

EXISTEM OUTROS MUNDOS ALÉM DO NOSSO.  
A BÚSSOLA VAI MOSTRAR O CAMINHO.



# A BÚSSOLA DE OURO

25 DE DEZEMBRO NOS CINEMAS



SCHOLASTIC

[www.playarte.com.br/abussoladecouro](http://www.playarte.com.br/abussoladecouro)



PlayArte  
PICTURES

# O JOGO ONDE VOCÊ É O HERÓI!

## INTRODUÇÃO

RPGQuest é um jogo de Fantasia Medieval que se passa em um mundo fantástico chamado Fronteiras do Universo, uma região do mundo dos sonhos próxima ao Reino das Fadas e muito semelhante à nossa realidade. Nossos heróis são aventureiros que exploram as maravilhas deste mundo fantástico.

Os Personagens viajarão pelos continentes, explorando novos territórios, enfrentando animais selvagens e recolhendo preciosos tesouros e recompensas.

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

## O QUE FAZ DO RPG UM JOGO DIFERENTE?

Os RPGs (*Role Playing Games* ou Jogos de Interpretação) são jogos feitos para desenvolver a imaginação e a criatividade de seus participantes. *RPGQuest* é a mistura de um jogo de tabuleiro com um jogo de RPG, que serve como porta de entrada para este sensacional *hobby*. Em uma partida de RPG não existem vencedores e perdedores, pois o objetivo do jogo é contar uma história.

## PREPARAÇÃO

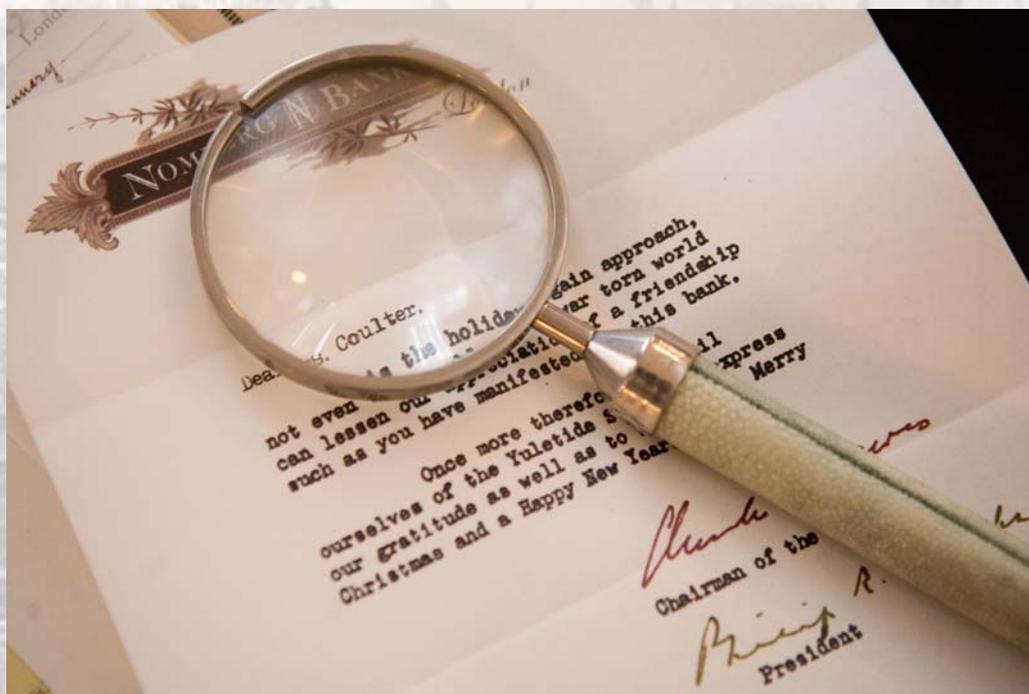
Um jogador deve assumir o papel de Mestre. Os outros participantes assumem o papel dos heróis. O mínimo de heróis em uma aventura é 4 e o máximo é 6. Se houverem menos do que 5 jogadores, é aconselhável que alguns deles controlem mais de um herói, pois as partidas com menos de 4 Personagens se tornam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

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

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

## PRIMEIRAS PROVIDÊNCIAS

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).



# INTRODUÇÃO

A Bússola de Ouro é uma história que se passa em um mundo paralelo ao nosso, muito similar e, ao mesmo tempo, sensivelmente diferente. No centro da história está Lyra, uma garota de doze anos imaginativa e determinada que busca resgatar um amigo seqüestrado por uma misteriosa organização chamada “Gobblers” e acaba entrando em uma aventura épica para salvar não apenas seu mundo, mas também o nosso. Neste universo alternativo, ursos de armadura possuem seu próprio reino, feiticeiras voam pelos céus e as mais profundas essências do ser humano assumem uma manifestação física na forma de um animal que se torna seu fiel companheiro para toda a vida – o dimon. Os dimons de crianças mudam constantemente de forma para refletir suas emoções e preocupações, mas os dimons de adultos usam uma forma única para melhor refletir sua personalidade e natureza. A ligação entre dimons e humanos é o tema principal dessa fascinante história.

