

RPG QUEST

AVENTURAS ORIENTAIS



INDICAZIONE
MAGGIORATA
PER I GIOCATORI
12

LUCIANA BACCI, RONALDO BARATA
& MARCELO DEL DEBBIO

DAEMON
EDITORIA

RPG QUEST

RPG QUEST

Aventuras Orientais

Luciana Bacci

Marcelo Del Debbio

Créditos

Criação: Marcelo Del Debbio
Os Reinos de Jade: Luciana Bacci
Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio, Norson Botrel
Regras de Wargame originais: André Zatz
Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio, Norson Botrel
Direção de Arte: Ronaldo Barata
Mapa: Ronaldo Barata
Revisão: Norson Botrel & Luciana Bacci
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 Shafriel, 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, ThCrown, 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, os irmãos Talude, Sr. Edadinas, Thiago Felipe e Rafael Arruda pelas idéias e sugestões.
- Ao Shidoshi Rodrigo Müller.
- Ao Ian Saukas, Pantera e Henrique pela ajuda com playtest da nova versão de Wargame do RPGQuest.
- Aos membros da lista Rederpg.

Esta é uma obra de ficção!

RPG QUEST

O jogo onde você é o Herói!

Introdução

RPGQuest é um jogo de Fantasia Medieval que se passa em um mundo fantástico chamado Reinos de Jade, uma região do mundo dos sonhos próxima ao Reino de Nova Arcádia e muito semelhante à China e Japão. Nossos heróis são aventureiros que servem aos Nobres Imperadores, resolvendo qualquer problema que ameaçar as cidades de Arcádia e reinos próximos.

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

Se você já possui o *RPGQuest volume 1, volume 2 ou volume 3*, poderá inclusive misturar todos os Personagens deste livro com os heróis e monstros dos outros livros, ampliando ainda mais as possibilidades de aventura.

O que faz de RPGQuest um jogo diferente?

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

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 as 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**).

Conteúdo

- 1 mapa colorido com 82x55 cm, retratando um Mapa dos Reinos de Jade em um dos lados e uma vila no outro.
- 83 miniaturas e 216 marcadores de exércitos.
- 6 fichas prontas de Personagem.
- Livro de regras com 32 páginas.

Montagem

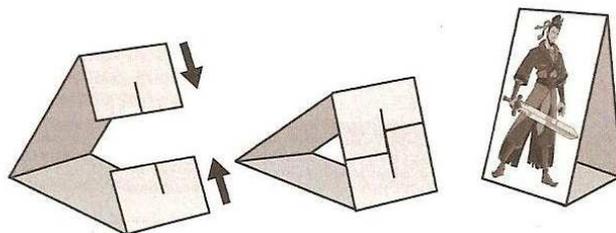
Antes de jogar *RPGQuest*, as peças terão de ser recortadas e montadas. É muito simples e, uma vez acabado o jogo, elas poderão ser desmontadas para melhor acondicionamento.

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.

Os Reinos Orientais

Cada livro da série *RPGQuest* traz para você uma nova parte do maravilhoso universo de Arcádia, o Reino das Fadas e seres sobrenaturais. Neste volume, vamos nos deslocar até os distantes Reinos de Jade e Terra do Sol Nascente para conhecer mais um pouco sobre a mitologia e a história das civilizações do Extremo Oriente. Como o material sobre estes Impérios acabou ficando gigantesco, dividimos todo o tema em dois livros.

O *primeiro volume*, este que você tem em mãos, trata da **Guerra dos Cinco Impérios**, uma batalha sangrenta entre os maiores impérios do Oriente, que varreu todos os territórios durante muitos e muitos anos, onde heróis venceram grandes batalhas enquanto samurais poderosíssimos caíram diante da espada do inimigo em guerras que se tornaram lendárias. Este volume é focado em jogos de estratégia militar, englobando mais aspectos dos 5 principais Reinos (Wu, Shu, Wei, Nobunaga e Tokugawa), seus heróis, comandantes e deslocamento de tropas, bem como um estudo inicial do principal grupo de monstros que assola o oriente, os *kappas*.

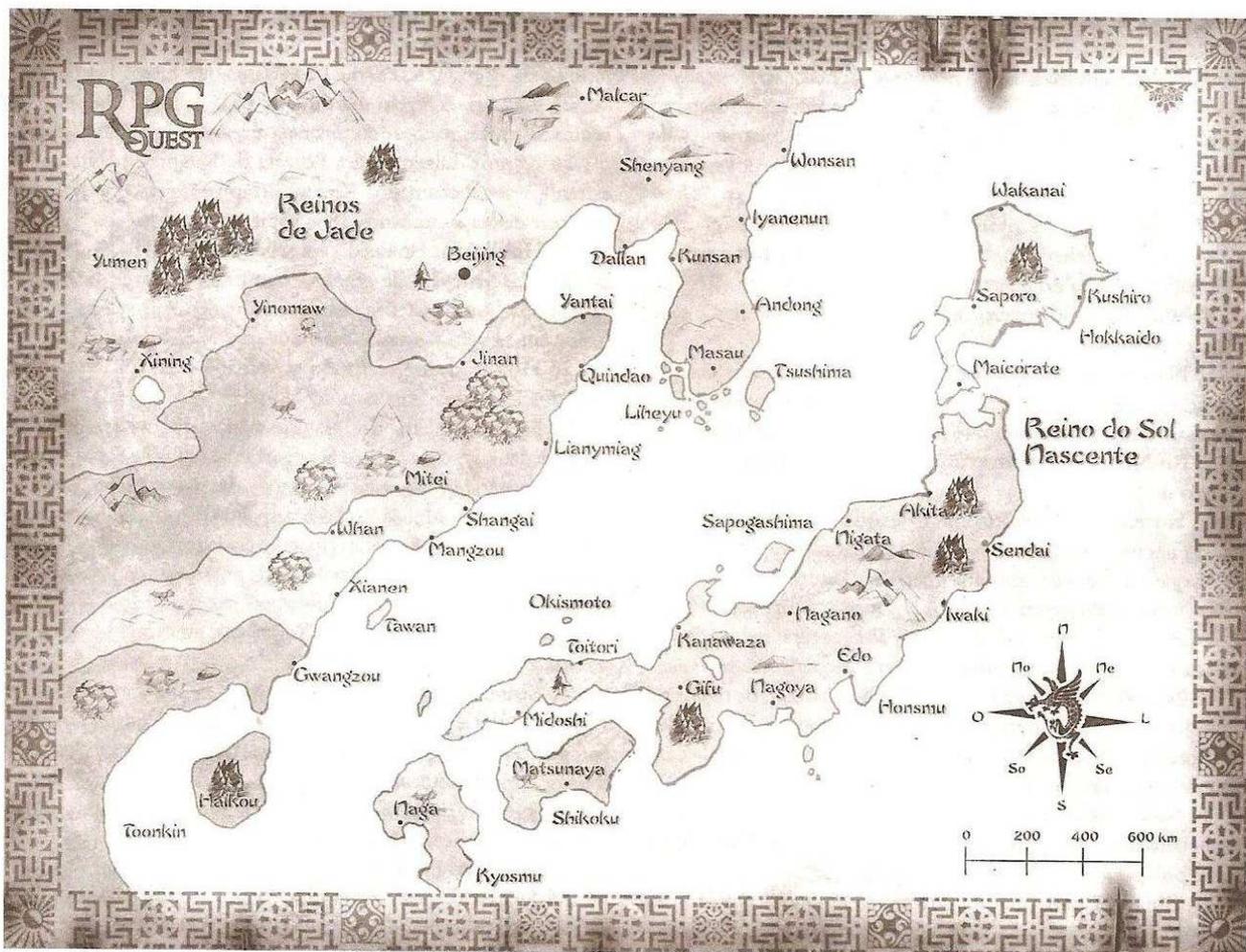
Este livro trará muitas novas miniaturas e muitos poderes interessantes que, se combinados com heróis, criaturas e monstros de outros suplementos podem fortalecer de maneira estupenda o seu exército nas **Batalhas de Miniaturas**. Para alegrar os Mestres

que gostam de grandes batalhas, introduzimos também os “marcadores de soldados” que apesar de não serem 3D, servem para adicionar grandes quantidades de personagens às batalhas (este livro acompanha 216 marcadores, suficientes para batalhas épicas envolvendo tropas inteiras de samurais ou guerreiros).

O *segundo volume* é voltado mais para RPG do que para jogos de tabuleiro e traz a descrição completa de cada um dos 36 territórios que compõem todos os Impérios, suas principais cidades, governantes e ganchos para aventuras prontas. Também trará a lista com os monstros (muitos monstros!!!) que habitam o oriente e, finalizando, teremos mais regras novas envolvendo os dois principais clãs de ninjas, o **Kinki Ryu** (Escola do Demônio Dourado) e a **Hattori Ryu** (Escola do Mestre Hattori Hanzo).

Da união dos dois livros temos um ambiente riquíssimo para **Roleplay** e uma mistura de jogos de tabuleiro de **Wargame** com jogos de RPG que nunca foi feita antes! O Mestre poderá rolar batalhas de estratégia entre os Impérios e anotar as batalhas e os resultados, transformando o jogo de tabuleiro no pano de fundo que definirá o curso da campanha a médio e longo prazo.

E o segundo livro dos Reinos de Jade começará uma nova etapa no *RPGQuest*, que é uma evolução dos jogos de batalhas de miniaturas para um RPG mais voltado para “contar histórias”.



Um passeio pelos Reinos

A seguir, daremos uma pequena descrição de cada um dos Territórios do Império de Jade para que o mestre possa começar a ambientar suas campanhas de RPG.

01 Planícies de Wu Zang. Grandes planícies ao norte do Império, limitada apenas pela grande muralha, uma construção milenar que separa os Reinos de Jade das Terras Selvagens e das Montanhas Inacessíveis.

02 Montanhas de Shaolin. Uma região com muitas montanhas e muitos templos onde os monges se dedicam ao treino de diversas artes marciais. Existem templos dedicados ao treino do estilo de vários animais diferentes, como o dragão, o tigre, a garça, a serpente, o louva-deus, o macaco e muitos outros, cada um com suas regras e disciplina específicos.

03 Luo Yang. Província onde existe a lenda de um antigo exército de milhares de soldados, pertencentes à dinastia do primeiro Imperador, transformados em pedra há muitos séculos e que aguardam o momento de retornarem à vida e tomarem o poder.

04 Shu. Território governado pelo Imperador Liu Bei e sede dos exércitos de Shu.

05 Guan Du. Território que faz fronteira entre os Reinos de Jade e as Terras do Norte, governadas pelo bárbaro Gengis Khan. A principal cidade deste território é Baima.

06 Província de Ji. Uma das principais regiões portuárias do império de Jade. habitada em sua maioria por pescadores e mercadores de especiarias. de seus portos saem e chegam muitos navios para Velha Arcádia, Nova Arcádia e as Terras do Norte. é um ótimo lugar para começar uma campanha trazendo personagens ocidentais.

07 Cheng Du. Uma das regiões mais populosas do império de Jade, Cheng Du é conhecida por suas grandes plantações de arroz e também pelo cultivo de especiarias às margens dos grandes rios que cortam este território.

08 Xiang Yang. Território com muitas florestas, conhecido por seus espíritos elementais. É neste território que fica o castelo de Xiaopei, morada do guerreiro Lu Bu.

09 Wu. Território governado pelo Imperador Sun Jian e sede dos exércitos de Wu.

10 Nan Yang. Grande centro comercial, com muitas cidades mercadoras e grandes campos de cultivo de arroz. Também possui algumas florestas e bosques que são considerados encantados.

11 Ru Nan. É o território onde fica Beijing, maior cidade do império de Jade.

12 Korea. Um território muito exótico e antigo, com sua própria língua e costumes. Sua capital é chamada de Masau, mas dizem que está para eclodir uma guerra civil entre o norte e o sul do território a qualquer momento. A ilha maior chama-se Tushima e o arquipélago de Liheyu é famoso por abrigar piratas de todos os tipos, atrás de grandes tesouros ancestrais escondidos.

13 Nan Zhong. Território que faz fronteira com os reinos de Ganesha e Shiva. Existem muitos templos antigos e escondidos nas florestas tropicais, especialmente na região de Mandalay, no extremo oeste do território.

14 Nan. Um território que tem sido tomado constantemente por batalhas entre o Império de Wu e o Império de Wei. É uma região próspera para mercenários.

15 Chi Bi. Conhecida por sua região de grandes portos ao longo do Rio Amarelo, especialmente por sua capital, Chi Bi.

16 He Fei. Grande centro comercial do Império, onde ficam as cidades de yantai, Quindao e Lianymag. Existem muitos bazares e postos comerciais em toda esta região.

17 Nan Wei. território governado pelo império de wei, mas com muitas forças rebeldes no oeste, provenientes de tribos hindus. Possui diversos templos ancestrais escondidos nas densas florestas de Nan, protegidos por monstros de muitos braços.

18 Wei. Território governado pelo Imperador Cao Cao e sede dos exércitos de Wei.

19 Tai Wan. Província comercial sem grandes importâncias, exceto pela grande Ilha localizada perto da costa, pertencente às fadas de Nova Arcádia. Nesta ilha vivem elfos, anões, gnomos, fadas e muitas outras criaturas da corte Seelie, especialmente na cidade de Taipei. as fadas vivem em atrito com os governadores da província, que exigem que a ilha se submeta à autoridade do Império de Jade.

20 Yi Ling. Sua principal cidade é Shangai, uma das maiores do continente, assim como Mangzou, grande porto comercial.

21 Laos. Território coberto por densas florestas tropicais, com criaturas muito exóticas e perigosas. As vilas nesta região costumam ser construídas sobre palafitas às margens dos rios. É um território muito selvagem.

22 Okinawa. Uma ilha que sofre influências dos dois Impérios, funcionando como uma espécie de "zona neutra" para negociações. Muitas espadas mágicas de qualidade são forjadas nesta região.

23 Hanoi. Um dos locais mais impressionantes dos Reinos, com suas torres de pedra e seus demônios de muitos braços.

24 Hai Nan. A região leste é formada por vila de pescadores, mas as fronteiras do oeste são constantemente atacadas por demônios da floresta. Sua capital é Gwangzou.

25 Ishikari. A região mais fria da Ilha. A floresta que fica no centro destas três regiões é considerada mágica. Sua capital é Wakanai.

26 Kitami. Dizem que a floresta de Kitami é habitada por estranhos seres chamados Kitsunes (raposas que conseguem se disfarçar de seres humanos). Sua capital é Kushiro.

