

# Castlecrawl Quest



Felippe Bardo



Autor  
**Felippe Bardo**

Arte Original utilizada na capa criada por  
**Rachid Lotf**

Capa e Diagramação  
**Felipe Gomes**

Artes Internas  
Konami

Um jogo oferecido pela



## Castlecrawl Quest

### **Introdução**

Castlecrawl Quest é um jogo de 1 até 6 jogadores que resgata o espírito dos jogos de terror e plataforma Castlevania da Konami. Os jogadores irão seguir por inúmeros salões; enfrentar diversos inimigos; superar vários desafios até enfrentarem, por fim o Lorde Vampiro senhor do castelo em uma batalha final...



### **Como jogar?**

Para jogar Vampire Quest são necessários lápis, papel, dados de 6 faces e 1 até 6 jogadores que criarão os personagens para desafiar a ameaça do lorde Vampiro e estágio por estágio irão enfrentar chefes até fim da jornada aonde o embate final irá acontecer.

## Os Caçadores

### **Criação de personagens**

Cada jogador irá criar um personagem e distribuir 3 pontos dentre os 3 atributos:

**Músculos:** força física, resiliência e capacidade de causar dano com as mãos.

**Movimento:** flexibilidade corporal, agilidade, reflexos e equilíbrio.

**Mente:** memória, intuição, autocontrole e percepção.

Além disso todo personagem jogador começa com

3 pontos de energia

1+ 1 vida adicional para cada nível de dificuldade do jogo.

### **Toques Finais**

Descreva a aparência e a profissão do seu personagem antes de invadir o castelo do lorde Vampiro e uma frase, lema ou epíteto do seu personagem.

Sempre que um teste realizado tiver relação com essa descrição o personagem rola um dado adicional e salva o melhor resultado.

### **Sistema**

Ao realizar uma ação ou tarefa que seja necessário superar um desafio como atacar, procurar itens, achar passagens secretas, evitar combate, saltar plataformas é necessário rolar 1d6 somando o atributo correspondente a tarefa e obter um valor igual ou superior a 6 para ser bem sucedido.

## Arquétipos

Os personagens podem escolher um dos 3 arquétipos abaixo:

**Combatente:** Um homem de armas treinado na arte de lutar. Causa 1 ponto de dano adicional em combate e rola um dado adicional em jogadas de combate para ficar com o melhor resultado. Pode realizar uma ação de combater adicional por rodada.

**Ladrão:** Um saqueador de tesouros e especialista em não ser detectado. Rola um dado adicional para encontrar passagens secretas, tesouros e evitar armadilhas e combate e fica com o melhor resultado. Pode realizar uma ação de saquear adicional por rodada.

**Místico:** Um conhecedor das artes arcanas. Começa o jogo com 2 poderes sobrenaturais. Pode realizar uma ação de conjurar adicional por rodada.



## Ações

A cada rodada um personagem pode realizar uma das seguintes ações seu turno:

**Combate [Músculos]:** Atacar um inimigo e causar 1 ponto de dano a ele.

**Desobstruir [Músculos]:** Remover entulhos, armadilhas que impedem de se mover ao próximo quadro.

**Evasão [Movimento]:** Evitar ser atacado por uma criatura até igual seu movimento após isso, rola se um dado adicional e se perde o melhor resultado.

**Saquear [Movimento]:** Após um tesouro ser encontrado é necessário uma ação de saquear para se obter o mesmo, em caso de mais de um jogador quiser o tesouro é necessário uma disputa de movimento e o maior resultado vence.

**Conjurar [Mente]:** Um personagem que conhecer um ou mais poderes sobrenaturais para maiores informações verifique a lista de poderes sobrenaturais.

**Investigar [Mente]:** Para encontrar uma passagem secreta, tesouro ou informações é necessário testar o atributo Mente, no entanto para conseguir obter este é necessário uma ação de saquear.