## APRESENTAÇÃO

Neste RPG eletrônico, você vai encontrar informações básicas sobre como usar os elementos de *A Bússola de Ouro* em campanhas de RPG. Nesta adaptação, usamos elementos de *RPGQuest*, um dos sistemas mais jogados no Brasil, reconhecido por sua praticidade e facilidade de aprendizado, que permite sessões tão complexas quanto a imaginação dos participantes conseguir.

Caso tenham ficado dúvidas, não hesite em nos contatar via email e estaremos a seu dispor pra quaisquer esclarecimentos.

Dúvidas: [gizmo@daemon.com.br](mailto:gizmo@daemon.com.br)

Site: [www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br)

Hotsite RPGQuest: [www.rpgquest.com.br](http://www.rpgquest.com.br)



# PERSONAGENS PRINCIPAIS

## LYRA BELACQUA

Uma garota de 12 anos de idade que foi criada pelos catedráticos da Universidade Jordan. Teimosa, rebelde e com uma enorme força de vontade. A existência despreocupada de Lyra acaba quando algumas crianças, incluindo seu melhor amigo Roger, começam a desaparecer. O dimon de Lyra é chamado Pantalaimon (Pan).

[Humano, Criança]; **PVs** 10; **Tamanho:** Pequeno.

FR 0, CON 1, DEX 1, AGI 2, INT 3, WILL 3, PER 2, CAR 3.

**Movimentação:** 4 casas; **Ataques:** nenhum; **Defesa** 9; **Iniciativa:** +2.

**Especial:** *Bússola de Ouro*. Lyra possui e sabe usar uma Bússola de Ouro. Sempre que desejar, Lyra pode se concentrar por uma rodada e fazer uma pergunta à Bússola de Ouro, que sempre responderá a verdade.

*Guardião de um Artefato Importante (Bússola de Ouro).*

**Dimon:** Pantalaimon.



## LORDE ASRIEL

O enigmático tio de Lyra, um homem supostamente envolvido em altas políticas, explorações secretas e guerras distantes, que ela admira e teme.

Lorde Asriel é um explorador dinâmico e poderoso, ocupado com o descobrimento de outros mundos invisíveis, e fará qualquer coisa para encontrá-los. Seu Dimon, Stelmara, é uma pantera branca.

[Humano, Adulto]; **PVs** 18; **Tamanho:** Médio.

FR 2, CON 3, DEX 3, AGI 2, INT 5, WILL 4, PER 2, CAR 1.

**Movimentação:** 6 casas; **Ataques:** #1, Revólver [Normal] Alcance 30 metros, dano 1d6; **Defesa** 9; **Iniciativa:** +2.

**Especial:** *Biblioteca* [Superior]. Enquanto estiver na Universidade Jordan ou no centro de pesquisas no norte, Lorde Asriel possui um bônus de +5 em todos os Testes envolvendo Ciências.

*Contatos* [Ótimo] (Universidade Jordan). Lorde Asriel possui muitos contatos na Universidade Jordan que o auxiliam com dinheiro e influência em suas pesquisas.

**Dimon:** Stelmara (Pantera Branca).



## SRA. COULTER

Glamorosa, ainda que de uma maneira peculiarmente sinistra, sra. Coulter é membro do Magistério, exploradora das regiões árticas e socialite, que possui um interesse especial em Lyra. Como sua *protégè*, Lyra fica hipnotizada a princípio, mas com o tempo começa a perceber a crueldade escondida atrás da bela fachada da sra. Coulter. Seu dimon é um macaco dourado que nunca fala e que permanece sem nome.

[Humano, Adulto]; **PVs** 14; **Tamanho:** Médio.

FR 1, CON 2, DEX 3, AGI 2, INT 3, WILL 4, PER 2, CAR 5.

**Movimentação:** 6 casas; **Ataques:** nenhum; **Defesa** 9; **Iniciativa:** +2.

**Especial:** *Contatos* [Superior] (Magistério). Marisa Coulter faz parte de uma organização secreta ligada ao Magistério. Sempre que puder fazer uso de sua posição, Coulter terá recursos financeiros praticamente ilimitados.

*Sangue Azul*. A Senhora Coulter é nobre por casamento, tendo herdado a fortuna e a posição do marido quando ele faleceu no passado.

**Dimon:** Anônimo (macaco dourado).





### LEE SCORESBY

Honesto, leal, com um grande senso de honra e humor. Lee é um aeronauta do Texas. Com um balão a seu comando, ele é contratado pelos gípcios, um povo que vive em barcos, para ajudar Lyra a encontrar Roger e outras crianças desaparecidas. Seu dimon é uma lebre chamada Hester.