27 Hokkaido. Hokkaido é a segunda maior ilha dos Reinos do Sol Nascente, lar de grandes samurais e guerreiros. Muitos viajantes de outras nações visitam esta região, por sua tolerância maior em relação a estrangeiros. Sua capital é Sapporo.

28 Hokurikudo. Território governado pelo Clã Nobunaga sede dos Exércitos Imperiais do Norte.

29 San Indo. Uma das maiores regiões pesqueiras dos Reinos Orientais, graças à Baía de Sapogashima. A ilha de Sapogashima tem seu nome por causa de um grande dragão que vive lá.

30 Tosando. Muitas lendas a respeito de vampiros e mortos-vivos rondam esta região. Suas principais cidades são Iwaki e Sendai.

31 Tokaido. Uma das regiões mais populosas da Ilha. Muitos centros comerciais perto das principais cidades: Edo e Nagoya.

32 San Yodo. Sua capital é Kanawaza, uma das cidades mais antigas e misteriosas da ilha.

33 Kinai. Território governado pelo Clã Tokugawa, sede dos Exércitos Imperiais do Sul. Na região central entre Tokaido, San Yodo e Kinai fica a região de Edo, muito famosa pelos templos de treinamento ninja.

34 Nankaido. Sua capital é Midoshi. Suas duas ilhas, Okismoto e Ryutou, são consideradas lugares mágicos.

35 Shikoku. Ilha coberta por florestas de bambus.

36 Saikaido. Ilha isolada dos Reinos do Sol Nascente, conhecida como "a Ilha das Serpentes", sua capital é Naga.

Criação de Personagem

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 os Reinos de Jade das forças do mal.

Etapas

- 1) Distribua os pontos de atributo.
- 2) Escolha a Classe.
- 3) Escolha Habilidades de Classe (se necessário)
- 4) Escolha as Perícias Extras.
- 5) Escolha Equipamentos e Armas.

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

I. Atributos

Existem 8 atributos no jogo que definem 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.

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.

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).

*Lo, filho mais velho da família Mao Chuen, 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 resistente e ao mesmo tempo ágil, para ser um valoroso komuso. Seus pontos acabam ficando assim:*

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

Total		10

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 1d6.

Valor	Sexo
par	Feminino
ímpar	Masculino

Lo é um personagem masculino, não sendo necessário fazer esse sorteio.

RPG QUEST

2. Classes

Existem 9 classes que o jogador pode escolher em *RPGQuest volume 4*. Cada classe dará ao personagem perícias e habilidades específicas que lhe serão muito úteis durante as aventuras em grupo.

Yamabushi

Um Yamabushi é um clérigo dedicado à deusa Amaterasu, difundindo seus ideais e cuidando dos necessitados. O Yamabushi também serve de referência espiritual ao grupo.

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

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

Armas: bastão em nível **Normal**.

Habilidades Especiais: *Abençoar, Afastar Mortos-Vivos, Controlar Mortos-Vivos* ou *Cura Pelas Mãos*. Escolha uma delas em nível **Normal**.

Ninja

Os famosos Ninja são os guerreiros das sombras, treinados na arte do Ninjutsu. Realizam missões de ataque rápido em grupo, sempre atacando camuflados. usam uma enorme variedade de armas, tanto de proximidade quanto de distância.

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON

Perícias de Classe: Acrobacias, Armadilhas, Disfarces, Escalar, Falsificação, Fechaduras, Furtar, Furtividade (escolha 3 em nível **Bom** e as demais em nível **Normal**).

Armas: escolha três armas em nível **Bom**. Uma delas deve obrigatoriamente ser de distância.

Habilidades Especiais: *Escalada Sobrenatural* em nível **Normal**. *Agarrar, Ataque Furtivo, Esquiva Sobrenatural, Pontos de Vida* ou *Salto Devastador*: escolha uma delas em nível **Normal**.

Samurai

Um Samurai é um guerreiro ligado a um *Han* (feudo), precisando obrigatoriamente escolher um *Daimyo* (Senhor Feudal) para servir, dentro de um dos 5 Impérios (Wu, Shu, Wei, Tokugawa ou Nobunaga). Um Samurai defende seu *Han* com sua própria vida se necessário for, sempre cumprindo à risca tudo que for ordenado pelo *Daimyo*. Apenas homens podem ser Samurais.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON

Perícias de Classe: Montaria, Natação, Sobrevivência (todas em nível **Bom**).

Armas: Katana em nível **Bom**. Escolha duas outras armas em nível **Bom**.

Habilidades Especiais: *Agarrar, Ataque Coordenado, Esquiva Sobrenatural, Kiai, Pontos de Vida, Salto Devastador, Treinamento em Defesa* ou *Trespassar*: escolha uma delas em nível **Normal**.

Ronin

Quando, por algum motivo, um Samurai não pode mais defender seu *Han* ou seu *Daimyo*, mas ainda está vivo, ele se torna um Ronin. Um Ronin está sempre em busca de recuperar sua honra manchada ou de encontrar um novo senhor para servir. Apenas homens podem ser Ronins.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON

Perícias de Classe: Montaria, Natação, Profissão, Sobrevivência (todas em nível **Bom**).

Armas: Katana em nível **Bom**. Escolha duas outras armas em nível **Bom**.

Habilidades Especiais: *Agarrar, Esquiva Sobrenatural, Kiai, Pontos de Vida, Salto Devastador* ou *Trespassar*: escolha um deles em nível **Normal**.



RPG QUEST

Monge Shaolín

Monges Shaolín são treinados nas artes de guerra e no uso das energias internas (*chi*). Os monges passam por um treinamento duríssimo até completarem sua graduação, quando depois podem ser tornar professores, mercenários o iniciar uma nova vida civil.

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Acrobacias, Cura, Herbalismo, Religião (todas em nível **Bom**).

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

Habilidades Especiais: *Ataque Coordenado, Camisa de Ferro, Cura Pelas Mãos, Escalada Sobrenatural, Esquiva Sobrenatural, Movimento Rápido, Musou - Ataque de Musou, Musou - Absorção de Chi, Musou - Expansão de Área de Ataque, Palma de Ferro, Salto Devastador* ou *Treinamento em Defesa*: escolha uma delas em nível **Normal**.

Shinobi

Assim como os Ninja, os Shinobi são combatentes das sombras. Os Shinobi são mais focados em missões de infiltração, espionagem e assassinato.

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** (uma dessas armas deve obrigatoriamente ser arma de distância)

Habilidades Especiais: *Escalada Sobrenatural* em nível **Normal**. *Agarrar, Ataque Furtivo, Controlar Mortos-Vivos, Esquiva Sobrenatural, Movimento Rápido* ou *Salto Devastador*: escolha uma delas em nível **Normal**.

Kunoichi

Kunoichi são assassinas profissionais, treinadas na arte da sedução, infiltração e fuga. Só se sabe que uma Kunoichi tem uma missão quando ela está concluída. Apenas mulheres podem ser Kunoichis.

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

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

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

Habilidades Especiais: *Venefício* em nível **Normal**. *Ataque Furtivo* ou *Pontos de Vida*: escolha uma delas em nível **Normal**.

Wu Jen

Os Wu Jen são os magos da cultura oriental. Profundos conhecedores das energias que regem o mundo, eles manipulam essas forças em magias e rituais avançados.

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

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

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

Habilidades Especiais: O Wu Jen começa o jogo com 4 Pontos de Focus, para gastar nos Caminhos que desejar e 3 Pontos de Magia (mais bônus de INT).

Além disso, pode sortear ainda 3 Rituais do 1º Círculo, que deverão estar escritos no seu grimório. O Wu Jen pode conjurar até 2 Rituais do 1º Círculo por dia.

Komuso

Um Komuso usa habilidades musicais para fazer suas magias. Seu instrumento musical é sua vida e sua obra. Ele é capaz de conjurar rituais variados o que o torna um membro útil em grupos de aventureiros.

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Alquimia, Cura, Decifrar, Disfarces, Idioma, Música (todas em nível **Bom**).

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

Habilidades Especiais: O Komuso começa com 4 Rituais do 1º Círculo, todos em forma de músicas e canções. O Komuso pode conjurar até 3 Rituais do 1º Círculo por dia. Seu instrumento musical é o foco de seus poderes. Sem ele, o Komuso não possui nenhuma outra maneira de dar vazão ao seu potencial mágico.

Escalada Sobrenatural, Ataque Furtivo, Esquiva Sobrenatural ou *Pontos de Vida*: escolha uma delas em nível **Normal**.



3. Habilidades Especiais

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

Abençoar

(*Yamabushi*)

Uma vez por dia, o herói pode abençoar até 1 personagem 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

(*Yamabushi*)

Até 1d6 mortos-vivos que estejam a até 6 casas de distância do personagem são afetados 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 (1d3 para **Normal**, 2d3 para **Bom**, 3d3 para **Ótimo** e assim por diante). O herói pode tentar Afastar apenas uma vez por grupo de mortos-vivos.

Agarrar

(*Ninja, Ronin, Samurai, Shinobi*)

Seu personagem é capaz de agarrar um oponente (de tamanho igual ou menor que o seu), imobilizando-o. A vítima faz um teste de FR contra 8+seu bônus em *Agarrar* (+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante) para se libertar. Uma miniatura imobilizada não pode atacar nem realizar magias ou golpes especiais.

Ataque Coordenado

(*Monge Shaolin, Samurai*)

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

Ataque Furtivo

(*Kunoichi, Ninja, Shinobi*)

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).

Camisa de Ferro

(*Monge Shaolin*)

Com concentração, o personagem pode reduzir o dano causado por um ataque em 2 pontos de dano (1 vez ao dia para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante). O jogador anuncia que seu personagem está se concentrando e a redução em dano vale para o próximo dano que o Personagem sofrer.

Controlar Mortos-vivos

(*Shinobi, Yamabushi*)

Até 1d3 mortos-vivos que estejam a até 6 casas de distância do personagem são afetadas por este poder. O herói faz o teste de *Religião* contra a Defesa de cada um dos mortos-vivos que tentar *Controlar* individualmente. Caso seja um sucesso, a criatura passa a combater ao lado do herói. O herói pode tentar *Controlar* apenas uma vez por grupo de mortos-vivos por nível de habilidade (1 vez para **Normal**, 2 vezes para **Bom** e assim por diante).

Cura pelas Mãos

(*Monge Shaolin, Yamabushi*)

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.

Enfeitiçar Pessoas

(*Komuso, Wu Jen*)

Usando de seus poderes mágicos, o herói é capaz de enfeitiçar um humano, uma vez por dia por graduação nesta habilidade (1 vez para **Normal**, 2 vezes para **Bom** e assim por diante). A vítima faz um teste de WILL vs. dificuldade 9 ou ficará sob o poder do herói por 1 hora.

Escalada Sobrenatural

(*Monge Shaolin, Ninja, Shinobi*)

O personagem consegue escalar paredes com muita facilidade. Some o bônus de *Escalada Sobrenatural* com o bônus de perícia *Escalar* para testes (+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante)

Esquiva Sobrenatural

(*Monge Shaolin, Ninja, Ronin, Samurai, Shinobi*)

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.

Kiai!!!

(*Ronin, Samurai*)

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), emitir um grito canalizador de *Ki*, tornando-o heróicamente forte (FR heróica [+6]) na próxima rodada.

Movimento Rápido

(*Monge Shaolin, Shinobi*)

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).

Musou - Ataque de Musou

(Monge Shaolin)

A cada 10 rodadas, o Personagem consegue reunir todo o seu *Chi* e canalizar um grande ataque envolvendo uma coreografia pré-estabelecida, chamada "*kati*". O Herói treina uma seqüência de ataques tantas vezes que a executa praticamente sem pensar, o que faz com que ele ataque TODAS as miniaturas que estejam em sua área de musou, sem distinção de amigos ou inimigos!!!

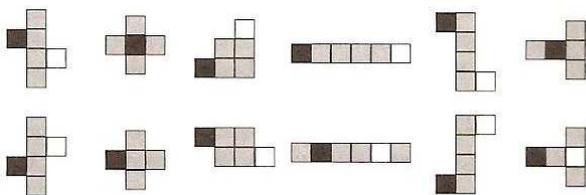
Em termos de regras, quando o herói faz um *Ataque de Musou*, ele é obrigado a deslocar sua miniatura por estas 4 casas (que são a seqüência de movimentos do seu *kati*) e a atacar TODAS as miniaturas que estejam dentro de sua área de coreografia. Faça os ataques como se fossem ataques normais, usando a Perícia de Arma correspondente. Lembre-se que o *Ataque de Musou* com armas deve ser treinado para CADA arma que o Personagem quiser utilizar (por esta razão, a grande maioria dos guerreiros utiliza apenas uma arma em seu treinamento principal de musou).

Se o caminho de um *Ataque de Musou* estiver bloqueado por uma parede ou outro obstáculo intransponível, o herói não poderá efetuar o ataque.

O jogador deve anotar exatamente quais são as casas de ameaça de seu *Ataque de Musou* e, uma vez escolhidas, não podem ser modificadas, pois elas representam a área de ataque que o personagem treinou o *kati* insistentemente. É importante ressaltar que esta coreografia NÃO pode ser mudada para se "ajustar" à situação. O jogador deve respeitar rigorosamente os movimentos do *kati* de seu personagem.

Abaixo damos alguns exemplos de Áreas de *Ataque de Musou*. Note que em alguns movimentos existe um ponto de origem (marcado em preto) e destino (marcado em branco), significando que a miniatura se desloca enquanto faz os ataques pelo tabuleiro, terminando os movimentos em uma posição diferente da que começou.

Isto não é obrigatório e vai depender mais da coreografia que você desenvolveu para seu personagem.



Imagine o personagem desferindo golpes poderosos nestas áreas enquanto executa os movimentos de luta. A única restrição é que todas as casas devem estar adjacentes e ortogonais (não vale montar coreografias para ataques na diagonal).

Musou - Absorção de Chi

(Monge Shaolin)

Esta habilidade faz com que o tempo para recuperar toda a sua energia *Chi* seja diminuído. Cada graduação nesta habilidade reduz o tempo de espera entre os golpes especiais em 1 rodada. Assim sendo, **Normal** faz a recuperação do *chi* baixar para 9 rodadas, **Bom** para 8 rodadas, **Ótimo** para 7 rodadas, **Incrível** para 6 rodadas e **Superior** para 5 rodadas (o máximo permitido).