**Usar um item [Geral]:** O personagem usa um item que possui consigo.

**Auxílio [Geral]:** Um aliado recebe um dado adicional a sua próxima jogada para executar uma ação.

## Poderes Sobrenaturais

São poderes que podem ser invocados pelos personagens ao custo de 1 ponto de energia. Ladrões e Combatentes necessitam de pergaminhos mágicos para lançarem poderes sobrenaturais.

**Raio Mágico:** Um raio elemental que causa 2 pontos de dano

**Cura:** Restaura 3 pontos de energia do alvo

**Veloz:** Concede uma ação adicional ao conjurador.

**Paralisar:** Impede um inimigo de agir até sua próxima rodada.

**Destruição:** Destrói um objeto ou detritos.

**Telecinésia:** Move um objeto ou inimigo para o próximo quadro ou parede.

**Abrir:** Abre uma porta trancada.

**Detectar:** O conjurador rola um dado adicional e salva o melhor resultado para evitar desafios.

**Fortalecer:** O alvo recebe +2 em um atributo até o fim do seu próximo turno.

**Teleporte:** O conjurador se move ao início da sala.

**Esconjurar:** Destrói o inimigo alvo esta magia é lançada com uma penalidade de -2.

**Proteção:** absorve até 3 pontos de dano do alvo.



### **Evoluindo**

Toda vez que superarem um desafio o personagem obtém um ponto de experiência. A cada 10 pontos de experiência ele recebe uma evolução que dá direito a um dos benefícios:

- Aumentar em 1 ponto o atributo
- Aumentar em 1 ponto a Energia
- Obter um poder sobrenatural

Pontos de experiência podem ser gastos para realizar efeitos abaixo:

- Somar +2 a jogada a ser testada
- Relançar um teste fracassado
- Lançar um dado adicional e salvar o melhor valor
- Recuperar 1 ponto de energia
- Causar 1 ponto de dano adicional.
- Absorver 1 ponto de dano

Apenas 1 ponto de experiência pode ser gasto por rodada por cada personagem.



## O Castelo

Quando iniciar uma partida de Vampire Quest são necessário formar o castelo que possuirá um número de estágios igual o número de jogadores somado de acordo com a dificuldade do jogo.

**Fácil:** 2

**Normal:** 4

**Difícil:** 6

**Extremo:** 8

**Infernal:** 10

### **Salas**

Cada estágio possui um número de Salas igual a dificuldade de Jogo somado ao nível do estágio além da sala do chefe que guarda a passagem para o próximo estágio.

As salas além dos desafios normais podem ser role 2d6:

**2-6 Comum:** Porta que o personagem pode acessar sem problemas.

**7-9 secretas:** Portas ocultas que necessita de uma ação investigar para ser localizada e ela pode ser um categoria dentre as listadas aqui

**10-11 seladas:** Portas obstruídas por magia ou destroços sendo necessário uma ação de conjurar com efeito de *abrir* ou desobstruir.

**12 refúgio:** Um local onde o personagem recupera toda sua energia e condições.

As salas possuem quadros que medem o tamanho, necessidade de movimentos para se atravessar o ambiente e a quantidade de desafios possíveis dentro dela.

**Pequena:** 1

**Média:** 3

**Grande:** 5

**Enorme:** 7

**Gigantesca:** 12



### **Desafios**

As salas do castelo estão recheadas de desafios a serem superados.

**2-6 Criaturas:** Criaturas que habitam o castelo e atacam os personagens.

**7-9 Armadilhas:** Perigos como bombas, plataformas falsas, gatilhos que causam dano ou efeitos

**10-11 Enigmas:** Um teste de atributo necessário para superar um obstáculo ou perigo.

**12 Mortal:** Uma ameaça que causa perda automática de uma vida.

Cada estágio possui o seu valor somado ao nível de dificuldade multiplicado pelo número de jogadores divididos dentre suas salas.

## **Criaturas**

Inimigos que habitam as salas do Castelo, impedem o avanço do personagens, causam dano caso o personagem não consiga se evadir do seu ataque.