[Humano, Adulto]; PVs 20; Tamanho: Médio.

FR 2, CON 3, DEX 2, AGI 2, INT 2, WILL 3, PER 4, CAR 2.

**Movimentação:** 6 casas; **Ataques:** #1, Revólver [Ótimo] Alcance 30 metros, dano 1d6; **Defesa** 10; **Iniciativa:** +5.

**Especial:** *Arma de Fogo* [Normal]. Lee Scoresby possui um revólver.

*Balão.* O balão duplo de Lee Scoresby pode carregar até 10 pessoas e equipamento. *Maestria (Pilotar Balão).* Sempre que fizer um Teste de Perícia *Pilotar Balão*, o jogador pode rolar três dados e escolher os dois melhores.

*Rapidez na Iniciativa* [Bom].

**Dimon:** Hester (lebre).

### SERAFINA PEKKALA

Uma bela rainha feiticeira do clã de Enara, possuidora de mais de 300 anos de vida, embora não aparente mais do que 20. Serafina se torna amiga de Lyra, por conhecer que o destino de seu mundo está intimamente ligado ao destino de Lyra e seus companheiros. O dimon de Serafina é capaz de se afastar grandes distâncias dela, pois ao contrário dos dimons humanos, os dimons das feiticeiras podem permanecer afastados de seus companheiros por longos períodos.

[Feiticeira, Adulta]; PVs 28; Tamanho: Médio.

FR 3, CON 4, DEX 2, AGI 3, INT 4, WILL 4, PER 3, CAR 4.

**Movimentação:** 6 casas (solo), 18 casas (vão).

**Ataques:** Arco e Flecha x2 (Incrível [+4]) dano 1d6; **Defesa** 10; **Iniciativa:** +3.

**Especial:** *Resistência a Doenças:* Serafina, por ser feiticeira, não adoece.

*Rituais:* 3 rituais do 1º círculo, 3 rituais do 2º círculo, 3 rituais do 3º círculo.

*Sangue Azul:* Serafina é a rainha de seu clã de feiticeiras.

*Vôo* (18 casas, Manobrabilidade Heróica).

**Dimon:** Kaisa (ganso negro).



### IOREK BYRNISON

Iorek era o legítimo rei da distante ilha de Svalbard, mas seu rival, Ragnar Sturlusson, conspirou contra ele, resultando em seu exílio. Lyra ajudou Iorek a recuperar sua armadura (feita de ferro celestial) e em troca ele passa a se dedicar à sua causa. Possuidor de uma força Incrível, Iorek é também um grande metalúrgico, como muitos de sua raça.

[Urso de Armadura]; PVs 45; Tamanho: Grande.

FR 6, CON 5, DEX 6, AGI 3, INT 2, WILL 3, PER 4, CAR 3.

**Movimentação:** 10 casas; **Ataques:** Garras x2 (Heróico [+6]) dano 1d6+6 ou Mordida x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+1; **Defesa** 10; **Iniciativa:** +4.

**Especial:** *Armadura Blindada* [IP 3].

*Carga* [+3]. Iorek pode se deslocar 3 casas em linha reta e atacar com bônus de +3.

*Rasgar* [1d6]. Quando Iorek acerta dois golpes de garra em um mesmo oponente, ele faz um dano adicional de 1d6.

*Fúria Bárbara* [Ótimo]. Três vezes ao dia, Iorek pode entrar em um transe de combate no qual recebe +4PVs e +1 em todas as jogadas de ataque, mas precisa combater até que todos os inimigos estejam derrotados ou tenham fugido.

*Guarda-Costas.* Quando protege uma outra criatura, Iorek pode receber o ataque que seria direcionado a essa criatura.

*Imunidade* (Medo, Frio).

*Maestria (Artífice).* Sempre que fizer um Teste de Perícia *Artífice*, o jogador pode rolar três dados e escolher os dois melhores.

*Pele Resistente* [IP 1].

## JOHN FAA

Conhecido como Lorde Faa, rei dos gípcios, um forte, poderoso e bravo guerreiro. Quando as crianças gípcias começam a desaparecer, ele inicia uma jornada para resgatá-las de seu terrível destino.

[Gípcio, Adulto]; **PVs** 26; **Tamanho:** Médio.

FR 3, CON 2, DEX 3, AGI 3, INT 4, WILL 3, PER 2, CAR 4.

**Movimentação:** 6 casas; **Ataques:** Espada x1 (Ótimo [+3]) dano 1d6+3.

**Defesa** 10; **Iniciativa:** +2.

**Especial:** *Bramura* [Superior]. John Faa recebe um bônus de +5 em Testes contra Medo.

*Contatos* [Incrível] (Gípcios). John Faa é o rei dos gípcios e, como tal, pode convocar a comunidade gípcia sempre que considerar necessário.

