



RPG
QUEST

ESCUDO DO MESTRE

RPG
QUEST



Tipos de Dano	
Ataques Cinéticos e Balísticos	
Corte	Espadas, Machados, Garras
Perfuração	Lança, Armas de Fogo, Flechas
Esmagamento	Martelo, soco, chute, maça, porrete

Ataques Mágicos ou Naturais	
Calor/Fogo	Fogo, bafo de dragão, magias de fogo
Frio/Gelo	Sopro de gelo, congelar, armas de frio
Elétrico	Raios elétricos, magias, rituais
Luz/Laser	Armas mágicas, ataques luminosos
Som/Vento	Tornado, som alto, vibração, grito das hárpias
Ácido	Enzimas, salivas ácidas, líquidos corrosivos
Veneno/Químico	Poções, gases tóxicos, venenos

Danos	Especiais
Quedas	#
Sufocamento	Afogamento, gases, vácuo
Mental	Psíquico, psiônico, fantasmagórico

Tabela Universal
(Atributos, Perícias, Habilidades)

Graduação	Bônus
Lamentável	-3
Patético	-2
Muito Fraco	-1
Fraco	0
Normal	+1
Bom	+2
Ótimo	+3
Incrível	+4
Superior	+5
Heroico	+6
Lendário	+7
Espetacular	+8
Formidável	+9
Fenomenal	+10
Brilhante	+11
Magnífico	+12
Fantástico	+13
Mítico	+14
Utópico	+15
Épico	+16
Supremo	+17
Titânico	+18
Semi-Divino	+19
Divino	+20

Pontos de Criação

Tipo	Pontos
Realista	6
Fantasia Medieval	8
Fantástica	10

Regras de combate

Iniciativa: Bônus de iniciativa +1d6
Ataque: Bônus de Ataque (DEX + Categoria da Arma/2) +2d6 contra a defesa do oponente.
Defesa: Bônus de Defesa (AGI+ Escudo ou Esquiva/2) +7
Sucesso: O ataque é bem sucedido quando o valor total é igual ou maior ao da defesa do oponente.

Dificuldade
(Testes de Atributo, Perícias)

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

Modificador de Tamanho

Nome	Modificador De Furtividade
Minúsculo	+4
Diminuto	+3
Miúdo	+2
Pequeno	+1
Médio	0
Grande (Alto ou comprido)	-1
Enorme (Alto ou comprido)	-2
Imenso (Alto ou comprido)	-3
Colossal (Alto ou comprido)	-4

Tabela de Carga Máxima

Atributo	FR	CON
Muito Fraco	+25	+15
Fraco	+50	+25
Normal	+75	+35
Bom	+100	+50
Ótimo	+150	+75
Incrível	+200	+100
Superior	+300	+150
Heroico	+400	+200
Lendário	+600	+300
Espetacular	+800	+400
Formidável	+1.200	+600
Fenomenal	+1.600	+800
Brilhante	+2.500	+1.200
Magnífico	+3.500	+1.600
Fantástico	+5.000	+2.500
Mítico	+7.500	+3.500
Utópico	+10.000	+5.000
Épico	+15.000	+7.500
Supremo	+20.000	+10.000
Titânico	+30.000	+15.000
Semi-Divino	+40.000	+20.000
Divino	+60.000	+30.000

Tabela de XP

Aventura Simples (2/3 hrs de jogo)	100 XP
Aventura Padrão (4/5 hrs de jogo)	200 XP
Aventura Longa (6/8 hrs de jogo)	300 XP
Aventura Complexa (Várias Sessões)	400/500 XP
PJ's falham a missão	-25%
Sucesso Completo	+25%
Bom roleplaying	+25%

Morrendo
(rolar 2d6 quando o PJ chegar a 0 Pontos de Vida)

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

RPG
QUEST