +2, CON -, DEX +1, AGI +3
INT +1, WILL -, PER +1, CAR +2
Espada Longa [+2] - dano 1d6+2
Movimento Rápido
PV 16, Defesa 10

PETRAVIUS

FR +4, CON +1, DEX +2, AGI +1
INT -, WILL +1, PER -, CAR +1
Funda (arremesso 8 casas) [+2] dano 1d2+4
Perícia Adicional (Música [+2])
PV 20, Defesa 8



CAROLINE

FR +1, CON +1, DEX -, AGI +2
INT +2, WILL +1, PER +1, CAR +2
Adaga [+2] - dano 1d3+1
Magias: Fogo 3, Trevas 1 (5 pontos de magia)
PV 10, Defesa 9

DAPHNE

FR +1, CON -, DEX +1, AGI +3
INT +1, WILL +1, PER -, CAR +3
Adaga [+2] - dano 1d3+1
Enfeitiçar Pessoas, Esquiva Sobrenatural
PV 10, Defesa 10



ZÉFIRO

FR +2, CON +2, DEX +1, AGI +2
INT +1, WILL +1, PER -, CAR +1
Clava [+2] - dano 1d3+3
Esquiva Sobrenatural
PV 12, Defesa 9



IMPÉRIO DAS
1001 ΠΟΙΗΤΕΣ

RPG
QUEST

MACEDONIA

TRACIA

PHRYGIA

CARIA

LICANIA

RHODES

Kabala

Pella

mt. Olympus

TESSALIA

Lamia

Delfi

Ithaca

Atenas

Tebas

Micenas

Argos

Esparta

Pylos

Zakynthos

Korfu

Dodona

Leukas

Samos

Mar Egeu

Skyros

EUBOEA

Samotracia

Imbros

Lemnos

Zelea

Abydos

Troia

Lesbos

Kios

Ikaria

Miletus

Kos

Nisyros

Syme

Karystos

Delos

Melos

Mar de Creta

CRETA

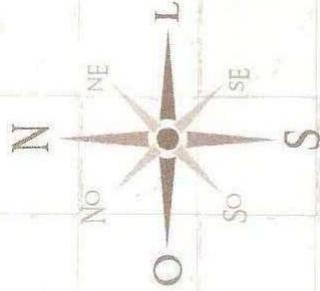
Kydonia

Lykto

Knossos

Milieto

Kynthera



Mar Jónico



RPG QUEST

VOCÊ É O HERÓI!

RPGQuest é um jogo de Fantasia e Aventura que se passa em um mundo fantástico chamado Velha Arcádia, a terra da Mitologia Grega. Nossos heróis são aventureiros que escolheram viajar pelo mundo em busca de tesouros, itens mágicos e grande fama. As viagens estão cheias de perigos: harpias, grifos, medusas, ciclopes, pássaros de bronze, homens-escorpiões e a terrível hidra de sete cabeças farão de tudo para destruir nossos intrépidos exploradores.

Viva as aventuras junto com seus heróis ou controle um exército de miniaturas, enfrentando seus amigos em batalhas surpreendentes!

Este livro contém

- 1 manual de instruções com regras completas para você aprender a jogar RPG, criar personagens e desenvolver suas próprias aventuras! Também acompanha regras para realizar Batalhas de Miniaturas, um combate onde cada lado controla um pequeno exército de miniaturas e tem de derrotar seu oponente.
- 80 miniaturas de papel.
- 2 mapas totalmente coloridos com 82x55cm quadriculados, representando os campos de batalha prontos para serem usados em suas aventuras.
- dezenas de objetos, tesouros e um navio para enriquecer suas aventuras.
- 6 heróis e 6 fichas de personagens prontos.

Totalmente compatível com a série RPGQuest.