*Precavido* [Bom]. John Faa sempre tem a mão o objeto de que necessita.

**Dimon:** Anônimo (corvo).



## FARDER CORAM

Um dos líderes dos gípcios do oeste, que se torna amigo de Lyra e a auxilia a terminar de decifrar os significados da Bússola de Ouro. Em uma de suas viagens, ele salvou a rainha das feiticeiras, Serafina, e ambos acabam se apaixonando, formando um forte laço entre os gípcios e as feiticeiras. Seu dimon é Sophonax, um gato de pelo dourada.

[Humano, Adulto]; **PVs** 20; **Tamanho:** Médio.

FR 1, CON 2, DEX 2, AGI 2, INT 4, WILL 4, PER 3, CAR 3.

**Movimentação:** 6 casas; **Ataques:** Espada x1 (Bom [+2]) dano 1d6+1; **Defesa** 9; **Iniciativa:** +2.

**Especial:** nenhum.

**Dimon:** Sophonax (gato dourado).

## REI RAGNAR STURLUSSON

O usurpador do trono dos ursos polares. Ele deseja tornar os ursos mais humanos e quer que eles esqueçam seus costumes antigos em troca de uma suposta modernização.

[Urso de Armadura]; **PVs** 52; **Tamanho:** Grande.

FR 7, CON 6, DEX 4, AGI 3, INT 2, WILL 1, PER 3, CAR 2.

**Movimentação:** 10 casas; **Ataques:** Garras x2 (Heróico [+6]) dano 1d6+7 ou Mordida x1 (Incrível [+4]) dano 1d6+1.

**Defesa** 10; **Iniciativa:** +3.

**Especial:** *Armadura Blindada* [IP 2].

*Carga* [+3]. Ragnar pode se deslocar 3 casas em linha reta e atacar com bônus de +3.

*Rasgar* [1d6]. Quando Ragnar acerta dois golpes de garra em um mesmo oponente, ele faz um dano adicional de 1d6.

*Fúria Bárbara* [Bom]. Duas vezes ao dia, Ragnar pode entrar em um transe de combate no qual recebe +4PVs e +1 em todas as jogadas de ataque, mas precisa combater até que todos os inimigos estejam derrotados ou tenham fugido.

*Imunidade* (Medo, Frio).

*Pele Resistente* [IP 1].



# DIMONS

Pessoas possuem seu modo de agir, seus valores e sentimentos. Essa combinação de elementos torna cada ser humano uma criatura única e particular. No universo de *A Bússola de Ouro* essa particularidade ganha uma dimensão física na forma de um dimon.

Cada Personagem do mundo de *A Bússola de Ouro* é acompanhado por um animal que representa sua personalidade e seu estado de espírito. Esse animal, quase sempre do sexo oposto da pessoa, é um ser inteligente e capaz de falar, embora normalmente o faça apenas com seu dono.

Dimons de Personagens adultos são sempre um animal único e característico: assim como se reconhece uma pessoa em um rápido contato visual, o mesmo vale para os dimons. Os Personagens interagem apenas e tão somente com seus próprios dimons, exceto em raras ocasiões nas quais o Personagem pede que seu dimon fale por ele. É de extremo mau gosto tocar em um dimon de outro Personagem e tal atitude jamais é considerada. Isso é o que se chama “grande tabu”. Os Personagens sempre sabem instintivamente quando estão frente a um animal comum e quando esse animal é um dimon.

Os dimons nunca se afastam muito de seus donos, salvo no caso das feiticeiras que podem enviar seus dimons para locais muito distantes para realizar missões e tarefas complexas. Qualquer tentativa de impor uma distância maior que 10 metros resulta em grande dor física e incômodo emocional tanto para o Personagem quanto para o dimon.

Crianças, por ainda não terem uma personalidade plenamente formada, possuem dimons capazes de mudar de forma, o que reflete a volatilidade do humor infantil. Com o tempo, essa habilidade vai sendo usada cada vez menos e o dimon vai fixando sua forma até que não a troca mais.

O dimon é o reflexo do Personagem, até mesmo revelando seus sentimentos mais fortes. Quando o Personagem está curioso, por exemplo, o dimon começa a olhar objetos à sua volta. Quando duas pessoas estão discutindo, seus dimons se ameaçam mutuamente. Quando está frio, o dimon se protege ou, quando possível, fica próximo a seu dono.

## CONSIDERAÇÕES PARA JOGO

Agora que você entendeu o que é um dimon, deve estar se perguntando como usar ele em jogo. Neste texto, vamos explicar como isso funciona.

A primeira coisa que se deve entender é que o dimon não é um animal ou um familiar, mas uma parte da essência do Personagem. Assim, não se deve entender que o dimon tenha direito a ações independentes do Personagem.

