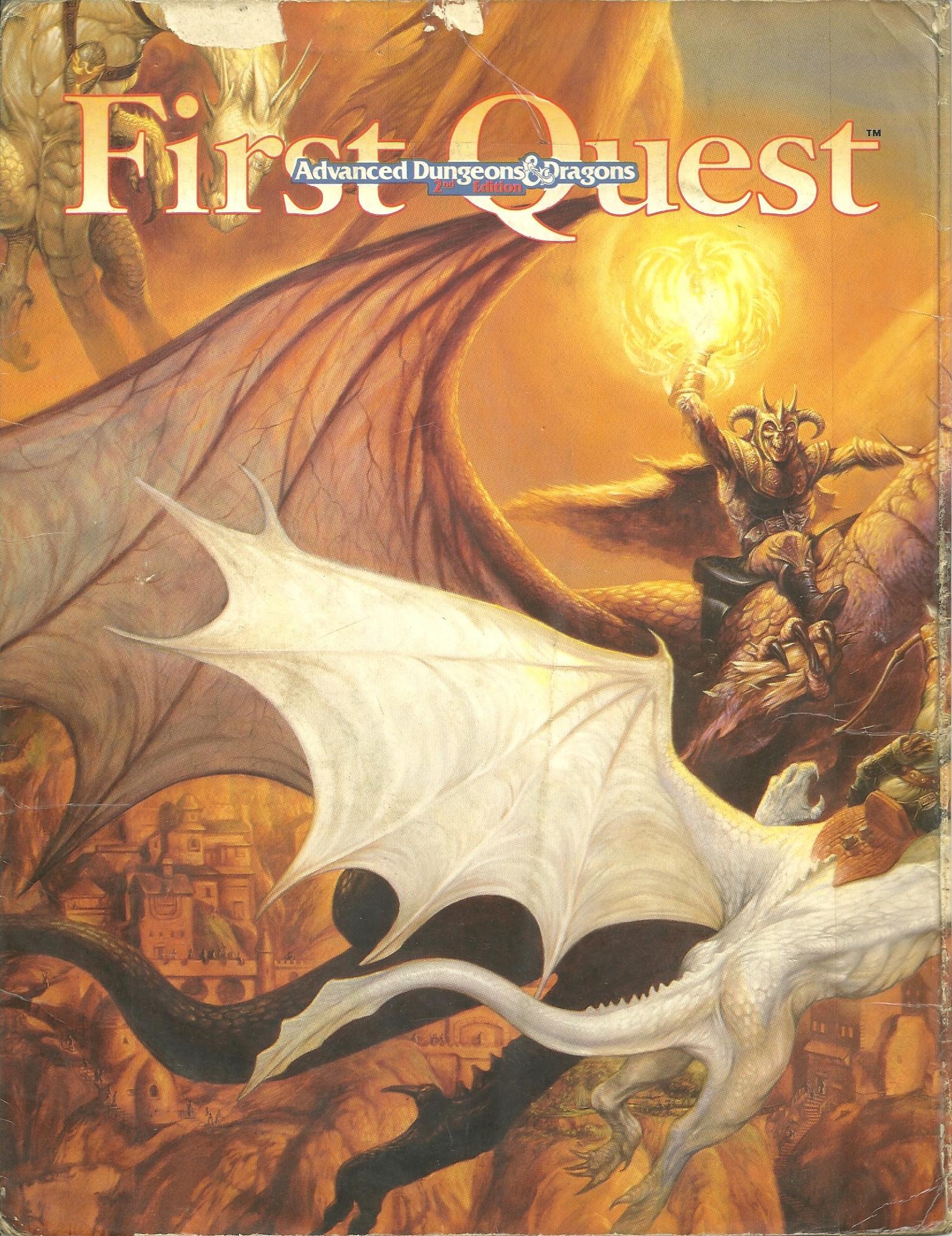




Para leitores a partir de 10 anos

# First Quest™

Advanced Dungeons & Dragons  
2nd Edition





Easley  
© 1990

## Valores das Habilidades

**Força:** Quanto seu personagem pode erguer ou empurrar.

**Destreza:** Quão gracioso ou desastrado seu personagem é.

**Constituição:** Quão saudável seu personagem é.

**Inteligência:** Quão esperto e educado é seu personagem.

**Sabedoria:** Quão sábio seu personagem é, e quanto bom senso ele possui.

**Carisma:** Com que facilidade seu personagem interage com os outros.

## Movimentos Especiais

### Tipo de Movimento

Nadando

### Metros por rodada

20 (metade da velocidade normal)

Escalando, sem ser ladrão (deve possuir uma corda)

6 (se bem-sucedido)  
80% de chance de sucesso

Cavalgando (cavalos)

60

## Perigos

### Tipo de Perigo

Queda

Veneno

### Dano

1d6 a cada 3 metros

15 pontos de dano

(Veneno leva 1d20+10 rodadas para fazer efeito.)

## Testes de Habilidade

- (1) O Mestre escolhe qual habilidade faz mais sentido testar.
- (2) O jogador lança um dado de 20 faces.
- (3) Se o resultado do dado for menor ou igual ao valor da habilidade, então a ação foi bem-sucedida.