Brasil: R\$ 19,90 Europa: €7,90

ISBN 85-87013-41-6

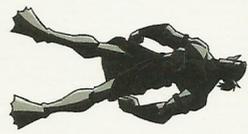
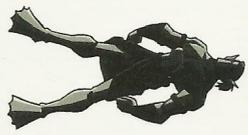
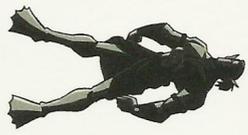
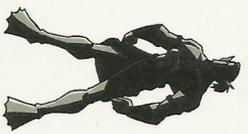
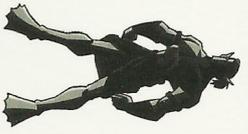
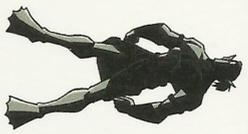
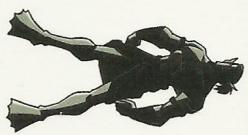


9 788587 013415

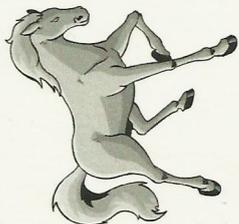
**Daemon
Editora**

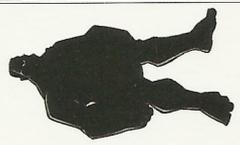
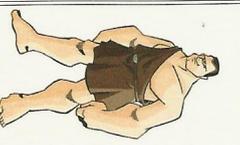
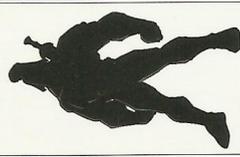
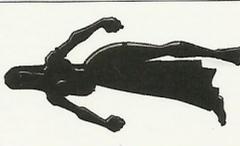
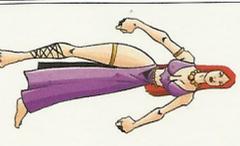
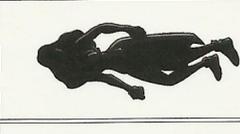
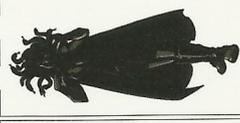
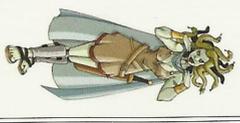
			
			
		1	
		2	
		3	
			Homem Escorpião

		1	
		2	
		3	
			Ave de Bronze

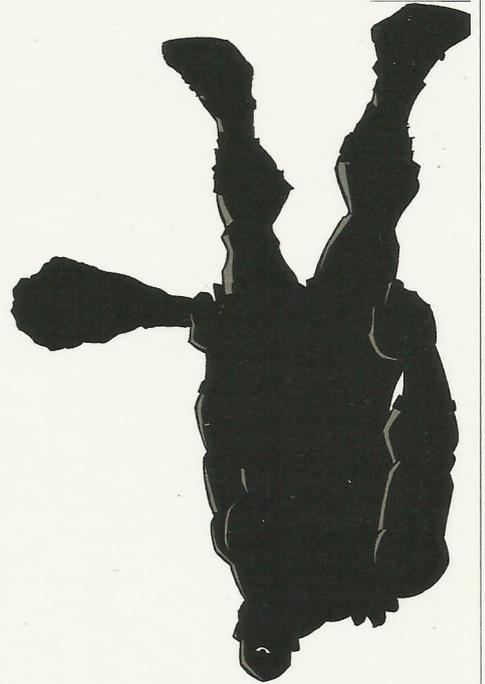
		1	
		2	
		3	
		4	
		5	
		6	
			
		1	
		2	
		3	
			Tritão

		7	
		8	
		9	
			Ave de Bronze

		1		Cavalo
		2		Cavalo
		3		Cavalo
		4		Cavalo
		1		Griфо
		2		Griфо
				Argus

			Ulysses
			Zefiro
			Petrusius
			Maximus
			Talia
			Caroline
			Solon
			Daphne
			Medusa
			Medusa de Nisyros
			Minus
			Quiron
			Isaura