Musou - Expansão de Área de Ataque

(Monge Shaolin)

Esta habilidade permite ao lutador treinar katis mais longos, permitindo a ele executar mais golpes no mesmo intervalo de tempo. Em termos de regras, para cada graduação nesta habilidade, adicione 1 casa à sua área de *Ataque de Musou*. Desta forma, o *Ataque de Musou* passa a ter 5 casas para **Normal**, 6 para **Bom**, 7 para **Ótimo** e assim por diante...) você pode reescrever a coreografia de seu personagem se desejar, para que ela fique mais descritiva em relação ao *Ataque de Musou*.

Palma de Ferro

(Monge Shaolin)

O personagem pode, 2 vezes ao dia, concentrar sua energia shaolin e atacar com as mãos nuas um oponente, causando um dano maior através deste ataque (dano 1d3+1 para **Normal**, 2d3+1 para **Bom**, 3d3+1 para **Ótimo** e assim por diante).

Pontos de Vida

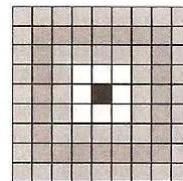
(Kunoichi, Ninja, Ronin, Samurai)

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).

Salto Devastador

(Monge Shaolin, Ninja, Ronin, Samurai, Shinobi)

O herói pode fazer um ataque especial uma vez a cada 5 rodadas, onde ele dá um salto acrobático na mesma casa onde se encontra e, quando atinge o chão, libera uma quantidade enorme de *Chi*/*Ki*, causando 1 ponto de dano em todas as miniaturas que estiverem dentro da área de efeito, aliadas ou inimigas (1 casa para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante).



Treinamento em Defesa

(Monge Shaolin, Ninja, Samurai)

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.

Trespassar

(Ronin, Samurai)

Sempre que o Personagem matar uma criatura de tamanho humano ou menor com um único golpe em combate, ele pode fazer um novo ataque em uma criatura que esteja em uma casa adjacente à que acabou de ser morta. O herói pode fazer um novo ataque para cada graduação nesta habilidade (1 ataque extra para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante).

Venefício

(Kunoichi)

O personagem utiliza-se de um veneno especial em seus ataques e pode adicionar +1d3 pontos de dano para cada nível de Habilidade (+1d3 para **Normal**, +2d3 para **Bom** e assim por diante).

4. Perícias

Após escolhida a classe, o jogador ainda possui dois pontos de perícia para acrescentar em quaisquer perícias que desejar ou comprar perícias novas. Um Personagem começa com TODAS as perícias “Sem Nível”. Se o herói não 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, 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 conhecida 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 graduações 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.

HERÁLDICA: o conhecimento sobre brasões e selos da nobreza é estudado com esta perícia.

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: Chinês, Japonês, Coreano, Élfico, Anão, Kappa.

MEDITAÇÃO: aumenta a capacidade do Personagem em recuperar Pontos de Magia em um ponto para cada duas graduações (+1 para **Normal** e **Bom**, +2 para **Ótimo** e **Incrível**, +3 para **Superior**), até um máximo de +3.

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 yamabushis ou monges, criar água benta e em testes de expulsar ou exorcizar 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.



5. Armas e Equipamentos

Cada personagem começa o jogo com 2d6 x10 moedas de ouro (gp) e 2d6x10 moedas de prata (sp).

Cada moeda de ouro vale 10 moedas de prata e cada moeda de prata vale 10 moedas de cobre (cp).

Armas de Distância

Nome	Preço	Dano	Distância
Arco Curto	30gp	-	18m (12 casas)
Arco Longo	75gp	-	30m (20 casas)
- Flecha comum (20)	1gp	1d3	
- Flecha de metal (20)	2gp	1d3+1	
Chakram	25gp	1d3+2	3+2xFR
Shuriken	1sp	1d2	3+2xFR
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. A carapaça de Kappa pode ser usada como escudo.

As **Armaduras Leves** (roupa de couro, couro batido ou camisa de cota de malha, Okashi, Tanko Do) 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, O yoroi, Haramaki e Do Maru) fornece Índice de Proteção +2 e penalidade de AGI de -2.

As **Armaduras Pesadas** (malha completa e armadura de batalha, Usari Katabira, Tatehage) fornecem Índice de Proteção +3 e penalidade de AGI de -3. Também diminuem o deslocamento básico em 1 casa por rodada.

Nome	Comum	Ornamentado
Escudo	25gp	50-100gp
Carapaça de Kappa	50gp	100-120gp
Armaduras Leves	50gp	75-150gp
Armaduras Médias	150gp	200-400gp
Armaduras Pesadas	1.000gp	1.500-2.000gp

Veículos e Montarias

Bote de Pesca (para 5 pessoas)	250gp
Cavalo de Transporte (não ataca)	75gp
Cavalo de Montaria	100gp
Liteira	100gp
Mula de Carga	10gp
Navio para 15 pessoas	1.500gp
Navio Mercante (pequeno)	5.000gp
Navio Mercante (grande)	10.000gp
Galeão	50.000gp

Pedras preciosas

Pedra	Custo Base
Ornamental (1)	10gp
Semi-preciosa (2)	50gp
Nobre (3)	100gp
Preciosa (4)	500gp
Gemas (5)	1.000gp

(1) Azulita, Ágata, Hematita, Lápis-azuli, Obsidiana, Quartzo e Turqueza.

(2) Bloodstone, Carnélia, Citrine, Cristal de Rocha, Jásper, Onix, Pedra-da-Lua, Quartzo Rosáceo, Turmalina, Zircônio.

(3) Áquamarine, Alexandrita, Âmbar, Ametista, Coral, Cristobele, Jade, Jet.

(4) Peridot, Pérola, Spinel, Topázio.

(5) Diamante, esmeralda, Jacinto, Opala, Rubi, Safira.

Sempre que encontrar uma pedra preciosa, role 2d6 e consulte a tabela abaixo para determinar o valor exato da pedra encontrada, a partir do custo base.

Resultado	Modificador
2	-50% do valor
3	-30 % do valor
4	-20 % do valor
5	-10 % do valor
6, 7, 8	Nenhuma alteração no preço
9	+10% do valor
10	+20% do valor
11	+30% do valor
12	+50% do valor

Jin Li encontra um topázio dentro de um baú de tesouros em uma aventura. O Mestre rola 2d6 e tira um "4". O valor base de um topázio é 500gp, mas como ele estava danificado, ele vale 400gp.

O Mestre pode adicionar outros tipos de tesouros em suas aventuras, como quadros raros, pinturas, esculturas, coroas, cetros, colares, broches, pingentes, brincos e outros tipos de objetos valiosos.

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, 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 conhecida 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 graduações 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.

HERÁLDICA: o conhecimento sobre brasões e selos da nobreza é estudado com esta perícia.

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: Chinês, Japonês, Koreano, Élfico, Anão, Kappa.

MEDITAÇÃO: aumenta a capacidade do Personagem em recuperar Pontos de Magia em um ponto para cada duas graduações (+1 para Normal e Bom, +2 para Ótimo e Incrível, +3 para Superior), até um máximo de +3.

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 yamabushis ou monges, criar água benta e em testes de expulsar ou exorcizar 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 Equipamentos

Cada personagem começa o jogo com 2d6 x10 moedas de ouro (gp) e 2d6x10 moedas de prata (sp).

Cada moeda de ouro vale 10 moedas de prata e cada moeda de prata vale 10 moedas de cobre (cp).

Armas de Distância

Nome	Preço	Dano	Distância
Arco Curto	30gp	-	18m (12 casas)
Arco Longo	75gp	-	30m (20 casas)
- Flecha comum (20)	1gp	1d3	
- Flecha de metal (20)	2gp	1d3+1	
Chakram	25gp	1d3+2	3+2xFR
Shuriken	1sp	1d2	3+2xFR
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. A carapaça de Kappa pode ser usada como escudo.

As **Armaduras Leves** (roupa de couro, couro batido ou camisa de cota de malha, Okashi, Tanko Do) 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, O yoroi, Haramaki e Do Maru) fornece Índice de Proteção +2 e penalidade de AGI de -2.

As **Armaduras Pesadas** (malha completa e armadura de batalha, Usari Katabira, Tatehage) fornecem Índice de Proteção +3 e penalidade de AGI de -3. Também diminuem o deslocamento básico em 1 casa por rodada.

Nome	Comum	Ornamentado
Escudo	25gp	50-100gp
Carapaça de Kappa	50gp	100-120gp
Armaduras Leves	50gp	75-150gp
Armaduras Médias	150gp	200-400gp
Armaduras Pesadas	1.000gp	1.500-2.000gp

Veículos e Montarias

Bote de Pesca (para 5 pessoas)	250gp
Cavalo de Transporte (não ataca)	75gp
Cavalo de Montaria	100gp
Liteira	100gp
Mula de Carga	10gp
Navio para 15 pessoas	1.500gp
Navio Mercante (pequeno)	5.000gp
Navio Mercante (grande)	10.000gp
Galeão	50.000gp

Pedras preciosas

Pedra	Custo Base
Ornamental (1)	10gp
Semi-preciosa (2)	50gp
Nobre (3)	100gp
Preciosa (4)	500gp
Gemas (5)	1.000gp

(1) Azulita, Água, Hematita, Lápis-azul, Obsidiana, Quartzo e Turqueza.

(2) Bloodstone, Carnélia, Citrine, Cristal de Rocha, Jásper, Ônix, Pedra-da-Lua, Quartzo Rosáceo, Turmalina, Zircônio.

(3) Áquamarine, Alexandrita, Âmbar, Ametista, Coral, Cristobele, Jade, Jet.

(4) Peridot, Pérola, Spinel, Topázio.

(5) Diamante, esmeralda, Jacinto, Opala, Rubi, Safira.

Sempre que encontrar uma pedra preciosa, role 2d6 e consulte a tabela abaixo para determinar o valor exato da pedra encontrada, a partir do custo base.

Resultado	Modificador
2	-50% do valor
3	-30 % do valor
4	-20 % do valor
5	-10 % do valor
6, 7, 8	Nenhuma alteração no preço
9	+10% do valor
10	+20% do valor
11	+30% do valor
12	+50% do valor

Jin Li encontra um topázio dentro de um baú de tesouros em uma aventura. O Mestre rola 2d6 e tira um "4". O valor base de um topázio é 500gp, mas como ele estava danificado, ele vale 400gp.

O Mestre pode adicionar outros tipos de tesouros em suas aventuras, como quadros raros, pinturas, esculturas, coroas, cetros, colares, broches, pingentes, brincos e outros tipos de objetos valiosos.

RPG QUEST

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
Adaga Sai	4gp	1d3+1	-	sim
Alabarda	20gp	2d3	sim	-
Bastão/Cajado	5gp	1d3+1	sim	-
Bastão de Rato	7gp	1d3+1	sim	-
Bola com Corrente**	5gp	1d3+1	-	-
Chackram	25gp	1d3+2	-	sim
Chicote**	4gp	1d3	-	-
Chicote de Ferro**	12gp	1d3+2	-	-
Clava/Tetsubo	5gp	1d3+1	-	-
Espada Curta/Wakizashi	10gp	1d3+1	-	sim
Espada Tien	15gp	1d6	-	-
Espinho de Emei	5gp	1d3	-	-
Facão de Kung Fu	10gp	1d6	-	-
Flauta Longa de Metal	30gp	1d6	-	-
Foice Longa	20gp	1d6	sim	-
Garras de Tigre	25gp	1d6	-	-
Lança Leve/Tridente	9gp	1d3+1	-	sim
Lança Longa	15gp	1d6	sim	-
Lança Pesada	20gp	2d3	sim	-
Leque	5gp	1d2	-	-
Leque de Metal	10gp	1d3+1	-	sim
Katana	25gp	2d3	sim	-
Kusarigama**	18gp	1d3+1	sim	sim
Kwan Tao	25gp	2d3+2	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	-
Naginata	9gp	1d3+1	-	sim
Nunchaku	5gp	1d3+2	-	-
Pudao	10gp	1d3+1	sim	-
Rede***	20gp	-	-	sim
San-Tien-Kwan	20gp	1d6	sim	-
Tonfa	5gp	1d3+2	-	-

* 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

Equipamentos

Além de armas e armaduras, os Personagens precisam de alguns equipamentos que serão úteis:

Aglha de Costura	5sp
Algemas (comum)	15gp
Algibeira (sacola pequena)	1gp
Anel com Brasão	5gp
Anzol	1sp
Apito de Prata	1gp
Algemas	25gp
Balde de Madeira	5sp
Barril (25l)	1gp
- Barril (100l)	2gp
Baú	2gp
Cantil	4sp
Cobertor de Inverno (futon)	5sp
Corda (cada 6 casas)	1gp
Ervas e materiais mágicos (para 3 rituais)	3gp
Escada (3m)	5cp
Espelho (pequeno)	10gp
Frasco	3cp
Garrafa de Saquê	2-50gp
- Giz	1cp
Gancho de Escalada	1gp
Grimório (com 20pgs)	15gp
Instrumento Musical	
- alaúde	10-100gp
- cítara	25-250gp
- flauta de bambu	5-50gp
- flauta de metal	30-300gp
Jarro de Cerâmica	3cp
Kit de Escalada (<i>Escalar</i>)*	80gp
Kit de Ladrão (<i>Disfarces, Fechaduras</i>)*	100gp
- Kit de Primeiros Socorros (<i>Cura</i>)*	50gp
Kit de Sobrevivência (<i>Sobrevivência</i>)*	100gp
Lanterna de Papel de Arroz	2cp
Lenha (por dia)	1cp
Mapa	2gp
Óleo (1 litro)	1sp
Pá	2gp
Pancla	5sp
Papel (folha)	4sp
Pé de cabra	2gp
- Perfume	5-100gp
Poção de cura (1d3+1 pontos)	10gp
Ração de viagem (por dia)	5sp
Sacola	5sp
Símbolo religioso (<i>Afastar Mortos-Vivos</i>)*	50gp
Símbolo religioso (<i>Controlar Mortos-Vivos</i>)*	60gp
Tocha	1gp

* Necessários para a realização adequada de certas perícias.

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 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 kappa 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, mas 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 *Aerobacia* 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 inimigos.

Ações

Cada Personagem pode realizar uma ação por rodada.

Uma ação pode ser:

- Mover-se até seu deslocamento básico (6 casas para humanos), 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 uma parte de um ritual especial (alguns rituais criados pelo Mestre podem demorar várias rodadas para serem feitos).
- Meditar (e recuperar 1 ponto de magia).
- Acordar alguém que esteja dormindo.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou a 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!).