Um dimon pode realizar tarefas simples, como observar uma cena por outro ângulo, ou do alto (se puder voar). Pode pegar e carregar objetos pequenos de um lugar para outro, entregando-o para o Personagem. Mas todas essas coisas são ações que o próprio Personagem seria capaz de fazer sozinho. Um dimon não pode, por exemplo, ir buscar a chave que abre a porta da masmorra onde o Personagem está preso, ou roubar uma jóia dentro de um cofre trancafiado. Desse modo, o dimon não necessita de uma ficha própria, pois ele é apenas uma extensão do Personagem.

No entanto, os dimons possuem corpo e interagem normalmente com o mundo físico. Personagens não tocam fisicamente os dimons de outros Personagens e vice-versa. Isso é considerado absolutamente incômodo e repugnante tanto para o humano quanto para o dimon e o dono do dimon. Se um dimon se machuca, o Personagem sente o golpe em seu corpo. Embora a ferida não seja transferida, o Personagem sente a dor e o incômodo que seu dimon sofreu. Se um dimon for morto, seu dono morrerá instantaneamente. Se um Personagem for morto, o dimon acompanha seu corpo por mais algum tempo, lentamente definhando e desaparecendo.



# CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Este livro inclui 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 o mundo das forças do mal.

## ETAPAS

- 1) Distribua os pontos de Atributo.
- 2) Escolha a raça.
- 3) Escolha a classe.
- 4) Escolha as Perícias extras.
- 5) Escolha equipamentos e armas.

## ESCALA DE ATRIBUTOS, PERÍCIAS E HABILIDADES

A escala abaixo é utilizada para comparar os Personagens e seus Atributos na rolagem de dados.

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

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

## 1. ATRIBUTOS

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

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

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

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

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

**INTELIGÊNCIA (INT):** indica quantas magias a mais o mago ou clérigo pode fazer por dia. Também indica o quão bem o Personagem consegue falar idiomas além de sua língua nativa (a maioria das pessoas nas Fronteiras do Universo fala inglês, também conhecida como "língua comum").

**FORÇA DE VONTADE (WILL):** Serve para realizar qualquer tipo de Teste de Resistência contra **todas** as Magias, Rituais ou efeitos mágicos de objetos ou artefatos.

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

**CARISMA (CAR):** determina a sorte do Personagem. O Carisma indica quantas vezes por sessão de jogo o jogador pode rolar novamente os dados de um Teste realizado. O bônus de Carisma também é utilizado em Testes para conseguir descontos em negociações ou compras de equipamentos.

### 1.1 DISTRIBUINDO ATRIBUTOS

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

*Gladius, irmão mais velho de Alexius, possui 10 pontos para distribuir entre seus Atributos. Ele começa o jogo com todos os Atributos em **Fraco** (bônus igual a zero). Ele quer um Personagem que seja forte e ao mesmo tempo inteligente, para liderar as tropas. Seus pontos acabam ficando assim:*

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

# RAÇAS E CLASSES

Existem 2 raças e 6 classes que o jogador pode escolher (Feiticeiras e Ursos de Armadura são poderosos demais para Personagens Jogadores, sendo usados apenas como Personagens do Mestre). Cada classe dará ao Personagem Perícias e Habilidades específicas que lhe serão muito úteis durante as aventuras em grupo.

## RAÇAS

### INGLESES

Ingleses são uma raça culta, rica e poderosa. Também são orgulhosos e relativamente arrogantes. São chamados de “andarilhos” pelos gípcios, por pouco utilizarem o transporte fluvial e marítimo. Membros de uma nação imperialista, os ingleses têm forte influência do Magistério em suas vidas. Vestem-se com roupas nobres ou, pelo menos, de boa qualidade. De modo geral, é um povo próspero e feliz.

### GÍPCIOS

São um povo livre e nômade. Vivem do comércio e transporte de mercadorias entre diferentes nações, existindo comunidades gípcias em todos os países. São reservados e raramente fazem amizade fora de seu povo, mas quando isso acontece, o gípcio torna-se um amigo de confiança. Organizam-se por poder familiar e, quando se reúnem, os chefes das maiores famílias fazem parte do Encontro. Qualquer gípcio tem direito de se manifestar no Encontro, mas deve fazê-lo de modo apropriado e respeitoso. Vestem-se com

roupas simples e práticas, pois visitam países de climas variados e passam muito tempo em alto-mar.

### URSOR DE ARMADURA

Raça inteligente e guerreira, os *panserbjornes* são exímios trabalhadores de metal. Fortes e temperamentais, eles não escolhem lados em batalha, lutando como mercenários para quem fizer a melhor oferta. Ursos cumprem o contrato até o fim, dando suas vidas por isso se for necessário. Como diz o nome, eles usam uma armadura pesada de batalha o tempo todo. A perda dessa armadura é motivo de desonra e vergonha para o urso, que deve a todo custo recuperá-la. Ursos de armadura não possuem dimons, o que causa certa estranheza para quem lida com eles.