### **Nível**

**2-6 Fraco:** 1 ponto de vida e causam 1 ponto de dano. Ex: Morcego, rato, garras rastejantes.

**7-9 Regular:** 2 pontos de vida e causam 1 ponto de dano. Ex: Zumbi, Esqueleto, Lobo

**10-11 Forte:** 3 pontos de vida e causam 1 ponto de dano. Ex: Esqueleto Guerreiro, Zumbi Gigante, Armadura Animada.

**12 Superior:** 5 pontos de vida e causam 2 pontos de dano. Ex: Demônio, Lobo das Cavernas, Cavaleiro Morto Vivo.

As criaturas atacam simultaneamente todos os jogadores em cada sala. Os jogadores podem escolher sofrer o ataque no lugar de um outro caso tenha ataques excedentes, caso contrário deve ser feito uma disputa de movimento e o menor resultado sofre o ataque.

## **Armadilhas**

São gatilhos ou efeitos que são ativados ao se passar de um quadro para outro. Existem armadilhas normais que podem ser desarmadas normalmente e as mágicas que somente podem ser desarmadas por poderes sobrenaturais. As armadilhas podem ser:

**Normal:** Simples que causa 1 ponto de dano e desarma. Ex: objetos em queda.

**Perigosa:** Mais elaboradas que causam 2 pontos de dano ou não desarmam após acionadas. Ex: Lança Chamas.

**Desafiadora:** além de causar dano causa um efeito nocivo impedindo o personagem de agir até o próximo turno ou causando desvantagens rolando um dado adicional e eliminando o melhor valor. Ex: Dardo envenenado.

**Mortal:** Armadilhas que automaticamente causam a perda de vida. Ex: fosso de estacas.

## **Tesouros**

Ao derrotar um inimigo é possível obter um tesouro de nível que vai de 1 até 3.

### **D6**

1-3 nível 1

4-5 nível 2

6 nível 3

Tesouros são itens encontrados após derrotar um inimigo alguns exemplos são.

**Sal:** Impede um inimigo de Atacar você até o fim do seu próximo turno.

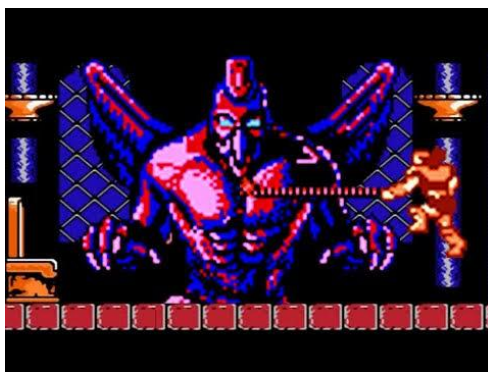
**Água Benta:** causa 3 pontos de dano a um inimigo.

**Poção de Cura:** recupera igual ao nível do tesouro energia quando consumido.

**Elixir:** Remove efeitos negativos como veneno.

**Amuleto:** Adiciona nível a jogada de ataque quando consumido.

**Pergaminho:** Após consumido conjura um poder sobrenatural.



## **Chefes**

Ao fim de cada estágio um chefe irá guardar a passagem. Eles são inimigos poderosos que podem possuir poderes sobrenaturais e/ou habilidades únicas.

Eles possuem uma quantidade de energia igual ao valor do estágio somado a dificuldade e +2 por cada jogador.

### Habilidades de Chefes

Chefes possuem habilidades únicas e sobrenaturais. Eles podem escolher habilidades sobrenaturais e dentre as seguir e utilizar um número de vezes igual ao estágio.

**Aura:** os ataques do chefe atacam todos personagens ao mesmo tempo.

**Ataque Mortal:** o chefe desferir um ataque que causa a perda de uma vida.

**Sombra:** ataques desferidos contra o devem ser realizados um rolagem de dado adicional e salvar o menor valor.

**Invocação:** O chefe invoca um número de inimigos igual ao valor do estágio.

**Dominação:** Faz com que o jogador ataque outro jogador até o fim do seu próximo turno.

**Invencível:** O chefe não pode ser atingido até o fim do seu próximo turno.