RPG QUEST

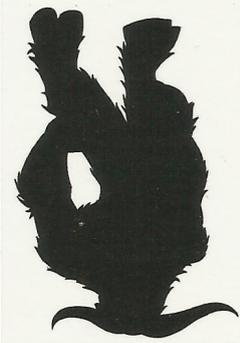


RPG QUEST



Lamia

RPG QUEST

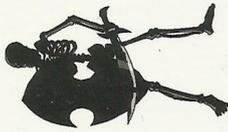


Minotauro Selvagem

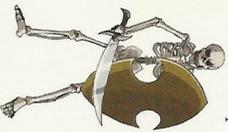
Ciclope



RPG



1

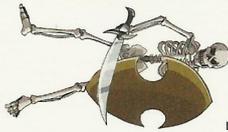


Esqueleto

RPG



2



Esqueleto

RPG



3

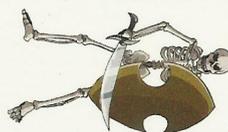


Esqueleto

RPG



4



Esqueleto

RPG



5

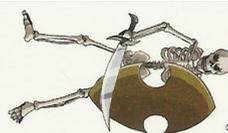


Esqueleto

RPG



6



Esqueleto

RPG



7



Esqueleto

RPG



Lider Esqueleto

RPG



Gladius

RPG



Soldado

RPG



Soldado

RPG



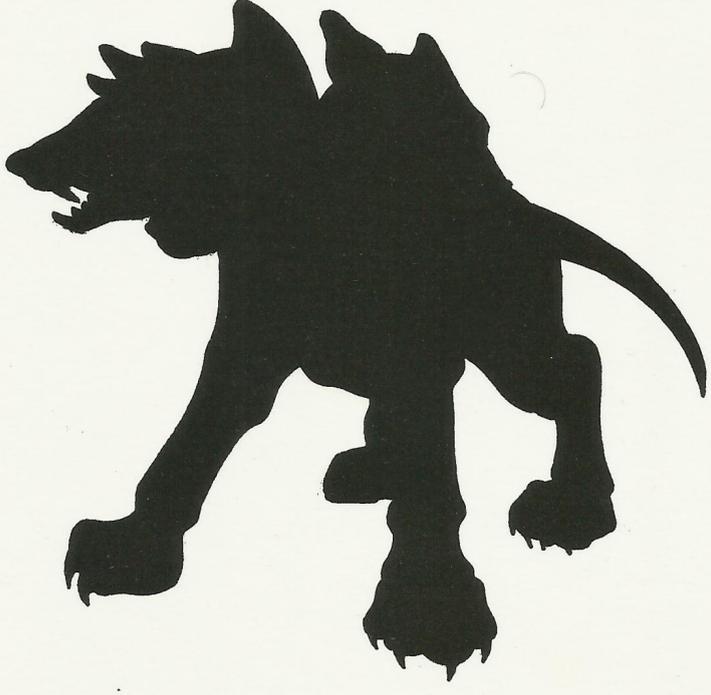
Soldado

RPG



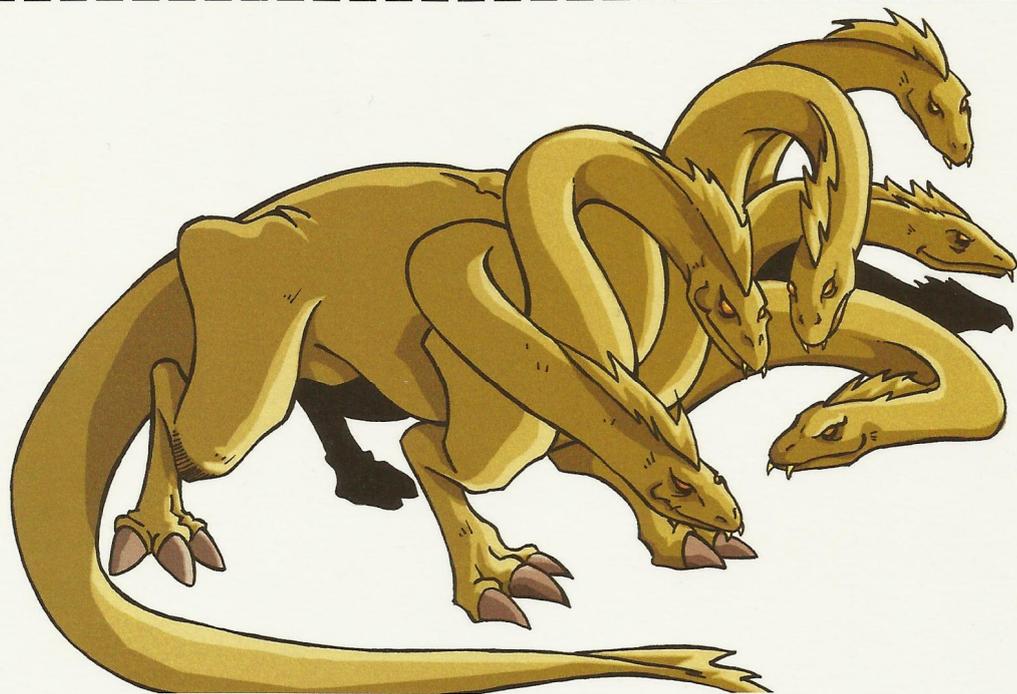
Soldado

Cerberus

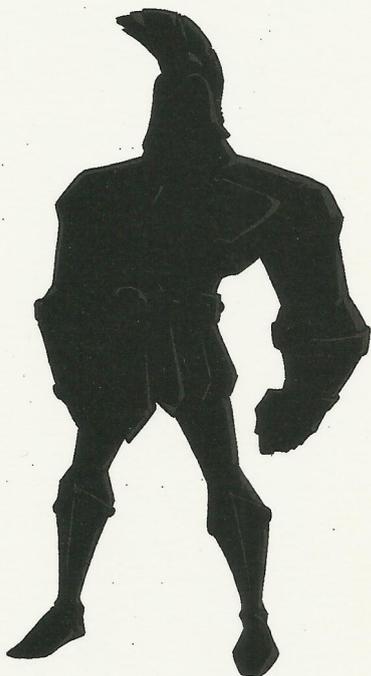


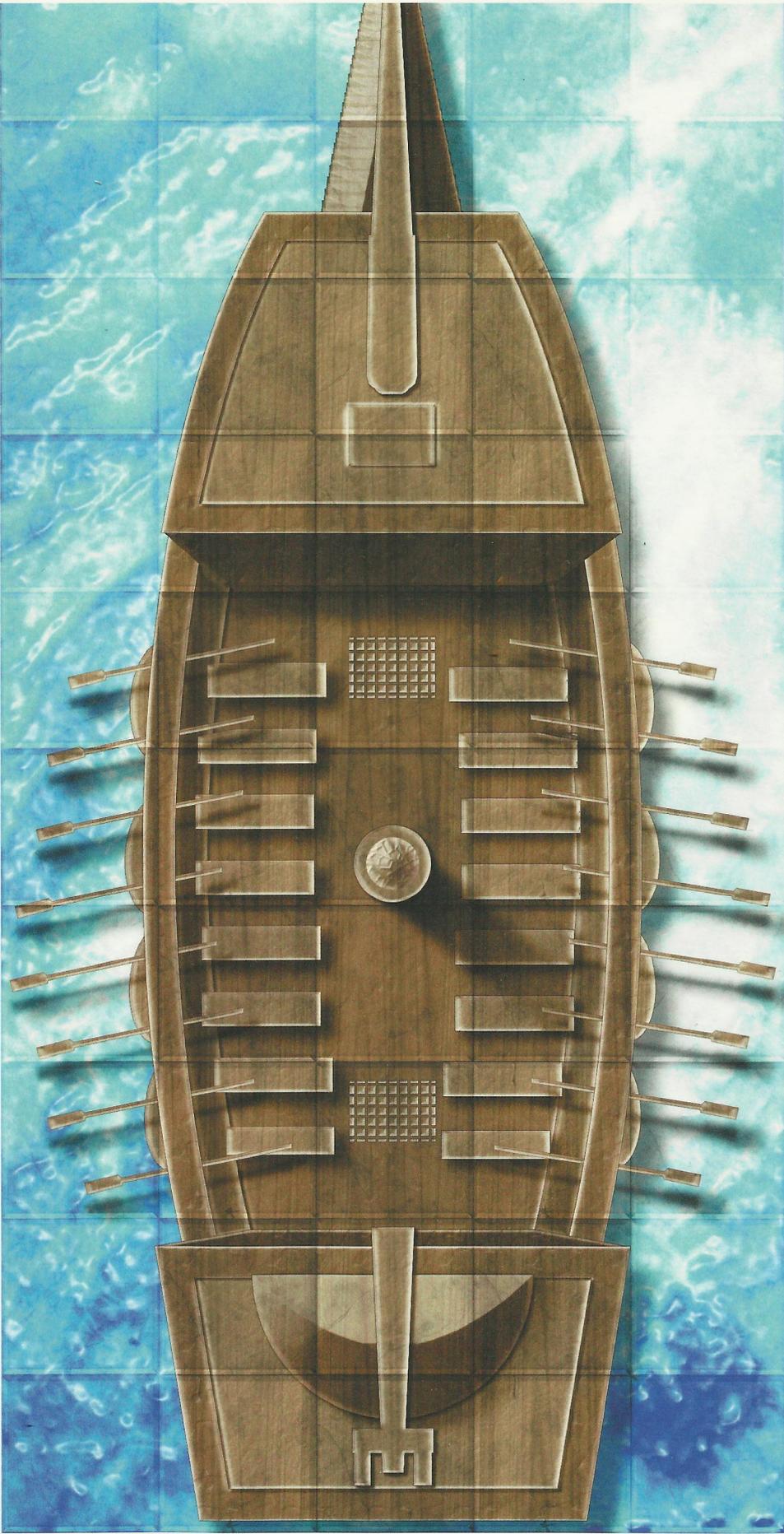
RPG		2		Siren
RPG		1		Siren
RPG				Fènix
RPG				Ocypte
RPG				Celaeno
RPG				Aello
RPG		4		Hárpia
RPG		3		Hárpia
RPG		2		Hárpia
RPG		1		Hárpia