### FEITICEIRAS

As feiticeiras são mulheres que vivem ao norte do planeta, em regiões mais frias. São todas mulheres, filhas do casamento entre feiticeiras e humanos do sexo masculino (quando nasce um bebê do sexo masculino, ele será humano normal). Feiticeiras vivem por um longo período, podem atingir a 1.000 anos de idade. Sua aparência é de uma mulher bonita, mas poderiam até se misturar entre mulheres humanas.

Feiticeiras têm enorme gosto e facilidade para o voo, precisando apenas de um galho de pinheiro-nubígeno. Feiticeiras têm uma enorme sensibilidade, percebendo sutilezas da natureza que os humanos não notam, e jamais adoecem.



## CLASSES

### AVENTUREIRO

O aventureiro é a classe mais comum de ser encontrada nas Fronteiras do Universo. Arqueiros, pistoleiros, mercenários, viajantes, guarda-costas e outras profissões são típicas da classe dos aventureiros. Os aventureiros, como o próprio nome já diz, vivem pelo prazer da aventura.

**PVs iniciais:** 12+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Armadilhas, Escalar, Montaria, Nataçã o e Sobrevivência (todas em graduação **Bom**).

**Armas:** escolha três armas em graduação **Bom**.

### CIENTISTA

Um cientista trabalha realizando pesquisas ou estudando algum assunto específico. Muitos deles estão pesquisando as relações entre dimons e humanos.

**PVs iniciais:** 10+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Cura, Idiomas (escolha um) e Religião (graduação **Bom**). Escolha Decifrar ou Meditação (graduação **Bom**).

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

### CAÇADOR

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

**PVs iniciais:** 10+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Armadilha e Nataçã o (em graduação **Normal**); Furtividade, Montaria e Rastreo (em graduação **Bom**).

**Armas:** escolha três armas em graduação **Bom**.

### LADRÃO

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

**PVs iniciais:** 8+2x bônus de CON.

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

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

### MARINHEIRO

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

**PVs iniciais:** 12+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Nataçã o e Sobrevivência (em graduação **Normal**); e Idiomas (escolha um), Navegaçã o e Profissã o (em graduação **Bom**).

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

### NOBRE

Nobres patrocinam as expedições e aventuras, dificilmente acompanhando os aventureiros.

**PVs iniciais:** 8+2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Conhecimentos-Geografia, Conhecimentos-Heráldica, Conhecimentos-História, Decifrar, Idiomas, Manipulaçã o-Impressionar, Montaria, escolha 2 Artes, todas em graduação **Bom**.

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



# PERÍCIAS

Após escolhida a raça e 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 Graduação”. Se o Herói não possuir pelo menos uma graduação em uma Perícia, ele não pode fazer nenhum teste referente a esta perícia. Cada ponto investido em uma Perícia aumenta a graduação 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 perícia.

**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, atingindo o Personagem e quem mais estiver no raio de ação.

**CURA:** também conhecido como “primeiros socorros”. Com esta Perícia, o herói pode socorrer um colega ferido e, se passar no Teste contra dificuldade 8, restituir-lhe 1d2 Pontos de Vida. O Teste pode ser feito apenas uma vez por personagem 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 de peso, altura, sexo e raça entre o alvo e o herói (aplicar uma dificuldade cumulativa de +1 para cada diferença relevante).

**ESCALAR:** perícia usada para escalar paredes de castelos, penhascos, encostas e paredões. Se o Personagem não estiver utilizando equipamentos adequados, terá uma penalidade de -1. O teste padrão é feito contra dificuldade 8.

**ESCUDO:** aumenta a defesa do Personagem em um ponto para cada 2 bônus da Perícia (até um máximo de +2 em defesa), desde que o Personagem esteja utilizando um escudo para se defender (ocupando uma das mãos).

**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 8+ bônus de PER da vítima.

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

**IDIOMAS:** como o próprio nome diz, permite ao herói falar mais de uma língua. Cada graduação nessa Perícia dá ao Personagem o conhecimento de um novo idioma. Algumas línguas possíveis são espanhol, francês e o idioma falado no norte, entre outras.

**MEDITAÇÃO:** Acrescenta o bônus da Perícia ao número de pontos de magia que o Personagem recupera meditando.

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

**MÚSICA:** o Personagem sabe usar 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 (moeda de ouro) por semana por graduação acima de **Sem Graduação** quando estiver trabalhando (sem se aventurar). A profissão do personagem também pode ser útil durante a aventura.

