

# RPG QUEST

## GUIA PRÁTICO PARA JOGADORES!

Por Leonardo T.

### criação de personagem

#### 1º PONTOS DE CRIAÇÃO:

**Campanha Realista: 6**

**Campanha Medieval: 8**

**Campanha Fantástica: 10**

Os pontos de criação são utilizados para compra da raça (pág.14), da classe (pág.32), e Habilidades Especiais (pág.54) do personagem.

OBS: Para cada classe ou raça que não pertença ao bolsão do início da campanha acrescente +2 ao custo.

#### 2º ATRIBUTOS:

O Jogador tem **10 pontos para distribuir entre os 8 atributos** (pág.86). Sendo o limite máximo, na criação do personagem, a graduação Ótimo [+3] + modificadores raciais.

### REGRAS E TESTES

#### TESTES

Rola-se **2d6 + Bônus da Perícia/Atributo ou habilidade específica**. E compara-se com um valor de dificuldade. Se o valor for igual ou maior o teste é um sucesso.

#### TESTE RESISTIDO

Ambas as partes rolam **2d6 + bônus adequado**. Quem tirar o maior valor ganha. Em caso de empate (se o mestre desejar) pode ser rolado novamente os dados, ou fica como um empate mesmo.

### MOVIMENTAÇÃO

- Em um combate o personagem pode realizar seu deslocamento básico sem perder a defesa, mas não tem direito a usar ataques.
- um personagem pode andar até 3m (2 casas) e atacar sem sofrer penalidade. Após, ele recebe uma penalidade de -1 a cada casa avançada além das 2 iniciais.

### ORDEM DO COMBATE

Iniciativa, Movimentação, Ataque e Dano.

### AÇÕES

Cada personagem tem direito a uma ação por rodada. (Mover, Atacar, usar uma perícia...)

### TABELA DE DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS (XP)

### ATRIBUTOS

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 **350pts**  
Aumentar de Heróico para Lendário (Dom) **400pts**

### PERÍCIAS

Aumentar de Sem graduação para Normal **30pts**  
Aumentar de Normal para Bom **60pts**  
Aumentar de Bom para Ótimo **90pts**  
Aumentar de Ótimo para Incrível **120pts**  
Aumentar de Incrível para Superior **150pts**  
Aumentar de Superior para Heróico **180pts**  
Aumentar de Heróico para Lendário (Dom) **210pts**

### HABILIDADES

Aumentar de Sem Graduação 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 **240pts**  
Aumentar de Heróico para Lendário (Dom) **280pts**

### APRENDER RITUAIS E PSI

Aprender novo ritual ou poder de 1º círculo **60pts**  
Aprender novo ritual ou poder de 2º círculo **120pts**  
Aprender novo ritual ou poder de 3º círculo **180pts**  
Aprender novo ritual ou poder de 4º círculo **240pts**  
Aprender novo ritual ou poder de 5º círculo **300pts**  
Aprender novo ritual ou poder de 6º círculo **360pts**

### GRADUAR RITUAIS E PSI

Aumentar de Normal para Bom **20x Círculo**  
Aumentar de Bom para Ótimo **40 x Círculo**  
Aumentar de Ótimo para Incrível **60x Círculo**  
Aumentar de Incrível para Superior **80x Círculo**  
Aumentar de Superior para Heróico **100x Círculo**

### PSI ATIVADOS E RITUAIS MEMORIZADOS

Adicionar ritual ou poder de 1º círculo **100pts**  
Adicionar ritual ou poder de 2º círculo **200pts**  
Adicionar ritual ou poder de 3º círculo **300pts**  
Adicionar ritual ou poder de 4º círculo **400pts**  
Adicionar ritual ou poder de 5º círculo **500pts**  
Adicionar ritual ou poder de 6º círculo **600pts**

### MAGIAS

Aumentar um ponto de magia **150pts**  
Aprender um caminho novo em Normal **120pts**  
Aumentar um caminho de Normal para Bom **60pts**  
Aumentar um caminho de Bom para Ótimo **90pts**  
Aumentar um caminho de Ótimo para Incrível **120pts**  
Aumentar um caminho de Incrível para Superior **150pts**  
Aumentar um caminho de Superior para Heróico **180pts**

### PONTOS DE VIDA

Para aumentar um ponto de vida **100pts**