Seqüência 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.

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

3 - Dano

O dano causado depende do tipo de arma utilizada. Caso o alvo possua algum tipo de armadura, 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 à distância

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

Ataque Surpresa

Às vezes, os heróis são emboscados por 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.

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 hárpias)
- Ácido** (enzimas, salivas ácidas, líquidos corrosivos)
- Veneno/Químico** (poções, gases tóxicos, venenos naturais)
- Mental** (psíquico, psiônico, fantasmagórico)

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

Lin Bei encontra um anel de proteção +1 contra Fogo. Ele dará um bônus de +1 em todos os testes que envolvam fogo, independente desse fogo ser natural ou mágico.

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.

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 o passar das aventuras, os heróis vão ficando cada vez mais experientes, cientes dos perigos que os cercam e preparados para missões ainda mais perigosas. Em termos de jogo, 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 ou habilidades especiais. O jogador só pode fazer os

RPG QUEST

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**. 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 uma Habilidade diferente, não poderá aumentar essa Habilidade no próximo investimento).

San Zhang retorna de uma missão e recebe 200XP por ela. Ele possui CON +1 e decide gastar 150XP para subir 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 Rastrear de +2 para +3 (ao custo de 120XP). Agora Zhang 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...

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 CLASS

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

Aumentar um Ponto de Vida 100pts

MAGIAS (Wu Jens)

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

Aumentar um Ponto de Magia 150pts

RITUAIS (Wu Jens, Komuso)

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



O Exército de Tokugawa

Samurai de Tokugawa



EXP: 15
Pontos de Vida: 8
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 (Normal [+1])
Dano: 1d6
Defesa/Resistência: 9 / Bom

Ataque Coordenado. Se todos os Samurais de Tokugawa que atacarem ao mesmo oponente em uma rodada tiverem esta habilidade, cada uma recebe bônus de +1 no ataque nesta rodada.

Yamabushi de Tokugawa



EXP: 10
Pontos de Vida: 8
Movimentação: 6 casas
Ataque: Bastão x1 (Normal [+1])
Dano: 1d3+1
Defesa/Resistência: 8 / Normal
Abençoar, Afastar Mortos-Vivos, Água Benta ou Cura Pelas Mãos. Escolha três delas em nível **Normal**.

Os monges guerreiros que viviam nas montanhas de Edo eram recrutados por Tokugawa para curar seus soldados e cuidar da disciplina espiritual dos soldados e samurais.

Princesa Akiko



FR +2, CON +2, DEX +2, AGI +2,
 INT +2, WILL +1, PER +2, CAR +3
 Naginata x1 (ótimo [+3]) - dano 1d6+2
 PV: 24, Defesa 9

Dragonlayer. Sempre que enfrentar um dragão, a Princesa Akiko luta com a perícia de armas **Heróica** [+6] ao invés de **Ótima**. O dano de sua lança aumenta em +2d6 caso acerte o golpe.

Filha de Tokugawa, dizem que a princesa akiko foi abençoada por amaterasu com a capacidade de caçar dragões como nenhuma outra caçadora. Seu pai tenta a todo custo mantê-la em segurança no castelo, mas a princesa possui sangue guerreiro nas veias.

Kenshin



FR +3, CON +3, DEX +3, AGI +4,
 INT +1, WILL +2, PER +2, CAR +2
 Katana x1 (Superior [+5]) - dano 1d6+3
 PV: 30, Defesa 11

Golpe Incorpóreo. Kenshin consegue acertar ataques em criaturas incorpóreas (fantasmas, espíritos) como se elas fossem sólidas.

Kenshin era um estudioso antes de se tornar espadachim. Devoto de Bishamonten (o deus da guerra), foi ele quem primeiro usou uma técnica de combate que consistia em organizar as tropas em duas fileiras principais e substituir os soldados combatentes na primeira fila com os soldados da segunda fileira conforme estes fossem ficando cansados ou feridos.

Estratégia especial (pode ser usada somente enquanto Kenshin estiver na batalha). Sempre que uma tropa de tokens (marcadores) de exército de Tokugawa está organizada em duas fileiras, como mostrado abaixo, o jogador que controla este exército pode trocar samurais da primeira fileira com samurais da segunda fileira durante sua rodada antes de anunciar o ataque.



Primeira Fileira

Segunda Fileira

Zatoichi



FR +2, CON +2, DEX +3, AGI +2,
 INT +3, WILL +3, PER +3, CAR +2
 Katana x1 (Superior [+5]) - dano 1d6+2
 PV: 29, Defesa 9

Trespasar. Sempre que Zatoichi matar uma criatura de tamanho humano ou menor com um único golpe em combate, ele pode fazer um novo ataque em uma criatura que esteja em uma casa adjacente à que acabou de ser morta.

Imunidade a Ilusões. Por ser cego, Zatoichi não é afetado por nenhum tipo de ilusão, de qualquer círculo.

Imunidade a Ataques Visuais. Zatoichi não é afetado por luzes, neblina, escuridão mágica ou nenhum outro ataque cuja penalidade seja causada através de perda da visão.

Apesar de cego, Zatoichi possui dons especiais que o tornaram um dos melhores espadachins dos Reinos do Sol Nascente. Ele costuma viajar muito como andarilho pelos reinos, ajudando aos pobres e necessitados e ganhando a vida através de jogos de apostas.

General Mochizuki



FR +1, CON +1, DEX +2, AGI +1,
 INT +4, WILL +4, PER +4, CAR +5
 Cajado x1 (Superior [+5]) - dano 1d6+1
 PV: 26, Defesa 8

Rituais: Mochizuki pode fazer os seguintes feitiços, uma vez por dia: 3 rituais do 1º círculo, 2 rituais do 2º círculo e 1 ritual do 3º círculo.

Abençoar, Afastar Mortos-Vivos, Água Benta, Cura Pelas Mãos e Exorcismo em nível **Ótimo**.

Mochizuki é um monge e líder dos Yamabushi de Edo. Artista marcial que se especializou na luta com cajado, Mochizuki é um dos conselheiros de guerra de Tokugawa.



General Satochi

FR +5, CON +3, DEX +3, AGI +5,
INT +2, WILL +1, PER +2, CAR +2
Katana x1 (Superior [+5]) - dano 1d6+5
PV: 35, Defesa 12

Liderança. Enquanto General Satochi estiver em jogo, todos os outros Samurais de Tokugawa recebem +1 em Ataque (não cumulativo).

Ataque de Musou. Uma vez a cada dez rodadas, General Satochi pode fazer um *Ataque de Musou* de acordo com as casas marcadas ao lado. Ele faz um ataque em cada miniatura que estiver presente nas casas definidas pelo seu golpe (inimigas ou aliadas).



Braço direito de Tokugawa, o General Satochi é o encarregado da segurança da Princesa Akiko quando ela está no palácio imperial. Grande combatente, uniu-se a Tokugawa quando o exército do Imperador Nobunaga assassinou seus pais.



Imperador Tokugawa

FR +2, CON +1, DEX +2, AGI +2,
INT +3, WILL +3, PER +3, CAR +5
Katana x1 (Bom [+2]) - dano 1d6+2
PV: 32, Defesa 9

Bênção dos Imperadores. Sempre que rolar os dados para fazer um teste qualquer relacionado com Imperador Tokugawa (ataques ou testes, mas não dano), o jogador que controlar Imperador Tokugawa pode escolher qualquer um dos dois dados e substituí-lo por um "4", que é considerado uma rolagem natural para todos os efeitos.

Liderança. Enquanto Imperador Tokugawa estiver em jogo, todos os outros Samurais de Tokugawa recebem +1 em Defesa (não cumulativo).

Tokugawa é o líder do Clã Tokugawa, de Edo, e durante os últimos anos, têm sofrido constantes ataques de Nobunaga pelo controle da Ilha do Sol Nascente.

O Exército de Nobunaga

Samurai de Nobunaga



EXP: 10
Pontos de Vida: 8
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 (Normal [+1])
Dano: 1d6
Defesa/Resistência: 9 / Bom

Ataque Coordenado. Se todos os Samurais de Nobunaga que atacarem ao mesmo oponente em uma rodada tiverem esta habilidade, cada uma recebe bônus de +1 no ataque nesta rodada.



Musashi

FR +3, CON +4, DEX +2, AGI +4,
INT +2, WILL +2, PER +1, CAR +2
Katana x2 (Superior [+5]) - dano 1d6+5
PV: 30, Defesa 11

Musashi foi um dos primeiros Samurais a desenvolver a técnica de luta com duas katanas ao mesmo tempo. Era considerado um oponente formidável em combate. Sua grande força e agilidade o tornaram um dos maiores samurais nas Guerras do Império de Jade.

Yamabushi de Nobunaga



EXP: 15
Pontos de Vida: 8
Movimentação: 6 casas
Ataque: Bastão x1 (Normal [+1])
Dano: 1d3+1
Defesa/Resistência: 8 / Normal

Abençoar, Afastar Mortos-Vivos, Água Benta ou **Exorcismo.** Escolha três delas em nível **Normal.**

Tanto os samurais quanto os yamabushis de Nobunaga eram escolhidos entre os mais sanguinários de todas as tropas. Os yamabushis eram mais voltados com o contato com os espíritos e com os demônios, mas também mantinham ligações com os ninjas de Hattori Hanzo.

A maioria dos Yamabushis de Nobunaga não frequenta mais os mosteiros e templos de Amaterasu, tornando-se uma seita independente da Deusa do Sol.



Genin Elektra

FR +3, CON +3, DEX +3, AGI +2,
INT +2, WILL +3, PER +1, CAR +2
Katana x1 (Superior [+5]) - dano 1d6+3 e
Sai x1 (Superior [+5]) - dano 1d3+4
PV: 27, Defesa 9

Golpe Incorpóreo. Elektra consegue acertar ataques em criaturas incorpóreas (fantasmas, espectros) como se elas fossem sólidas.

Dizem que Elektra é uma nativa das regiões de Velha Arcádia, que veio com seu pai, um comerciante muito rico, para as Terras do Sol Nascente quando era criança. Quando seus pais foram assassinados por Hattori Hanzo, Elektra foi adotada pelo Clã de Ninjas do Kinki Ryu e se tornou uma de suas melhores assassinas, até ser recrutada por Nobunaga.

Quando Elektra deixou o clã, os ninjas da Kinki Ryu juraram vingança, mas até hoje ninguém sabe ao certo se sua submissão a Nobunaga foi apenas uma manobra de Elektra para se aproximar de Hattori Hanzo e de seus ninjas.

RPG QUEST



A Raposa de Jade

FR +3, CON +3, DEX +3, AGI +5,
INT +2, WILL +2, PER +3, CAR +1
Katana x1 (Ótimo[+3]) - dano 1d6+3
PV: 25, Defesa 12

Esquina Sobrenatural. A Raposa de Jade pode, três vezes ao dia, 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 ou certo.

Envenenamento. No começo de cada rodada, todas as miniaturas aliadas que estiverem adjacentes à Raposa de Jade e que se utilizarem de lâminas de metal para atacar (katanas, adagas, etc...) podem pedir à Raposa de Jade que envenene a lâmina com um preparado especial (são consideradas adjacentes as 8 casas imediatamente encostadas na casa onde a Raposa de Jade se encontra). Coloque um marcador de veneno junto desta miniatura. O próximo golpe que a miniatura acertar em um oponente, descarte o marcador de veneno para adicionar +1d6 pontos de dano ao golpe. A vítima pode fazer um Teste de CON vs dificuldade 10 para reduzir o dano à metade, arredondado para cima.

A Raposa de Jade é uma conhecida assassina do Império de Jade, que acabou sendo recrutada como mercenária por Nobunaga para agir em conjunto com seu exército. Apesar da Raposa preferir atuar sozinha, estas batalhas lhe darão a oportunidade de enfrentar Li Mu Bei, seu inimigo mortal, que atualmente está protegendo o exército de Shu, no continente.



General Zhen Ji

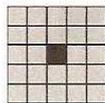
FR +3, CON +3, DEX +2, AGI +1,
INT +2, WILL +3, PER +2, CAR +3
Flauta de Ferro x1 (Ótimo[+3]) - dano 1d3+1
PV: 22, Defesa 8

Música Ensurdecedora. três vezes ao dia, Zhen Ji pode tocar sua flauta com uma intensidade mística que afeta todos os oponentes em um raio de 8 casas. Todas as vítimas que estiverem

dentro da área de ataque precisam passar em um Teste de Resistência contra dificuldade 10 ou receberão 2d6+1 pontos de dano sonoro (não absorvido por IP). Ela precisa de pelo menos três rodadas entre os ataques para conseguir recuperar o fôlego e fazer um novo ataque deste tipo.

Flauta Infernal. Como ataque especial de Chi, Zhen Ji pode tocar sua flauta de uma maneira que afete todas as miniaturas em um raio de 2 casas. Todas as vítimas que estiverem dentro da área de ataque precisam passar em um Teste de Resistência contra dificuldade 10 ou receberão 3d6 pontos de dano sonoro (não absorvido por IP). Zhen Ji precisa de pelo menos dez rodadas para recarregar suas forças antes de soltar outro ataque deste tipo. As vítimas que passem no teste recebem metade do dano (arredondado para cima).

Dizem as más línguas que Zhen Ji tem um caso com o general Lu Bu e que esta teria sido uma das razões pelas quais ela teria sido escolhida como general por Nobunaga, sendo nativa do Império de Jade. De qualquer modo, sua atuação em combate têm sido impressionante.

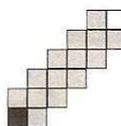


General Lu Bu

FR +6, CON +5, DEX +4, AGI +3,
INT +2, WILL +2, PER +2, CAR +1
Lança x1 (Lendário[+7]) - dano 2d3+6
PV: 42, Defesa 10

Liderança. Enquanto o general Lu Bu estiver em jogo, todos os outros Samurais de Nobunaga recebem +1 em Ataque (não cumulativo).

Ataque de Musou. Uma vez a cada dez rodadas, General Lu Bu pode fazer um *Ataque de Musou* de acordo com as casas marcadas abaixo. Ele faz movimentos de kati com sua lança, atacando todas as miniaturas que estiverem presentes nas casas definidas pelos seus golpes (inimigos ou aliados). Este ataque é conhecido como "a dança mortal de Lu Bu". o general começa os ataques em uma das casas iniciais (definida pela cor preta) e acaba o movimento dos ataques na outra casa marcada).