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

**RELIGIÃO:** perícia utilizada para conhecer as doutrinas, dogmas, objetos sacros e rituais das igrejas e templos. É utilizado também para identificar magias lançadas por clérigos, criar água benta e em Testes de expulsar mortos-vivos.

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

## 5. ARMAS E ARMADURAS

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

### ARMAS

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

Nome	Preço	Dano	2 mãos	arremesso*
<i>Combate Desarmado</i>	-	1d2	-	-
Adaga/Faca/Foice	2gp	1d3	-	sim
Bastão/Cajado	5gp	1d3+1	sim	-
Espada Curta / Gladius	10gp	1d3+1	-	sim
Espada Longa	15gp	1d6	-	-
Espada Bastarda	25gp	2d3	sim	-
Espada Montante	50gp	1d6+1	sim	-
Lança Longa**	15gp	1d6	sim	-
Lança Pesada**	20gp	2d3	sim	-
Machado de Arremesso	8gp	1d3+1	-	sim
Machado de Guerra	20gp	1d6	sim	-
Rede***	20gp	-	-	sim

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

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

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

### ARMAS DE DISTÂNCIA

Nome	Preço	Dano	Distância
Arco Composto	50gp	-	21m (14 casas)
Arco Longo	75gp	-	30m (20 casas)
Arco Longo Composto	100gp	-	33m (22 casas)
Besta	200gp	-	36m (24 casas)
Besta de mão	100gp	-	9m (6 casas)
- Flecha comum (20)	1gp	1d3	
- Flecha de metal (20)	2gp	1d3+1	
- Virote de Besta (10)	5gp	1d6	
Zarabatana / Funda	2gp	1d2	12m (8 casas)

### ARMAS DE FOGO

Revólver	75gp	1d6	30m (20 casas)
Rifle	150gp	1d6+2	60m (40 casas)

### ARMADURAS E ESCUDOS

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

Os **Escudos** aumentam a defesa (+1 para cada dois níveis na perícia *Escudos*, até um máximo de +2 em defesa) sem penalidade para o AGI mas, em compensação utilizam totalmente um dos braços do Personagem (ou seja, não pode carregar armas que exijam duas mãos para lutar) Pode ser combinado com as armaduras.

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

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

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

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

### EQUIPAMENTOS

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

Apito de prata	1gp
Algemas	25gp
Cantil	4sp
Corda (cada 15m)	1gp
Ervas e materiais mágicos (para 3 rituais)	3gp
Espelho (pequeno)	10gp
Giz	5sp
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
Mochila	15sp
Pé de cabra	2gp
Ração de viagem (por dia)	5sp
Saco de dormir	8sp
Símbolo religioso	50gp
Tenda	10gp
Tinta	1gp
Tocha	1gp

\* Necessários para a realização adequada de certas Perícias.

### VEÍCULOS

Balão (p/ 4 pessoas)	750gp
Barco (p/ 4 pessoas)	500gp
Carruagem (p/ 2 pessoas)	350gp
Carruagem (p/ 4 pessoas)	600gp
Navio Pequeno (p/ até 6 pessoas)	3.000gp
Navio Médio (p/ até 12 pessoas)	4.000gp

# TESTES E COMBATES

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

## INFORMAÇÕES BÁSICAS

### RODADA

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

### PONTOS DE VIDA (PV)

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 Movimentação 9m pode andar até 6 casas a cada rodada. Personagens com Movimentação 6m podem andar 4 casas, e assim por diante...*

Um Personagem (ou monstro) pode andar até 2 casas e atacar na mesma rodada. Além disso ele recebe uma penalidade de -1 em sua jogada de ataque para cada casa que avançar. Movimentos em diagonal podem ser feitos normalmente, desde que não haja objetos impedindo a passagem (por exemplo uma parede).

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

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

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

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

**Inimigos:** você não pode atravessar uma casa onde esteja um inimigo. Existe apenas dois jeitos de se fazer isso: passar em um Teste de *Aprovação* com dificuldade 8 ou *Investir* contra o oponente em carga. Para isso, você precisa de pelo menos 2 casas livres antes deles para correr e faz um Teste de FR versus dificuldade 10. Se passar no Teste, o herói conseguiu forçar sua passagem através do bloqueio dos monstros.

## AÇÕES

Cada Personagem pode realizar uma **ação** por rodada.

Uma ação pode ser:

- Mover-se até seu Movimento em metros, mantendo posição de defesa.
- Abrir uma porta, alçapão ou janela, revelando a todos o que está adiante na próxima sala.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e poderes mágicos que o Personagem ou monstro possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Acordar alguém que esteja dormindo.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Correr o dobro de seu Movimento, 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 monstro, considera-se que o ataque foi um sucesso e causou dano.