Hidra de 7 cabeças

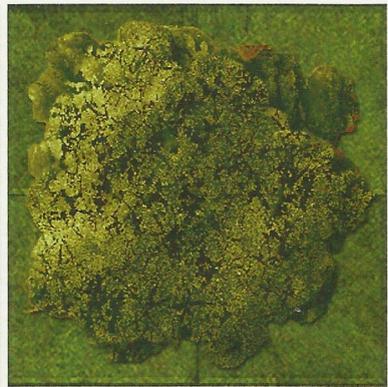
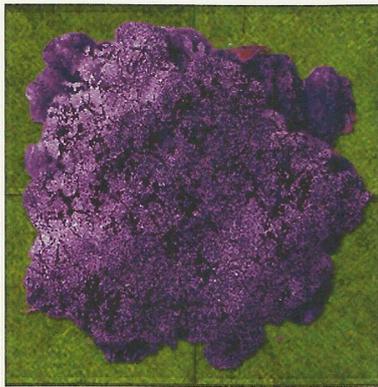
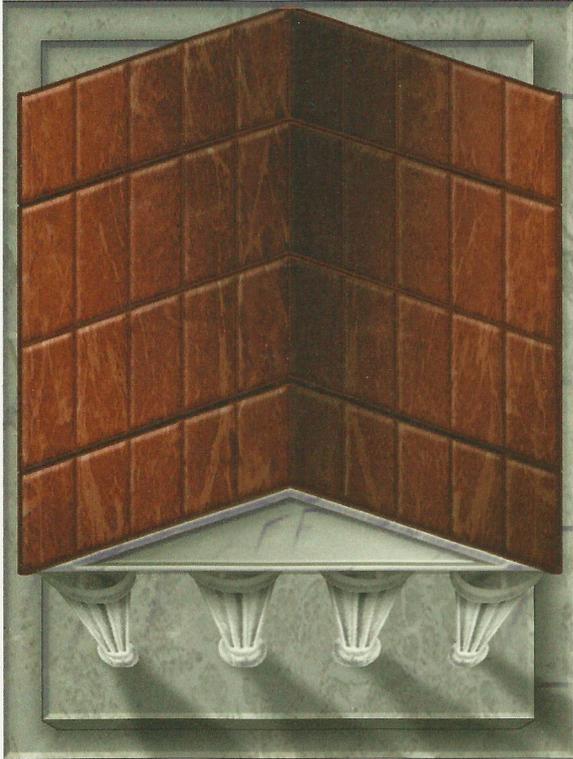
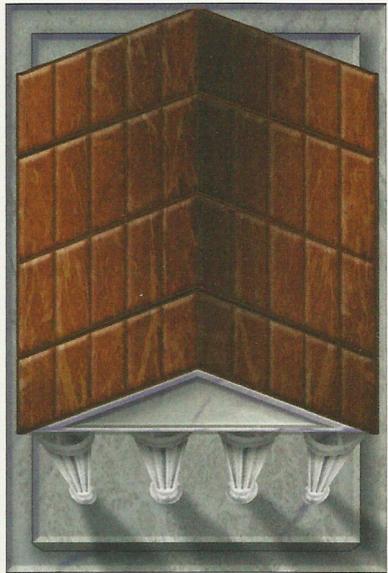
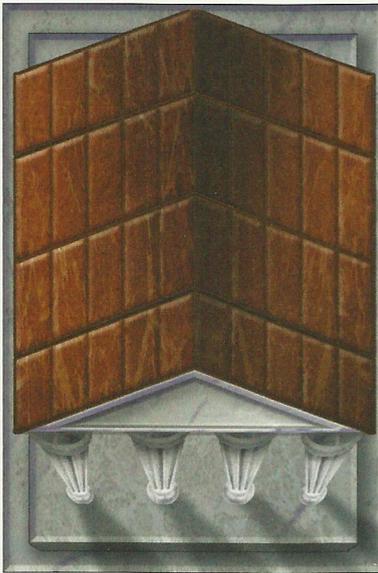
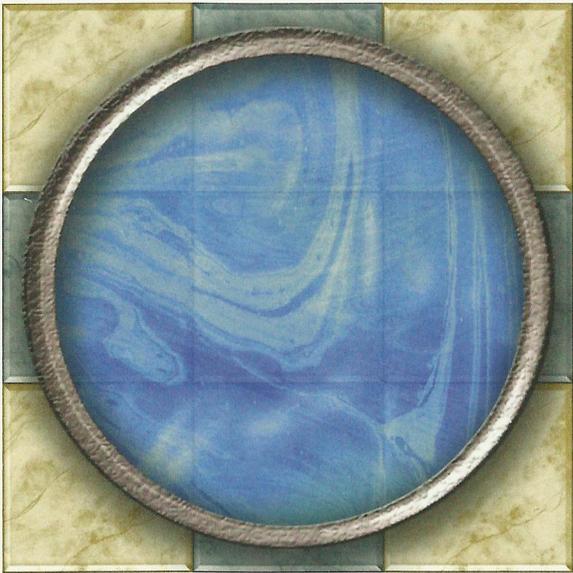