Ataque na diagonal



Ataque em linha reta

O General Lu Bu é tão temido em combate que muitas vezes a mera menção de seu nome como participante nas batalhas faz com que os soldados do exército inimigo fujam de medo.

Originário dos Reinos de Jade, Lu Bu espera conquistar logo as Terras do Sol Nascente para em seguida avançar com as tropas de Nobunaga sobre os reinos de Wu, Shu e Wei e tomar o poder de todo o continente. Muitos encaram esta sede de poder com desconfiança, acreditando que mais cedo ou mais tarde Lu Bu tentará tomar o poder das mãos de Nobunaga.



Imperador Nobunaga

FR +3, CON +2, DEX +2, AGI +2,
INT +5, WILL +3, PER +3, CAR +4
Katana x1 (Ótimo [+3]) - dano 1d6+3
PV: 34, Defesa 9

Bênção dos Imperadores. Sempre que rolar os dados para fazer um teste qualquer relacionado com Nobunaga (ataques ou testes, mas não dano), o jogador que controlar Nobunaga pode escolher qualquer um dos dois dados e substituí-lo por um "4", que é considerado uma rolagem natural para todos os efeitos.

Liderança. enquanto Nobunaga estiver em uma batalha, todos os samurais que lutarem ao seu lado receberão um bônus de +1 em Testes de Resistência.

Nobunaga é um conquistador nato. Desde que se estabeleceu como Imperador vem expandindo seu império ano após ano. Sua sede pelo poder o levou a fazer todo tipo de acordo com os Kappa e com os demônios que habitam as florestas e montanhas das Terras do Sol Nascente.

RPG QUEST

O exército de Wu

Guerreiro de Wu



EXP: 10
Pontos de Vida: 8
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada Tien x1 (Normal [+1])
Dano: 1d6
Defesa/Resistência: 9 / Bom

Ataque Coordenado. Se todos os Guerreiros de Wu que atacarem ao mesmo oponente em uma rodada tiverem esta habilidade, cada uma recebe bônus de +1 no ataque nesta rodada.

Monges Shaolin



EXP: 35
Pontos de Vida: 12
Movimentação: 6 casas
Ataque: Facão de Kung-Fu x1 (Normal [+1])
Dano: 1d6+1
Defesa/Resistência: 9 / Normal

Abençoar, Água Benta ou Cura Pelas Mãos. Escolha duas delas em nível Normal.

Ataque de Musou. Uma vez a cada dez rodadas, o monge de Shaolin pode fazer um *Ataque de Musou* de acordo com as casas marcadas ao lado. Ele faz movimentos de *kati* com seu facão, atacando todas as miniaturas que estiverem presentes nas casas definidas pelos seus golpes (inimigas ou aliadas).



Os monges guerreiros que viviam nas montanhas de Shaolin eram recrutados por Sun Jian para curar seus soldados e cuidar da disciplina espiritual dos soldados.

Zhang Jiao



FR +4, CON +3, DEX +2, AGI +4,
INT +2, WILL +2, PER +2, CAR +3
Kung Fu x1 (Ótimo [+3]) - dano 1d3+4 ou
Cajado x1 (Ótimo [+3]) - dano 1d3+4
PV: 26, Defesa 11

Conjurar Tempestade. Uma vez por batalha, Zhang Jiao pode fazer com que chova e troveje dentro de uma área de 20x20 casas, centradas nele. Qualquer criatura de fogo que estiver dentro desta área recebe 1d3 pontos de dano por rodada, sem direito a Teste de Resistência. Da mesma forma, qualquer ataque ou magia baseados em fogo que forem feitos dentro desta área de efeito sofrem redutores de dano de 1d2 pontos por ataque.

Conjurar Relâmpagos. Uma vez a cada cinco rodadas, Zhang Jiao pode conjurar relâmpagos dentro de uma área de tempestade (que esteja sob os efeitos de uma tempestade). Os relâmpagos podem acertar qualquer oponente dentro da área de efeito e causam 3d6 pontos de dano (a vítima pode fazer um Teste de Resistência com dificuldade 9 para reduzir o dano à metade).

General Sun Shang Xian



FR +2, CON +4, DEX +2, AGI +3,
INT +1, WILL +3, PER +1, CAR +3
Disco de Aço x2 (Ótimo [+3]) - dano 1d3+3
PV: 26, Defesa 10

Ataque de Musou. Sun Shang Xian pode fazer um *Ataque de*

Musou. Ela concentra todo o seu *Chi* e faz um arremesso das duas lâminas mortais, que atravessam todas as casas marcadas abaixo, atacando todas as miniaturas que estiverem presentes nas casas definidas pelos seus golpes (inimigas ou aliadas). O jogador pode fazer apenas um ataque a cada alvo e só pode repetir o ataque de musou após dez rodadas.



Filha mais nova de Sun Jian, Sun Shang Xian provou seu valor nos campos de batalha, sendo promovida a general por seus próprios esforços.

General Sun Quan



FR +4, CON +4, DEX +2, AGI +5,
INT +2, WILL +2, PER +2, CAR +2
Bastão de Ferro x1 (Heróico [+6]) - dano 1d6+4
PV: 33, Defesa 12

Liderança. Enquanto o general Sun Quan estiver em jogo, todos os outros Guerreiros de Wu recebem +1 em Ataque (não cumulativo).

Ataque de Musou. O ataque de Sun Quan é chamado por muitos de "bastão do vento demolidor". Ele pode correr até 12 casas em linha reta, fazendo um ataque em qualquer miniatura de tamanho humano ou menor que esteja no caminho, até chegar no final da corrida, onde ele pode fazer um ataque em todas as miniaturas que estão em casas adjacentes à sua.



Imperador Sun Jian



FR +2, CON +4, DEX +3, AGI +4,
INT +5, WILL +3, PER +3, CAR +3
Espada Tien x1 (Heróico [+6]) - dano 1d6+5
PV: 34, Defesa 11

Bênção dos Imperadores. Sempre que rolar os dados para fazer um teste qualquer relacionado com Sun Jian (ataques ou testes, mas não dano), o jogador que controlar Sun Jian pode escolher qualquer um dos dois dados e substituí-lo por um "4", que é considerado uma rolagem natural para todos os efeitos.

Liderança. enquanto Sun Jian estiver em uma batalha, todos os guerreiros que lutarem ao seu lado receberão um bônus de +1 em Testes de Resistência.

RPG QUEST

O exército de Shu



Guerreiro de Shu

EXP: 10
Pontos de Vida: 8
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada Tien x1 (Normal [+1])
Dano: 1d6
Defesa/Resistência: 9 / Bom

Ataque Coordenado. Se todos os Guerreiros de Shu que atacam ao mesmo oponente em uma rodada tiverem esta habilidade, cada uma recebe bônus de +1 no ataque nesta rodada.



Wei Yan

FR +4, **CON** +3, **DEX** +2, **AGI** +4,
INT +2, **WILL** +3, **PER** +2, **CAR** +2
Pudao x1 (Ótimo [+3]) - dano 1d6+5
PV: 36, Defesa 11

Ataque de Musou. Wei Yan pode fazer um *Ataque de Musou* utilizando seu Pudao. Ele concentra

tudo o seu *Chi* e faz um rodopio com sua lâmina mortal, atacando todas as miniaturas que estiverem presentes nas casas definidas pelos seus golpes (inimigas ou aliadas). O jogador pode fazer apenas um ataque a cada alvo e só pode repetir o ataque de musou após seis rodadas.



Li Mu Bei

FR +3, **CON** +2, **DEX** +2, **AGI** +3,
INT +4, **WILL** +4, **PER** +2, **CAR** +2
Espada Tien x1 (Lendário [+7]) - dano 1d6+3
PV: 34, Defesa 10
Movimentação: 8 casas

Destino Verde. A lendária espada mágica de Li Mu Bei, pode fazer ataques com bônus de +7 não importando quem seja seu dono. A espada pode atacar seres incorpóreos e criaturas que só possam ser acertadas por armas mágicas ou magias/rituais.

Saltos. Li Mu Bei pode saltar até 6 casas de distância.



Shi Jing

FR +2, **CON** +3, **DEX** +2, **AGI** +4,
INT +3, **WILL** +1, **PER** +1, **CAR** +3
Leque x1 (ótimo [+3]) - dano 1d3+3
PV: 23, Defesa 11

Voz Encantadora. A cada 5 rodadas, Shi Jing pode cantar com uma voz mágica, e qualquer oponente humano do sexo masculino que esteja dentro de 6 casas de distância precisa passar em um teste de WILL vs. 9 ou ficará sob o comando da gueixa por 1d3 rodadas.

A voz de Shi Jing é lendária em todo o continente. Dizem que ela é capaz de encantar exércitos inteiros com sua melodia.



General Sun Tsu

FR +2, **CON** +3, **DEX** +1, **AGI** +1,
INT +7, **WILL** +4, **PER** +3, **CAR** +2
Cajado x1 (Bom [+2]) - dano 1d6+1
PV: 25, Defesa 8

Rituais. Sun Tsu pode fazer os seguintes feitiços, uma vez por dia: 5 rituais do 1º círculo, 4 rituais do 2º círculo, 3 rituais do 3º círculo e 2 rituais do 4º círculo.

Liderança. Enquanto Sun Tsu estiver em jogo, todas as outras Miniaturas aliadas recebem +1 em Defesa (não cumulativo).

Um dos mais inteligentes líderes militares dos Reinos de Jade, Sun Tsu liderou muitos exércitos em batalha, sempre saindo-se vitorioso. Dizem que é um dos mais famosos Wu-Jens do Império de Shu e suas magias são extremamente poderosas.



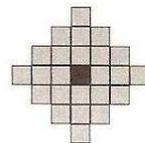
General Gwan Yu

FR +5, **CON** +4, **DEX** +4, **AGI** +3,
INT +2, **WILL** +3, **PER** +2, **CAR** +1
Kwan Tao x1 (Lendário [+7]) - dano 2d3+7
PV: 40, Defesa 10

Ataque de Musou. Uma vez a cada sete rodadas, General Guan Yu pode fazer um *Ataque de Musou* de acordo com as casas

marcadas abaixo. Ele faz movimentos de rodopio mortais com seu Kwan Tao, atacando todas as miniaturas que estiverem presentes nas casas definidas pelos seus golpes (inimigas ou aliadas). Este ataque é conhecido como "ataque do ceifador".

Apesar de ser o governante do menor reino dos três, Liu Bei conta com a ajuda do general Gwan Yu, uma das mais mortais máquinas de combate do Império de Jade.



Imperador Liu Bei

FR +3, **CON** +2, **DEX** +2, **AGI** +4,
INT +3, **WILL** +4, **PER** +2, **CAR** +3
Espada Tien x1 (Heróico [+6]) - dano 1d6+5
PV: 35, Defesa 10

Bênção dos Imperadores. Sempre que rolar os dados para fazer um teste qualquer relacionado diretamente com Liu Bei (ataques ou testes, mas não dao), o jogador que controlar Liu Bei pode escolher qualquer um dos dois dados e substituí-lo por um "4", que é considerado uma rolagem natural para todos os efeitos.

Liderança. enquanto Sun Liu Bei estiver em uma batalha, todos os guerreiros de Shu que lutarem ao seu lado receberão um bônus de +1 em Testes de Resistência.

Liu Bei é um governante muito querido por sua população, que pegaria em armas para defendê-lo se necessário fosse. Suas conquistas e melhorias foram muito importantes para a população de Shu.

O exército de Wei



Guerreiro de Wei

EXP: 10
Pontos de Vida: 8
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada Tien x1 (Normal [+1])
Dano: 1d6
Defesa/Resistência: 9 / Bom

Ataque Coordenado. Se todos os Guerreiros de Wei que atacarem ao mesmo oponente em uma rodada tiverem esta habilidade, cada uma recebe bônus de +1 no ataque nesta rodada.



Pai Mei

FR +2, CON +4, DEX +6, AGI +7,
INT +6, WILL +5, PER +5, CAR +1
Kung Fu x1 (Lendário [+7]) - dano 1d3+2
PV: 25, Defesa 14

Liderança. Enquanto Pai Mei estiver em jogo, todas as outras miniaturas do exército de Wei recebem +1 em Defesa (não cumulativo).

Golpe dos 5 Pontos. Uma vez a cada 5 rodadas, Pai Mei pode usar este golpe. A vítima sofre um dano de 5d6, com direito a Teste de Resistência contra dificuldade 10 para reduzir à metade.

Um dos mais importantes mestres marciais dos Reinos de Wei, Pai Mei é conhecido como “o severo” e não aceita qualquer guerreiro para treinar. Apenas os que são verdadeiramente dignos conseguem sobreviver ao seu rigoroso treinamento.



Yu Shu Lien

FR +1, CON +2, DEX +3, AGI +3,
INT +3, WILL +3, PER +2, CAR +3
Adaga x1 (Ótimo [+3]) - dano 1d3+1
PV: 28, Defesa 10

Rituais: Yu Shu Lien pode fazer os seguintes feitiços, uma vez por dia: 4 rituais do 1º círculo, 3 rituais do 2º círculo, 2 rituais do 3º círculo e 1 ritual do 4º círculo.

Especialista em Venenos. Enquanto Yu Shu Lien estiver em jogo, todas as criaturas aliadas que usem venenos para atacar são beneficiadas por suas artes de venefício. Todos os danos de venenos de seus aliados são acrescentados de +1d3.



Xiahou Yian

FR +5, CON +5, DEX +3, AGI +4,
INT +1, WILL +2, PER +2, CAR +1
Clava x1 (Superior [+5]) - dano 1d6+5
PV: 40, Defesa 11

Guarda Costas. Se Xiahou Yian estiver adjacente a uma miniatura aliada (de tamanho médio ou menor) e esta for atacada por alguém, o jogador poderá transferir uma parte do dano (ou todo o dano) para Xiahou Yian.



General Sima Yi

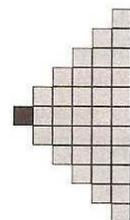
FR +2, CON +2, DEX +2, AGI +3,
INT +6, WILL +4, PER +2, CAR +1
Leque x1 (Bom [+2]) - dano 1d3+3
PV: 30, Defesa 10

Rituais: Sima Yi pode fazer os seguintes feitiços, uma vez por dia: 5 rituais do 1º círculo, 4 rituais do 2º círculo, 3 rituais do 3º círculo e 1 ritual do 4º círculo.

Influência de Marcha. Enquanto Sima Yi estiver em jogo, todas os Guerreiros de Wei recebem +1 em Movimentação (não cumulativo).