### 3 - DANO

O dano causado depende do tipo de arma utilizada. Caso o alvo possua algum tipo de armadura, 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 atacante rola 2d6 + bônus de perícia contra 7+ bônus de AGI (ou Defesa) do alvo a ser atacado. Vale para flechas e setas disparadas por bestas. Para pedras, frascos, armas e objetos arremessados a distâncias menores, utilize o atributo DEX.

### ATAQUE SURPRESA

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

### ATAQUE PELAS COSTAS

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

### ATACANDO COM DUAS ARMAS

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

O Personagem gasta 100 pontos de experiência e começa o segundo ataque com **Normal**. Depois, com mais pontos de experiência, pode ir comprando novos níveis nessa segunda arma como se fosse uma perícia comum.

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

### ACERTO CRÍTICO E FALHA CRÍTICA

Quando o jogador rola um “12” natural é considerado **Acerto Crítico**. Neste caso, ele causa 1d3 pontos de dano extras em seu ataque e o ataque é considerado um acerto, não importando a dificuldade do Teste ou a Defesa. Quando o jogador rola um “2” natural nos dados é considerado **Falha Crítica**. Neste caso, ele não apenas erra o ataque ou falha a Perícia, mas alguma coisa mais

grave acontece (ele perde/quebra sua arma, tropeça, prende o braço em algum lugar, quebra algo importante, etc.) Use sua imaginação quando isso acontecer.

### 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 hárprias)

**Ácido** (enzimas, salivas ácidas, líquidos corrosivos)

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

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

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

### TESTE RESISTIDO

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

### SALTOS

Para realizar um salto, o Personagem faz um Teste de AGI de acordo com a seguinte regra: para saltar 1 casa, faz o Teste com dificuldade 6; para saltar duas casas, faz um Teste com dificuldade 8; para 3 casas dificuldade 10 e assim por diante. Se errar ele cai na área que desejava saltar (seja dentro do buraco ou em uma fogueira...).

### MORRENDO

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

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

O Personagem ficará com 1 Ponto de Vida quando acordar.

## 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:

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

## EXPERIÊNCIA

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

A cada aventura bem sucedida, monstro derrotado ou enigma solucionado, cada herói recebe uma quantidade de **pontos de experiência** que o jogador pode usar para melhorar seus Atributos, Perícias, Magias ou Habilidades especiais.

O jogador só pode fazer os investimentos de pontos de experiência na cidade, quando não estiver se aventurando. Mesmo que tenha pontos de experiência para gastar durante a aventura, o jogador terá de esperar o retorno para casa para melhorar o seu personagem. Porém, não há problema em se comprar vários investimentos de uma vez só.

### GANHANDO XP

Ao término de uma aventura, o Mestre dará aos Personagens Pontos de XP de acordo com a complexidade e duração da aventura, sucesso dos Personagens ao enfrentá-la e qualidade do *roleplaying* (atuação) do Jogador.

Acompanhe a tabela abaixo:

Aventura simples, 2-3 horas de jogo	100XP
Aventura padrão, 4-5 horas de jogo	200XP
Aventura longa, 6-8 horas de jogo	300XP
Aventura complexa, várias sessões de jogo	400-500XP
Personagens falham a missão	-25%
Sucesso completo, além do esperado	+25%
Bom <i>roleplaying</i>	+25%

## INVESTIMENTOS

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

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

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

*Petravius retorna de uma missão e recebe 200XP por ela. Ele possui CON +1 e decide gastar 150XP para 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 música de +2 para +3 (ao custo de 120XP). Agora Petravius pode aumentar uma Habilidade ou um Atributo (que não seja CON). Ele escolhe aumentar seu CAR de +1 para +2 (ao custo de 150XP) e sobram ainda 180XP para gastar...*

## TABELA DE EXPERIÊNCIA

### ATRIBUTOS

Aumentar de Muito Fraco para Fraco	+50pts
Aumentar de Fraco para Normal	+100pts
Aumentar de Normal para Bom	+150pts
Aumentar de Bom para Ótimo	+200pts
Aumentar de Ótimo para Incrível	+250pts
Aumentar de Incrível para Superior	+300pts
Aumentar de Superior para Heróico (Máximo)	+350pts

### PERÍCIAS

Aumentar de Sem Graduação para Normal	+60pts
Aumentar de Normal para Bom	+90pts
Aumentar de Bom para Ótimo	+120pts
Aumentar de Ótimo para Incrível	+150pts
Aumentar de Incrível para Superior	+180pts
Aumentar de Superior para Heróico (Máximo)	+210pts

### HABILIDADES DE CLASSE OU RAÇA

Aumentar de Ausente para Normal	+40pts
Aumentar de Normal para Bom	+80pts
Aumentar de Bom para Ótimo	+120pts
Aumentar de Ótimo para Incrível	+160pts
Aumentar de Incrível para Superior	+200pts
Aumentar de Superior para Heróico (Máximo)	+240pts