## Tempo e Movimento

- 1 rodada = 1 minuto
- Os personagens movem-se até 40 metros por rodada (cerca de 40 centímetros no cenário).
- Anões movem-se até 20 metros por rodada (cerca de 20 centímetros no cenário).
- Os personagens podem mover-se até metade do total permitido, e ainda assim fazer um ataque na mesma rodada.



## Como Conduzir um Combate

- (1) O Mestre, secretamente, decide o que os monstros farão.
- (2) Os jogadores, cada um em sua vez, dizem em voz alta o que seus personagens tentarão fazer.
- (3) Jogue a iniciativa.
- (4) O lado que vencer a iniciativa faz todos os seus ataques.
- (5) O lado que perder a iniciativa faz todos os seus ataques.

Repita essas cinco etapas a cada rodada, até que o combate esteja terminado.



## Como Atacar

- (1) Lance um dado de 20 faces.
- (2) Subtraia o resultado da TACO de seu personagem.
- (3) Se o resultado for inferior ou igual à CA do monstro, o ataque foi bem-sucedido.

### Se o Ataque é Bem-Sucedido...

- (1) Lance o(s) dado(s) de dano.
- (2) Subtraia o dano dos pontos de vida do monstro.
- (3) Monstros morrem quando acabam seus pontos de vida.

## Morte

**Pontos de Vida do Personagem**  
0 ou menos  
-10 ou menos

**Efeito**  
Inconsciente  
Morre

## Testes de Resistência

- (1) Lance um dado de 20 faces.
- (2) Se o resultado for igual ou maior que o número de resistência, o teste de resistência foi bem-sucedido.
- (3) Leia a descrição da magia e veja o que acontece se o personagem falhou no teste de resistência.

## Portas Secretas

- O Mestre lança 1d6 para cada personagem. Se o resultado for 1, a porta secreta foi descoberta.
- Elfos encontram portas secretas se o resultado for 1 ou 2.
- Os personagens levarão 10 rodadas para investigar cada 6 metros de parede.
- Os personagens só têm direito de tentar achar portas secretas uma vez (a cada parede).

## O Poder da Fé

| Monstro   | Nível do Clérigo |    |    |
|-----------|------------------|----|----|
|           | 1º               | 2º | 3º |
| Esqueleto | 10               | 7  | 4  |
| Zumbi     | 13               | 10 | 7  |
| Carniçal  | 16               | 13 | 10 |
| Sombra    | 19               | 16 | 13 |
| Vulto     | 20               | 19 | 16 |

## Ataque pelas Costas

- O monstro deve possuir forma humana.
- O ladrão deve: Atacar pelas costas. Surpreender. Usar uma adaga ou espada curta.
- O ladrão possui: Bônus de +4 na jogada de ataque. Causa 2x o dano normal.

## Talentos de Ladrão

| Talentos de Ladrão   | Nível do Ladrão |     |     |
|----------------------|-----------------|-----|-----|
|                      | 1º              | 2º  | 3º  |
| Furtar Bolsos        | 30%             | 35% | 40% |
| Abrir Fechaduras     | 25%             | 29% | 33% |
| Achar/Desarmar       |                 |     |     |
| Armadilhas           | 20%             | 25% | 30% |
| Mover-se em Silêncio | 15%             | 21% | 27% |
| Esconder-se          |                 |     |     |
| nas Sombras          | 10%             | 15% | 20% |
| Escalar Paredes      | 85%             | 86% | 87% |

## A Torre do Mago

- Por 1.000 peças de ouro, o mago dirá aos personagens o que faz o item mágico.
- O mago aceitará outro item mágico como pagamento, em vez das 1.000 peças de ouro.

## Trocando Dinheiro

1 peça de ouro = 10 de prata = 100 de cobre

## O Templo

| Serviço Executado        | Doação Mínima       |
|--------------------------|---------------------|
| Recuperar Pontos de Vida | 100 peças de ouro   |
| Curar Venenos            | 100 peças de ouro   |
| Curar Doenças            | 250 peças de ouro   |
| Remover Maldições        | 500 peças de ouro   |
| Recuperar Membro Perdido | 750 peças de ouro   |
| Ressuscitar Personagem*  | 1.000 peças de ouro |

\* Elfos não podem ser ressuscitados. Ser trazido do mundo dos mortos reduz a Constituição do personagem em 1 ponto.

## A Loja

- Os personagens podem comprar itens na loja pelos preços descritos na Lista de Equipamentos do Livro de Regras. A loja recomprará esses itens pela metade do preço.
- A loja prestará serviços de câmbio (trocará 10 peças de cobre por 1 de prata, 10 peças de prata por 1 de ouro, etc.).
- A loja aceitará pedras preciosas no lugar de moedas. O Mestre deverá determinar seu valor.

### Valor das Pedras

| 1d100 | Pedra     | Valor               |
|-------|-----------|---------------------|
| 01-25 | Ágata     | 10 peças de ouro    |
| 26-50 | Quartzo   | 50 peças de ouro    |
| 51-70 | Granada   | 100 peças de ouro   |
| 71-90 | Topázio   | 500 peças de ouro   |
| 91-99 | Esmeralda | 1.000 peças de ouro |
| 00    | Diamante  | 5.000 peças de ouro |