Ataque de Vendaval. Uma vez a cada 6 rodadas, Sima Yi pode atacar com seu leque mágico, criando um vendaval que afeta todas as miniaturas dentro da área de efeito, causando 1d3 pontos de dano em cada uma sem direito a Teste de Resistência.

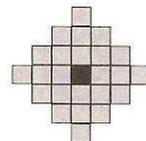
Sima Yi é o conselheiro de Cao Cao, o Imperador dos Reinos de Wei, maior território dos Reinos de Jade. Sua habilidade como Wu-Jen é lendária.



General Xu Chu

FR +6, CON +6, DEX +2, AGI +2,
INT +1, WILL +1, PER +1, CAR +2
Martelo x1 (Incrível [+4]) - dano 2d6+6
PV: 40, Defesa 9

Ataque de Musou. Uma vez a cada oito rodadas, General Xu Chu pode fazer um *Ataque de Musou* de acordo com as casas marcadas ao lado. Ele faz um poderoso giro contínuo com seu martelo gigantesco, atacando todas as miniaturas que estiverem presentes nas casas definidas pelos seus golpes (inimigas ou aliadas). Qualquer miniatura acertada por este golpe ainda recuará 3 casas.



Imperador Cao Cao

FR +3, CON +3, DEX +2, AGI +4,
INT +5, WILL +3, PER +3, CAR +1
Espada Tien x1 (Heróico [+6]) - dano 1d6+3
PV: 36, Defesa 11

Bênção dos Imperadores. Sempre que rolar os dados para fazer um teste qualquer relacionado diretamente com Cao Cao (ataques ou testes, mas não dano), o jogador que controlar Cao Cao pode escolher qualquer um dos dois dados e substituí-lo por um “4”, que é considerado uma rolagem natural para todos os efeitos.

Cao Cao foi um dos líderes regionais durante a dinastia Han, nos Reinos de Jade. quando o antigo imperador caiu, Cao Cao assumiu o controle do Reino de Wei e se tornou uma das figuras centrais na Guerra dos Três Reinos.

Apesar de cruel e sanguinário, Cao Cao é um brilhante estrategista, comandante militar e poeta.

RPG QUEST

Os Monstros



Kappa

EXP: 20
Pontos de Vida: 10
Movimentação: 6 casas, 12 (natação)
Ataque: Garras x1 (Normal [+1])
Dano: 1d6
Defesa/Resistência: 8 / Fraco
Carapaça: Qualquer ataque realizado pelas costas sofre um redutor de dano de 3 pontos. O Kappa

também é imune a flechas atacadas pelas costas.

Kappas são demônios aquáticos que vivem nas proximidades de qualquer rio ou lago de grande volume. São desorganizados, mas podem ser encontrados em tropas comandadas por Onis ou Yokais como soldados ou batedores.

Costumam atacar barcos e pescadores, ou crianças que se aproximam demais das águas sem ninguém por perto.

Feiticeiro Kappa



EXP: 50
Pontos de Vida: 25
Movimentação: 6 casas, 12 (natação)
Ataque: Garras x1 (Normal [+1]) ou Bastão x1 (Normal [+1])
Dano: 1d6 ou 1d3+1
Defesa/Resistência: 8 / Ótima
Carapaça: Qualquer ataque realizado pelas costas

sofre um redutor de dano de 3 pontos. O Feiticeiro Kappa também é imune a flechas atacadas pelas costas.

Rituais: Feiticeiro Kappa pode fazer os seguintes rituais, uma vez por dia: 4 rituais do 1º círculo, 2 rituais do 2º círculo e 1 ritual do 3º círculo.

Oni Kappa



EXP: 75
Pontos de Vida: 30
Movimentação: 6 casas, 8 (natação)
Ataque: Facão x1 (Ótimo [+3])
Dano: 1d6+3
Defesa/Resistência: 9 / Ótimo

Liderança. Enquanto um Oni Kappa estiver em jogo, todos os Kappas aliados recebem +1 em Ataque e +1 em Defesa (podendo acumular até um bônus de +2, se dois ou mais Onis Kappas estiverem em jogo ao mesmo tempo).

Os Oni-Kappa são yokais que agem como líderes dos exércitos Kappa. São muito maiores, mais fortes e mais brutais que seus colegas demônios aquáticos, podendo chegar a até 2m de altura quase 200 Kgs.

São extremamente perigosos e cruéis, sendo responsáveis por muitos ataques a cidades, vilas e acampamentos em toda a extensão do Império de Jade e da Terra do Sol Nascente.



Vampiro Kiang-Shi

EXP: 350
Pontos de Vida: 45
Movimentação: 9 casas
Ataque: Garras x1 (Incrível [+4]) ou Ataques Especiais
Dano: 1d3+4
Defesa/Resistência: 10 / Ótimo
Magia. O vampiro pode conjurar duas vezes por dia a magia *Conjurar Kappas*. Os kappas obedecem cegamente a todos os comandos de um Kiang-Shi.

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

Rituais: O Kiang-Shi pode fazer os seguintes feitiços, uma vez por dia: 3 rituais do 1º círculo, 2 rituais do 2º círculo e 1 ritual do 3º círculo.

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

Forma de Névoa. Se o Kiang-Shi chegar a zero Pontos de Vida, ele se transforma em uma névoa e pode fugir através de pequenas passagens até chegar em seu caixão. Para ser derrotado, o caixão deve ser destruído e o vampiro precisa ser exposto à luz do sol ou ao fogo.

Fraqueza. Água Corrente. Um Kiang Shi não pode nunca atravessar água corrente. Se for imerso, recebe 2d6 pontos de dano por rodada.

CONJURAR KAPPA (2º Círculo) - o mago conjura 1d2+1 Kappas para lutarem ao seu lado em uma batalha. Ao final do combate eles desaparecerão.



Oni Bargong

EXP: 250
Pontos de Vida: 50
Movimentação: 8 casas
Ataque: Facão x1 (Superior [+5])
Dano: 2d6+3
Defesa/Resistência: 12 / Incrível

Liderança. Enquanto um Oni Bargong estiver em jogo, todos os Kappas e Oni-Kappas aliados recebem +1 em Ataque e +1 em Defesa (não cumulativos para os Oni-Kappas, mas que podem chegar a até +3 combinados nos Kappas).

Bênção dos Generais. Sempre que rolar os dados para fazer um teste qualquer relacionado diretamente com um Oni-Bargong (ataques ou testes), o jogador que controlar o Oni-Bargong pode escolher qualquer um dos dois dados e substituí-lo por um "3", que é considerado uma rolagem natural para todos os efeitos.

Onis-Bargongs são grandes demônios dos infernos orientais que às vezes visitam Arcádia para atormentar os humanos. Eles se utilizam dos Kappas como soldados em suas fileiras, ocasionalmente utilizando os Oni-Kappas como marechais de exércitos.

Dragão Prateado (Gin Ryu)

EXP: 1.500

Pontos de Vida: 72

Movimentação: 12 (solo), 12 (natação), 36 casas (vôo)

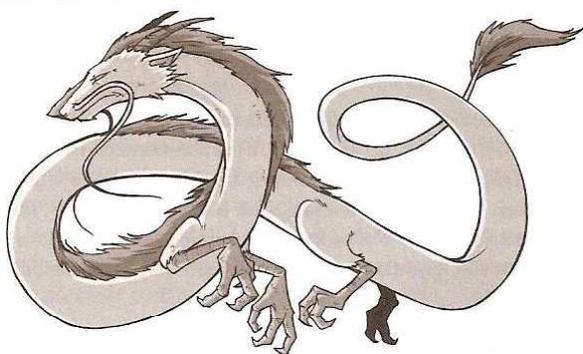
Ataque: Garras x2 (Heróico [+6]), Rabo x2 (Superior [+5]) e Chifre (Bom [+2]).

Dano: 3d6+2, 2d6+4, 2d3+2

Defesa/Resistência: 12 / Superior

Especial. *Armadura.* As escamas prateadas deste dragão lhe conferem IP 2 (ou seja, ele ignora 2 ponto de dano de todos os ataques que receber).

Bafo de Gelo. Três vezes por dia, o dragão prateado pode soltar um cone de 8/16 casas de gelo, causando 5d6+1 pontos de dano em todos que estiverem dentro do raio de ação de seu bafo. As vítimas podem fazer um Teste de Resistência vs dificuldade 10 para receber metade do dano.



Cavalgar. Qualquer miniatura aliada do dragão pode *cavalgá-lo*, ou seja, se movimentar em conjunto com o dragão o mesmo número de casas, como se estivesse montado nele. A miniatura também não recebe a penalidade após 2 casas de movimentação quando estiver ao lado da miniatura com este poder. Somente miniaturas humanóides menores que o dragão podem *cavalgá-lo*.

Os Dragões Prateados são muito raros e vivem em lagos e rios. Eles são bondosos e muito sábios, ajudando os camponeses e pescadores que, em troca, fazem oferendas para os chamados “espíritos das águas”.

Os dragões orientais são muito mais ágeis que seus parentes draconianos da Nova Arcádia, pois voam através de uma magia inerente de sua raça e não com o auxílio de asas físicas. Isso permite que eles executem complexas manobras voadoras e os torna também muito rápidos.

Suas escamas são parecidas com as de peixes, brilhantes e mais flexíveis, o que confere a eles um certo brilho metálico, de onde originou o seu nome.

Sugestão de Aventura:

O vampiro Kiang Shi chamado Lan Kwan conseguiu um poderoso amuleto que enfeitiçou um dragão prateado, forçando-o a servi-lo como escravo. Além de ter de enfrentar o vampiro, nossos heróis também terão de fugir ou lutar com Haku, o dragão enfeitiçado. Claro que se eles conseguirem derrotar o vampiro ou libertar Haku, conseguirão um aliado inestimável no futuro.

Tabela de custos de recrutamento

Miniatura	Custo	Única?	Miniatura	Custo	Única?
Samurai de Tokugawa	12	-	Guerreiro de Shu	12	-
Yamabushi de Tokugawa	11	-	Wei Yan	45	sim
Princesa Akiko	37	sim	Li Mu Bai	44	sim
Kenshin	47	sim	Shi Jing	32	sim
Zatoichi	36	sim	General Sun Tsu	49	sim
General Mochizuki	56	sim	General Gwan Yu	70	sim
General Satochi	50	sim	Imperador Liu Bei	46	sim
Imperador Tokugawa	34	sim			
			Guerreiro de Wei	12	-
Samurai de Nobunaga	12	-	Pai Mei	50	sim
Yamabushi de Nobunaga	11	-	Yu Shu Lien	47	sim
Musashi	56	sim	Xiahou Yian	56	sim
Genin Elektra	46	sim	General Sima Yi	54	sim
Raposa de Jade	45	sim	General Xu Chu	66	sim
General Zhen Ji	51	sim	Imperador Cao Cao	44	sim
General Lu Bu	75	sim			
Imperador Nobunaga	34	sim	Kappa	13	-
			Feiticeiro Kappa	28	-
Guerreiro de Wu	12	-	Oni Kappa	30	-
Monges Shaolin	17	-	Kiang Shi	56	-
Zhang Jiao	45	sim	Oni Bargong	60	-
General Sun Shang Xian	57	sim			
General Sun Quan	58	sim	Dragão Prateado Jovem	230	-
Imperador Sun Jian	48	sim			

A Guerra dos Reinos de Jade

Saudações, aventureiro!

Cada número do RPGQuest traz uma surpresa diferente e neste 4º volume da série não seria de outra maneira. É com grande prazer que anunciamos um *Wargame* exclusivo ambientado nos Reinos de Jade.

O que é um Wargame?

Os *Wargames* são jogos de estratégia baseados em ações militares. Eles existem desde o começo do século passado e foram as inspirações para a criação dos RPGs na década de 70. Aqui no Brasil, o exemplar mais conhecido destes jogos é o WAR.

RPGQuest4 - Aventuras Orientais permite ainda a mistura do Wargame com o RPG, pois como os turnos de combate são divididos em meses, um Mestre habilidoso poderá encaixar a campanha de seus heróis no decorrer das batalhas do jogo de estratégia, anotando os resultados e, mais tarde, fazendo com que os Personagens possam ter aventuras e participações dentro das grandes batalhas pelos 5 Reinos!

Regras

O objetivo do jogo é conquistar o maior número de PONTOS DE VITÓRIA, através da conquista de territórios e avanço de sua civilização.

Preparação:

Podem jogar de 2 a 5 pessoas.

Cada uma delas vai controlar o Imperador de um Reino diferente (a saber, Wu, Shu, Wei, Nobunaga e Tokugawa).

No início do jogo, separe um marcador de exército de cada uma das cinco cores e misture em uma sacola ou espalhe aleatoriamente sobre a mesa com a face virada para baixo. Cada jogador participante sorteia uma cor sem olhar e este será o seu reino.

2 jogadores: nesta modalidade, cada jogador irá jogar com 2 reinos: um Império dentro dos Reinos de Jade (Wu, Shu ou Wei) e um Império dos Reinos do Sol Nascente (Nobunaga ou Tokugawa). O outro reino não é utilizado.

3 jogadores: cada jogador sorteia um Império. Os outros Impérios não são utilizados.

4 jogadores: cada jogador sorteia um Império. O outro Império não é utilizado.

5 jogadores: cada jogador sorteia um Império.

Cada jogador recebe o Imperador de seu exército correspondente, seus dois generais, dois heróis e as tropas e barcos da mesma cor (1 Imperador, 2 Generais, 2 Heróis, 36 tropas e 3 barcos).

Além destas figuras, existem no jogo dois outros marcadores: marcadores de *Cidade* (representados por um castelo) e marcadores de *Templo* (representados por templos orientais).

Cada um dos jogadores coloca na capital de seu Reino (indicado no Mapa por um símbolo da mesma cor no território correspondente) cinco tropas, o Imperador, seus dois Generais e dois heróis.

Os heróis que participam do jogo são:

Wu: Começa o jogo no território de número 09

Zhang Jiao e um monge shaolin

Shu: Começa o jogo no território de número 04

Li Mu Bai e Wei Yan

Wei: Começa o jogo no território de número 18

Yu Shu Lien e Xiahou Yian

Nobunaga: Começa o jogo no território de número 28

Musashi e Genin Elektra

Tokugawa: Começa o jogo no território de número 33

Zatoichi e Kenshin

(Estes heróis são escolhas arbitrárias e não fazem diferença em termos de regras. Se você desejarem colocar outros heróis em substituição aos escolhidos, não vai realmente fazer diferença e pode ficar mais interessante em termos da construção dos jogos de RPG envolvendo as batalhas, desde que fiquem apenas DOIS heróis por Império!)

