

First QuestTM

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition



Para leitores a partir de 10 anos

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 e quanto bom senso ele possui.

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

Movimentos Especiais

Tipo de Movimento	Metros por rodada
Nadando	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	Dano
Queda	1d6 cada 3 metros
Veneno	15 pontos de dano

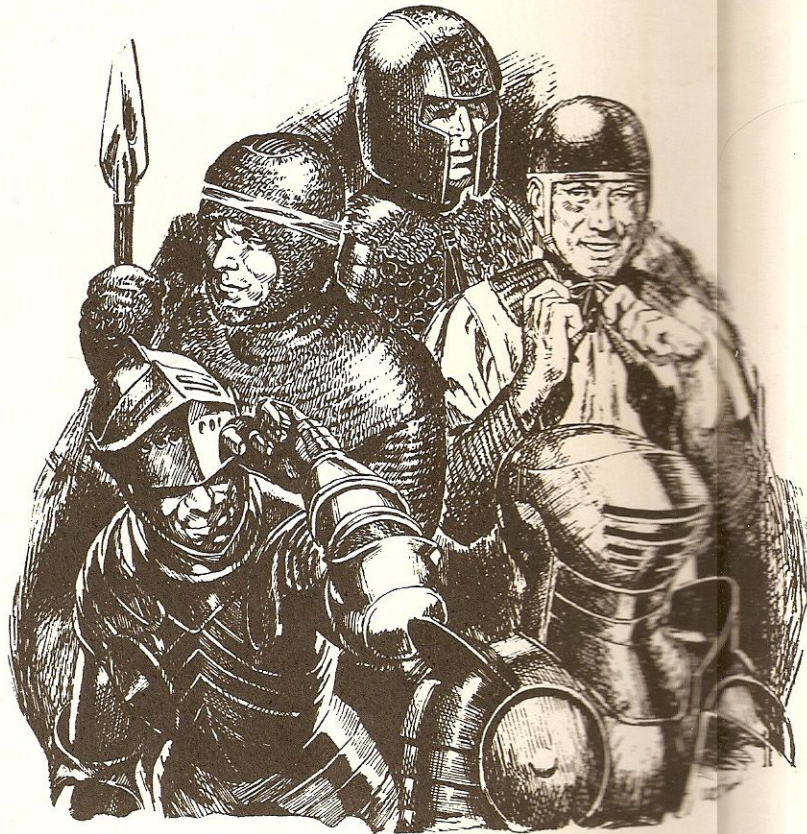
(Veneno leva 1d20+10 rodadas para fazer efeito)

Testes de Habilidade

- (1) O Mestre escolhe que 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

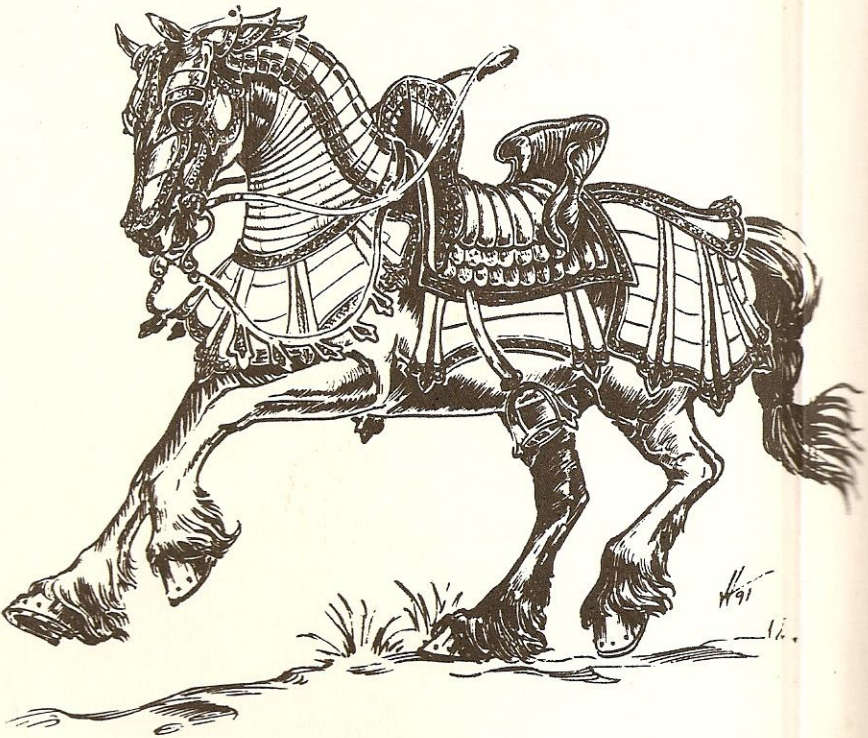
- (1) Lance um dado de 20 faces.
- (2) Subtraia o resultado da TACO de seu personagem.
- (3) Se o resultado for inferior ou igual à CA do monstro, o ataque foi bem-sucedido.

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	Efeito
0 ou menos	Inconsciente
-10 ou menos	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