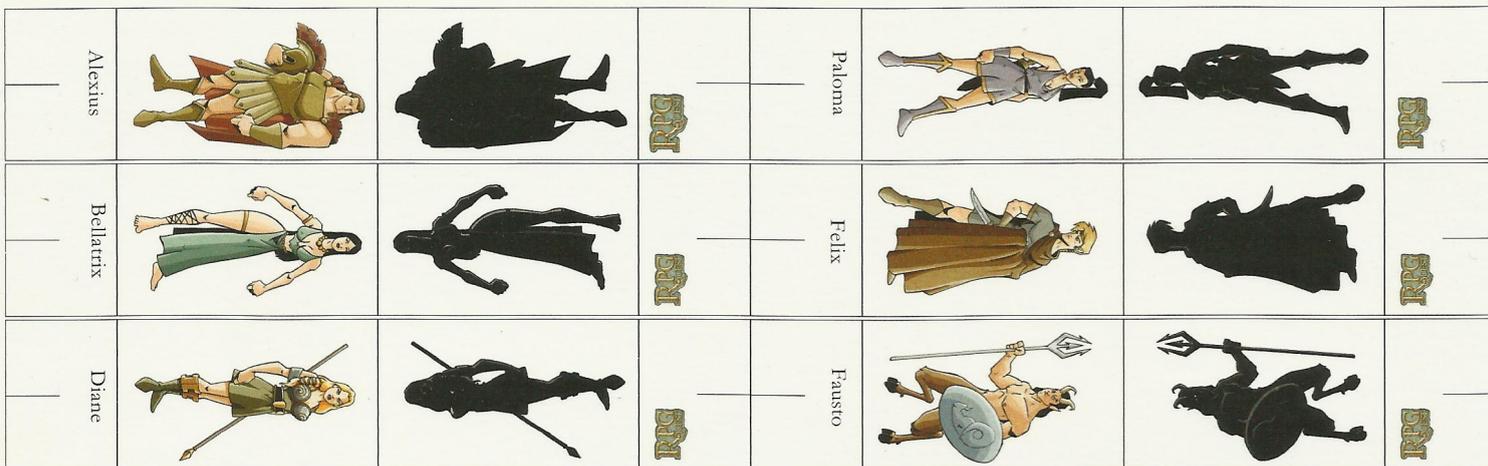
Estátua de Bronze





Sabrina			
---------	--	--	--





ALEXIUS

FR *Ótimo* +3 INT *Fraco* -
 CON *Bom* +2 WILL *Fraco* -
 DEX *Normal* +1 PER *Normal* +1
 AGI *Normal* +2 CAR *Normal* +1