Sorteie um participante para começar o jogo. Ele será o PRIMEIRO JOGADOR neste turno. A partida começa no mês de Janeiro. Coloque a miniatura do Kiang-shi sobre a área do tabuleiro denominada "Janeiro". Para representar o Primeiro Jogador, utilize a miniatura do Dragão Prateado, que ficará de posse do jogador até o final do turno, quando ele a entregará para outro participante.

Como jogar

Cada partida demora 12 turnos, equivalentes a um ano (12 meses) de duração da guerra dos cinco Impérios. Em cada mês, o jogador pode construir novas cidades ou templos, recrutar tropas, movimentar suas tropas e atacar.

Primeiro Turno

Cada turno é dividido em 5 *Fases*:

Fase 1 - Construções: quando cada jogador irá construir suas cidades, templos e recrutar novos exércitos.

Fase 2 - Movimentações: quando cada jogador irá movimentar suas tropas, Generais, Heróis e Imperadores para novos territórios.

Fase 3 - Batalhas: quando acontecerão os combates nos territórios disputados por dois ou mais exércitos.

Fase 4 - Ataque dos Monstros: quando os Kapps e Onis irão atacar algum território.

Fase 5 - Pontuação: quando os jogadores adquirem Pontos de Vitória com suas conquistas.

A seguir, explicaremos em detalhes cada uma das fases:

Fase 1 - Construções

Calcule os Pontos de Riqueza. A arrecadação de recursos para construções e recrutamentos são chamados *Pontos de Riqueza*.

Para saber quantos Pontos de Riqueza você possui a cada turno, contabilize todos os territórios em que você possui tropas e utilize a seguinte tabela:

RPG QUEST

Territórios	Riquezas
Sua capital	2
Territórios apenas com tropas	1
Territórios com templo	+1 (acumulativo)
Territórios com cidade	+1 (acumulativo)

Territórios com cidades ou templos, mas sem nenhuma tropa são consideradas neutras e não geram riqueza.

Ex. Alberto possui 4 territórios (uma capital e 3 territórios conquistados), sendo dois deles com cidades e um deles com templo. O total de riquezas acumuladas neste mês é de 8 (2+2+2+2). Bernardo possui 6 territórios, mas apenas um deles com uma cidade. O total de riquezas de Bernardo é 8 também (2+2+1+1+1+1). Célia possui 5 territórios, todos eles com templos. Ela possui 11 pontos de riqueza (3+2+2+2+2). Daniela possui 3 territórios, cada um deles com duas cidades construídas. Ela possui 10 pontos de riqueza (4+3+3).

Após calculadas as riquezas, o **Primeiro Jogador** constrói as edificações que desejar e recruta as tropas que desejar, e passa a vez de construção para o jogador à sua esquerda (sentido horário), que calcula seus Pontos de Riqueza e faz suas construções/recrutamentos, e assim por diante, até que todos os jogadores façam suas construções e recrutem seus exércitos.

No caso de apenas 2 jogadores, cada um deles recrutará e construirá em UM Império e passará a vez de construção para o outro antes de construir/recrutar o seu segundo Império.

Como construir e recrutar

Cada território que você possui pode conter até 2 construções (cidades ou templos), sendo que:

Templos podem ser construídos em qualquer território que você possua pelo menos **duas** tropas, respeitando o limite de 2 construções. Você pode construir no máximo 2 templos na sua fase, todos eles em territórios diferentes. Cada território só pode possuir UM templo.

Cidades podem ser construídas em qualquer território que você possua pelo menos **três** tropas, respeitando o limite de 2 construções por território. Você pode construir quantas cidades quiser na sua fase.

Novas Tropas podem ser recrutadas em qualquer território que você já possua pelo menos uma tropa, até um máximo de 3 novas tropas por território. O máximo de tropas que você poderá ter ao mesmo tempo em jogo é 36. Não existe limite para o número de tropas que você pode acumular dentro de um território.

Barcos podem ser construídos em qualquer território que você controle (tenha tropas) adjacente à água. Eles ficam na água, não podendo nunca atacar tropas em terra.

Os custos de cada construção são dados pela tabela abaixo:

Construções	custo
Uma cidade	3
Um templo	3
Uma tropa	2
Um barco	1

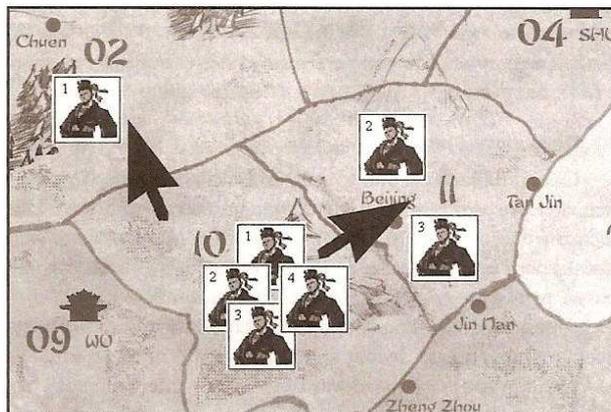
Depois que todos os jogadores construíram e recrutaram, a vez volta para o **Primeiro Jogador** e o jogo passa para a Fase 2.

Fase 2 - Movimentações

Depois de calcular suas riquezas e construir suas edificações, você poderá movimentar suas tropas. Cada tropa, General ou Imperador poderá se movimentar apenas para **um** território adjacente, esteja ele ocupado ou não. Um território adjacente é um território que faz fronteira com o território onde estão suas tropas.

Você pode movimentar quantas tropas você quiser, ou até mesmo não movimentar tropa alguma.

O Primeiro Jogador movimenta todas as tropas que desejar. É importante que ele trace bem suas estratégias, pois quando passar a vez para o jogador à sua esquerda, não poderá movimentar mais nenhuma tropa.



Alberto decide movimentar suas tropas. Ele possui 4 tropas estacionadas no território 10. Na sua fase de movimentação, ele avança a tropa "1" para o território 02, as tropas "2" e "3" para o território 11 e escolhe não movimentar a tropa "4". Alberto poderia mover tropas para o território 09, mas não para o território 04, que está muito distante.

Utilizando o Barco

O barco pode ser usado para movimentar suas tropas através do Mar de Amaterasu, permitindo maiores deslocamentos ou ataques surpresas. Repare que o mar, no tabuleiro, está dividido em casas também, como os territórios. Cada casa de mar está ligada a alguns territórios.

O movimento das tropas através do mar, utilizando-se de barcos, deve ser feito da seguinte maneira:

Veja em que casa do mar o seu barco está. Você pode escolher apenas um dos territórios adjacentes a esta casa de mar e passar até **três** tropas desse território para o barco (três é também o limite máximo de tropas que podem ficar dentro de um barco). Generais e o Imperador não contam para o limite de 3 tropas dentro do barco.

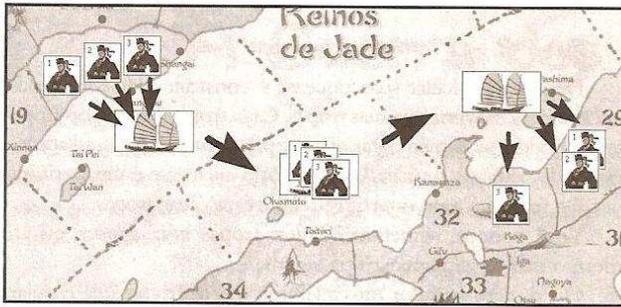
A seguir, você pode mover o barco até 3 casas no mar (se desejar). Na mesma ação (chamada de movimentação marítima), você pode desembarcar suas tropas em qualquer território que estiver adjacente a esta casa de mar (se houver terra para desembarcar, claro!).

Note que o desembarque das tropas não precisa ser efetuado em apenas UM território. Você pode distribuir suas tropas como desejar, contanto que **TODOS** os territórios a serem ocupados pelas tropas estejam adjacentes à mesma casa de mar.

Se desejar, você também pode movimentar os barcos que estiverem sem tropas, para melhor posicioná-los no tabuleiro para uma jogada futura.

O desembarque encerra o movimento de um barco.

RPG QUEST



Bernardo escolhe movimentar suas tropas com o auxílio de um barco. Ele escolhe as tropas "1", "2" e "3" que estão no território 20 e as embarca. em seguida, efetua a movimentação do barco até a costa dos Reinos do Sol Nascente e desembarca as tropas "1" e "2" no território 29 e a tropa "3" no território 32. Embora tenha movido o barco apenas 2 casas, ele NÃO pode mais movimentar o barco, pois o desembarque indica o fim da movimentação de um barco.

Bloqueios Marítimos

Caso um barco precise atravessar uma casa de mar que esteja ocupada por um barco oponente, ele gastará 1 ponto extra de movimentação para ultrapassar o barco do inimigo. Caso haja mais de um barco na casa de mar, será impossível para o barco passar para a próxima casa, ocorrendo um combate naval!

Assim como as tropas nos territórios, vários barcos podem ocupar a mesma casa de mar ao mesmo tempo nesta fase.

Quando todos os jogadores tiverem movimentado suas tropas, passamos para a fase 3.

A partir deste momento, não poderão mais movimentar tropas ou barcos neste turno, exceto em casos de fuga (como veremos mais adiante).

Movimentando o Imperador, os Generais e os Heróis.

Cada jogador possui um Imperador, dois Generais e dois Heróis. Estes personagens se movimentam como tropas normais, mas não podem ficar sozinhos (eles precisam estar sempre acompanhados de uma ou mais tropas). O Imperador, os Generais e os Heróis se movimentam um território por turno.

Fase 3 - Batalhas e conquistas

Esta é a fase onde serão resolvidas todas as disputas territoriais entre os jogadores, de modo que ao final desta fase restem apenas exércitos de um único Império em cada território.

Após a fase de movimento, caso você tenha deslocado tropas para um território que esteja sendo ocupado por tropas inimigas, será necessário realizar batalhas para ver quem ficará com este território no final da 3ª fase.

O **Primeiro Jogador** decide dentre todos os territórios disputados qual será resolvido primeiro, desde que no território escolhido estejam tropas de seu Império.

Observamos, então, quais são os reinos envolvidos nas disputas dentro deste território escolhido. Podem participar de uma batalha de 2 a 6 Impérios diferentes (incluindo os Kappa, como veremos mais adiante!). A resolução das batalhas é muito simples:

Cada jogador rola 2 dados de 6 faces (2d6) e adiciona os modificadores que desejar, e puder, de acordo com a tabela abaixo:

- Para cada Herói que estiver participando da batalha: +1
- Se um General estiver participando da batalha: o Jogador pode substituir qualquer um dos dois dados por um "3".
- Se o Imperador estiver participando da batalha: o Jogador pode substituir qualquer um dos dois dados por um "4"

Estes bônus são cumulativos e podem ser usados da maneira que o jogador desejar, inclusive com a substituição dos dois dados jogados nas batalhas.

Resolvendo o combate

Todos os jogadores rolam os dados e somam seus bônus. O jogador que tiver o **maior valor** é o vencedor da batalha. Caso outros jogadores tenham empatado com ele, também são considerados sobreviventes nesta batalha. Todos os outros jogadores removem uma tropa do território. Quando algum jogador ficar sem tropas no território, ele está eliminado da guerra naquele território; os outros jogadores prosseguem rolando os dados e eliminando as tropas perdedoras até que reste apenas tropas de um único Império no território.

No final da fase de movimentações, um território está ocupado por 2 tropas de Alberto, 3 tropas de Bernardo e 1 tropa de Célia. Todos os jogadores rolam seus 2d6 e tiram respectivamente "8", "6" e "8". Alberto e Célia empataram na vitória, e Bernardo remove uma tropa de jogo. Novamente, todos rolam os dados e tiram "10", "7" e "4". Alberto vence a batalha e Bernardo e Célia removem uma tropa cada um de jogo (Célia não possui mais tropas, portanto não rola mais dados para este território. Na próxima batalha, eles tiram "9" e "6", indicando a vitória de Alberto neste território.

Heróis, Generais e Imperadores derrotados

Como dissemos acima, Heróis, Generais e Imperadores não podem permanecer no jogo sem estarem juntos de alguma tropa do seu Império. Caso aconteça de algum Império ter suas tropas dizimadas em batalha dentro de um território e algum destes Personagens participar da batalha, podem acontecer duas coisas:

1) O Herói, General ou Imperador pode fugir para um território adjacente, desde que haja uma tropa de seu Império para acolhe-lo neste território. Neste caso, o jogador PERDE um ponto de vitória, pela desonra, para cada Personagem que fugiu.

2) Caso não haja nenhum território adjacente para qual o Personagem possa fugir, considera-se que ele foi capturado ou morto pelo(s) Império(s) vencedor(es) desta batalha, que não são necessariamente o que ocupar o território no final.

Consulte a tabela abaixo para ver quantos Pontos de Vitória cada Império vencedor recebe imediatamente.

Personagem	Pontos de Vitória
1 Herói	1
2 Heróis	3
1 General	2
2 Generais	5
Imperador	Eliminado

Cada Império vencedor nesta batalha recebe os Pontos de Vitória correspondentes. Caso um Imperador seja morto ou capturado, o jogador será eliminado da partida. Mas não remova as tropas deste jogador ainda! Elas continuam nos territórios e precisarão ser eliminadas se alguém desejar tomar estes territórios.

Templos

Caso haja algum templo no território disputado, ainda é preciso fazer um último teste antes de acabar a batalha. Os deuses podem estar furiosos com o derramamento de sangue inocente causado pelas batalhas. Role 2d6 e consulte a tabela abaixo:

2-3	O Império vitorioso recebe 1 Ponto de Vitória.
4-8	Nada acontece
9-10	O templo desmorona. (Remova a ficha do templo de jogo)
11-12	Os deuses amaldiçoam o Império atacante* (O Império perde 1d3 pontos de vitória e remove a ficha de templo de jogo).

* considere **atacante** o(s) Império(s) que não ocupavam o território onde está o templo no Início do Turno. A ocupação de um território sem tropas mas com templo não gera rolagem na tabela.

Próxima batalha

Somente quando o território for resolvido (isto é, quando existirem apenas tropas de **UM** Império nele), o jogador à esquerda do Primeiro Jogador escolherá um território qualquer que possua tropas suas dentro dos territórios disputados para realizar uma batalha. Caso ele não possua tropas dentro de territórios disputados, ele passa a vez para o jogador à esquerda, circulando a mesa quantas vezes for necessário até que não haja mais territórios disputados.