GLADIO (+2) Dano: 1d3+4
 LANÇA LONGA (+2) Dano: 1d6+3
 REDE (+2) imobilizar

PV: 16 Defesa: 9 (10 c/ Escudo)
 Deslocamento básico: 9m (6 casas)
 Ataque Coordenado (Normal)

MONTARIA +3 RASTREIO +2
 SOBREVIVÊNCIA+2



PALOMA

FR *Normal* +1 INT *Bom* +2
 CON *Fraco* - WILL *Normal* +1
 DEX *Bom* +2 PER *Normal* +1
 AGI *Normal* +1 CAR *Bom* +2

MAÇA LEVE (+1) Dano: 1d3+2
 BASTÃO (+1) Dano: 1d3+2

PV: 10 Defesa: 8
 Deslocamento básico: 9m (6 casas)
 Magias: Água 2, Trevas 1 (3 pts de Magia)
 Afastar Mortos-Vivos (Normal)

CURA +2 IDIOMA +2
 DECIFRAR +3 RELIGIÃO +3



BELLATRIX

FR *Normal* +1 INT *Bom* +2
 CON *Normal* +1 WILL *Bom* +2
 DEX *Fraco* - PER *Normal* +1
 AGI *Normal* +1 CAR *Bom* +2

ADAGA (+2) Dano: 1d3+1

PV: 10 Defesa: 8
 Deslocamento básico: 9m (6 casas)
 Magias: Fogo 2, Terra 2 (5 pts de Magia)
 Rituais: 3 (1º Círculo)

ALQUIMIA +2 FURTIVIDADE +2
 CURA +2 IDIOMA +2
 DECIFRAR +2 MONTARIA +2



FELIX

FR *Fraco* - INT *Normal* +1
 CON *Normal* +1 WILL *Normal* +1
 DEX *Bom* +2 PER *Normal* +1
 AGI *Ótimo* +3 CAR *Normal* +1

ADAGA (+1) Dano: 1d3
 ESPADA CURTA (+1) Dano: 1d3+1

PV: 10 Defesa: 10
 Deslocamento básico: 9m (6 casas)
 Ataque Furtivo (Normal)

ACROBACIAS +2 FALSIFICAÇÃO +2
 ARMADILHAS +1 FECHADURAS +2
 DISFARCES +2 FURTAR +1
 ESCALAR +1 FURTIVIDADE +2



DIANE

FR *Normal* +1 INT *Normal* +1
 CON *Normal* +1 WILL *Normal* +1
 DEX *Bom* +2 PER *Normal* +1
 AGI *Bom* +2 CAR *Normal* +1

LANÇA LEVE (+2) Dano: 1d3+2
 TRIDENTE (+2) Dano: 1d3+2
 CORRENTE (+2) Dano: 1d3+3

PV: 15 Defesa: 9 (10 c/ Escudo)
 Deslocamento básico: 9m (6 casas)
 Pontos de Vida (Normal)

ACROBACIAS +2 CURA +2
 MONTARIA +2



FAUSTO

FR *Normal* +1 INT *Fraco* -
 CON *Normal* +2 WILL *Normal* +1
 DEX *Normal* +2 PER *Normal* +1
 AGI *Normal* +2 CAR *Normal* +1

ARCO CURTO (+2) Dano: 1d3
 TRIDENTE (+2) Dano: 1d3+2
 ESPADA LONGA (+2) Dano: 1d6+1

PV: 14 Defesa: 9 (10 c/ Escudo)
 Deslocamento básico: 9m (6 casas)
 INIMIGO PREDILETO (Hárpia)

ARCO CURTO +2 MONTARIA +2
 ARMADILHA +1 NATAÇÃO +1
 FURTIVIDADE +2 RASTREIO +2