Combates marítimos

Uma casa de mar que possua dois barcos de diferentes Impérios é considerada como território disputado e deve ser resolvido normalmente como uma batalha antes de acabar a fase 3.

O barco conta como uma tropa normal para calcular o número de tropas envolvido no combate e é a última tropa a ser removida da batalha, significando o afundamento da esquadra. Caso um Personagem (Herói, General ou Imperador) esteja no barco, ele será considerado morto e o Império vitorioso receberá os Pontos de Vitória correspondentes.

Fase 4 - Ataque dos Monstros

Os Reinos de Jade são lugares muito perigosos de se viver, devido aos constantes ataques dos Kappas e dos Onis.

Antes de terminar o turno, o jogador que possuir o **menor número de territórios** pode fazer uma última ação. Caso mais de um jogador empatem como menos favorecido, o jogador que tiver **menos tropas** terá direito à ação dos monstros. Caso ainda assim persista o empate, o jogador com **menos pontos de vitória** terá direito à ação dos monstros. Se ainda assim ocorrer um empate, cada jogador rolará 2d6 até que haja um vencedor!

A Invasão dos Kappas !!!

O jogador com direito à ação dos monstros deve fazer quatro ações, **obrigatórias** e na seguinte ordem (caso não seja possível executar alguma destas ações por algum motivo, basta pular o item, mas se for possível executá-la, o jogador será **OBRIGADO** a executá-la, mesmo que isso venha a ser prejudicado):

1) Adicionar 3 tropas de kappa em cada território onde existirem Oni-kappas.

2) Movimentar 3 tropas de kappas e um Oni-bargong (se desejar) para o território adjacente que quiser. Caso esta movimentação resulte em um território disputado (com os kappas e um Império), resolver a batalha normalmente conforme as regras de batalha (ver abaixo).

3) Adicionar um Oni-kappa e 1d3+3 kappas em qualquer território que desejar, desde que este território esteja vazio.

4) Caso hajam 4 Oni-kappas na mesa (o máximo), adicione um Oni-bargong em um território onde haja um Oni-kappa (até um máximo de 2 Oni-bargong).

Batalhando com monstros

As tropas de kappas se comportam como tropas normais, e seguem as regras de combate descritas na fase 3.

- Se um oni-kappa estiver participando da batalha: o jogador pode substituir qualquer um dos dois dados por um "3".
- Se um oni-bargong estiver participando da batalha: o jogador pode substituir qualquer um dos dois dados por um "4"

Se os kappas forem derrotados, os Oni-kappa e Oni-bargong que estiverem presentes são destruídos e o Império que os destruiu recebe 1 Ponto de Vitória (pelo combate, não importando quantos Onis forem destruídos).

Fase 5 - Pontuação

Após a fase dos monstros, os jogadores fazem suas pontuações, de acordo com a tabela abaixo:

Situação	Pontuação
Território com cidade	1
Território com templo	2

Territórios apenas com tropas e territórios marítimos **NÃO** marcam Pontos de Vitória.

Fim do Turno

Após a contabilidade dos pontos, considera-se o turno encerrado. O jogador que era o **Primeiro Jogador** passa o Dragão Prateado para o jogador à sua esquerda. Movimente o Kiang-shi para o mês seguinte para representar a passagem do turno.

Alberto era o Primeiro Jogador durante este turno. Assim que o turno terminar, ele entrega o marcador para Bernardo, que jogará em primeiro no turno seguinte. Por consequência, Alberto será o último jogador a mover suas peças no turno seguinte e assim por diante...

Fim de Jogo

O jogo termina quando se passarem 12 meses ou se sobrar apenas um Imperador em jogo. Quando chegar ao final de Dezembro, o jogador que possuir mais Pontos de Vitória será o vencedor. Em caso de empate, vence quem tiver mais territórios. Se persistir o empate, vence quem tiver mais tropas. Também poderá ocorrer vitória no caso de um jogador eliminar todos os Imperadores dos outros Impérios antes do último turno.

Apêndice: Magias e Rituais

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

As Magias

Magias são explosões brutas de energia causadas por um determinado Caminho de Magia. O mago ou feiticeiro simplesmente se concentra e manipula as energias do Astral, fazendo com que uma explosão de energia mística parta das suas mãos em direção de um oponente escolhido, causando dano a um alvo na área de efeito.

Os Caminhos de Magia

Existem no RPGQuest seis **Caminhos de Magia**: Fogo, Água, Terra, Ar, Luz e Trevas. Cada um deles lida com um tipo diferente de energia 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.

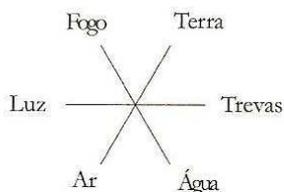
ÁGUA: as magias básicas da água estão voltadas para o frio e o gelo. Um ataque gélido permite ao mago congelar um oponente ou causar dano nele com frio intenso.

AR: a magia básica do ar conjura raios elétricos que saem das pontas dos dedos do mago até seus oponentes, eletrocutando-os.

TERRA: a magia básica da terra conjura pó, areia e pedras e as arremessa contra seus oponentes com enorme força, causando dano por impacto.

LUZ: a magia básica da luz conjura energia positiva, na forma de raios multicoloridos (semelhantes ao laser).

TREVAS: a magia básica das trevas conjura energia negativa, drenando a força vital de um oponente.



Meng Huang, um Wu Jen dos exércitos de Shu, possui 2 pontos de Focus para escolher que caminhos ela conhece. Meng escolhe Água e Luz. Sua ficha ficará assim:

*Água Normal (1)
Luz Normal (1)*

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

Conjurando Magias

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

O maior nível de magia que o personagem consegue conjurar é igual ao seu **Focus** naquele Caminho. Nas magias básicas, o mago consegue causar até 1d6 pontos de dano por nível da magia contra seus oponentes, até o máximo de 5d6 no 5º nível (os oponentes têm direito a um Teste de Resistência vs. dificuldade 9 para reduzirem o dano à metade, arredondado para cima).

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... Cada magia causa 1d6 por nível de dano ao oponente, com direito a um Teste de Resistência para reduzir o dano à metade (arredondado para cima)

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).

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



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

Li Man Xuan 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. Para recuperar as energias, ele precisará meditar por 2 rodadas.

Lucy Li possui Focus 4 em Trevas. Gastando 4 pontos de magia, ela conseguirá gerar um ataque de escuridão terrível sobre um oponente, causando 4d6 pontos de dano (com direito a Teste de Resistência do inimigo). Para recuperar toda a sua energia mágica, Lucy precisaria meditar por 4 rodadas. Supondo que ela só consiga recuperar 3 pontos de magia, na próxima vez que precisar usar seu poder, Lucy terá disponível apenas ataques místicos capazes de causar 3d6 pontos de dano.

Rituais

Estas são os Rituais disponíveis para escolha dos jogadores.

Primeiro Círculo

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).

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

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

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.

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.

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

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

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

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

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

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

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

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.

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*.

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

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.

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

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.

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

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.

SALTO: permite ao personagem saltar até +1d3 casas, seja na horizontal ou na vertical

SONO: este ritual afeta 2d3 criaturas de tamanho humano ou menor, 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.

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.

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

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.

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

Segundo Círculo

BARREIRA DE CIMITARRAS: O herói cria um círculo de cimitarras que formam uma área de 3x3 casas (o herói permanece no centro da área). Qualquer miniatura que esteja na área das cimitarras recebe 1d6 pontos de dano por rodada. A barreira dura um combate e se movimenta 4 casas por rodada.

CONJURAR IMP: o herói conjura 1d3+1imps para lutarem ao seu lado em uma batalha (ver RPGQuest 3). Ao final do combate eles desaparecerão.

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

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.

ESCUDO ANTI-CORROSIVO: o mago conjura um escudo místico capaz de proteger uma área de 3x3 casas centrada nele mesmo. O escudo protege 2d3 pontos de dano de cada ataque baseado em ácido que os alvos dentro do círculo receberem, durante um combate.

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

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

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.

FLECHAS DE FOGO: o mago encanta 3+1d3 flechas que estejam prontas para serem disparadas dos arcos de seus aliados. As flechas se incendiam, causando +1d3 pontos de dano por fogo no alvo.

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.

LEVITAÇÃO: com este ritual, o mago consegue levantar 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.

PURIFICAÇÃO: Remove todo o dano causado por veneno em uma criatura.

TEIAS: com este ritual, o mago conjura 8 casas de "teia" que devem ser colocadas juntas no tabuleiro, da maneira como ele desejar, a uma distância de até 6 casas do herói, todas unidas umas às

outras. Qualquer criatura que estiver nessas casas ficará presa e precisará causar 3 pontos de dano na teia para se libertar.

VENDAVAL: o mago conjura uma violenta rajada de ventos sobre uma criatura voadora que esteja a até 12 casas de distância. A criatura precisa passar em um Teste de Resistência vs dificuldade 11 ou será arremessada ao solo até o final da rodada.

Terceiro Círculo

CONJURAR BERGAHAZZA: o Personagem conjura 1d2+1 bergahazza (ver RPGQuest 3) para lutarem ao seu lado em uma batalha. Ao final do combate eles desaparecerão.

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

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

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

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

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

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

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

Quarto Círculo

ARMA ENCANTADA: este Ritual transforma qualquer arma em uma arma +1 (+1 de dano, +1 para ataque) durante uma batalha. A arma brilhará com uma luz azulada.

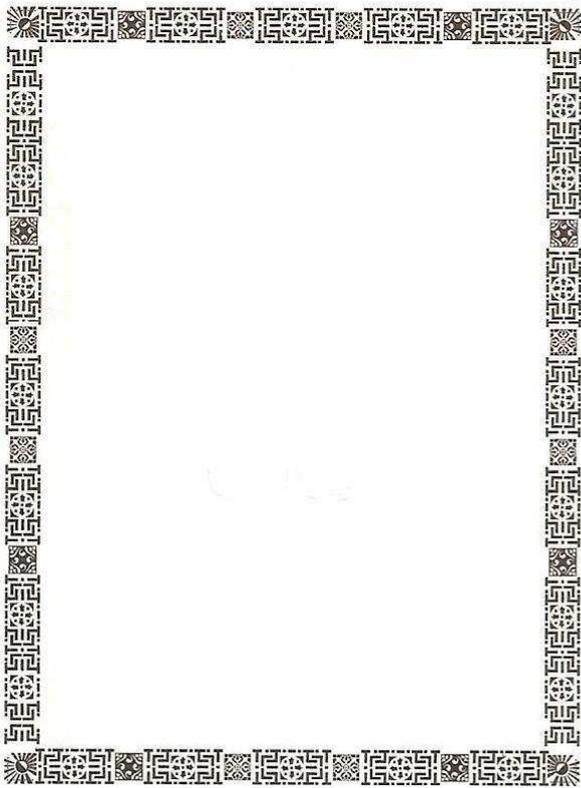
BOLA DE FOGO: o mago conjura uma bola de fogo a até 20 casas de distância. A *Bola de Fogo* engloba uma área de 3x3 casas e todos os alvos dentro desta área recebem 3d6 pontos de dano. As vítimas podem fazer um teste de WILL vs. dificuldade 9 para reduzirem o dano à metade (arredondado para cima).

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.

TEMPESTADE DE AREIA: o mago cria uma área de tempestade de areia de 7x7 casas, centrada nele. Todas as miniaturas dentro desta área de efeito recebem 2d6+2 pontos de dano. As vítimas podem fazer um Teste de Resistência vs dificuldade 10 para reduzir o dano à metade.



RPG QUEST



NOME _____

ORDEM _____ IDADE _____ ANOS

TERRA NATAL _____

CLASSE _____ ALTURA _____ PESO _____

ATRIBUTOS NÍVEL BÔNUS

FORÇA _____ _____

CONSTITUIÇÃO _____ _____

DESTREZA _____ _____

AGILIDADE _____ _____

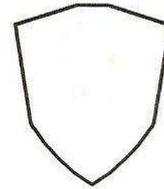
INTELIGÊNCIA _____ _____

FORÇA DE VONTADE _____ _____

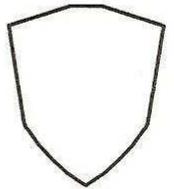
PERCEPÇÃO _____ _____

CARISMA _____ _____

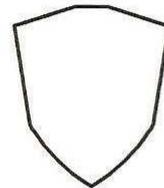
TOTAL _____ _____



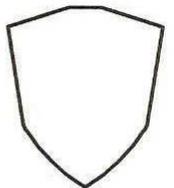
PONTOS DE VIDA



PONTOS DE MAGIA



DEFESA



EXPERIÊNCIA

CAMINHOS (CÍRCULOS) _____

TESOUROS

MOEDAS DE OURO _____

MOEDAS DE PRATA _____

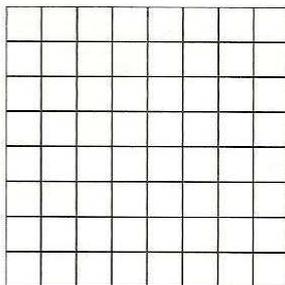
PEDRAS PRECIOSAS _____

ARMAS _____

ARMADURAS _____

EQUIPAMENTOS _____

MUSOU



PERÍCIAS NÍVEL BÔNUS

PODERES DE CLASSE _____

GRIMÓRIO _____

BACKGROUND _____



RPG QUEST

RPGQuest é um jogo de Fantasia e Aventura que se passa em um reino fantástico chamado Império de Jade.

Nossos heróis são Guerreiros e Samurais que escolheram a mais perigosa de todas as missões: proteger as terras do imperador e os segredos mais bem guardados do Oriente.

Neste livro, você pode jogar com Ninjas, Samurais, Wu-Jens, Ronins, Shinobis, Kunoichis e Monges Shaolins.

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!
- 83 miniaturas de papel, incluindo Samurais, Ninjas, Guerreiros e Heróis dos 5 principais exércitos dos Reinos de Jade, Kappas, Onis, Generais Onis, Kiang-Shi (vampiro oriental) e um Dragão Prateado.
- 216 marcadores de exército, para representar batalhas em larga escala entre tropas militares.
- 2 mapas totalmente **coloridos** com 82x55cm, com o mapa completo dos Reinos de Jade.
- 6 heróis e 6 fichas de personagens prontos.

Totalmente compatível com a série **RPGQuest**.

Brasil: R\$ 19,90 Europa: €7,90

ISBN 85-87013-50-5



9 788587 013507

Daemon
Editora

