



ACERTOS CRÍTICOS REVISITADOS



DUNGEONS & DRAGONS



Apresentamos aqui regras opcionais que expandem o alcance dos acertos críticos em D&D 5e.
Apresentando uma série de tabelas de acertos críticos que variam de acordo com o tipo de dano do ataque

ESTE MATERIAL FOI FEITO DE FÃ PARA FÃS, SUA VENDA
E/OU IMPRESSÃO É ESTRITAMENTE **PROIBIDA**,
TODOS OS DIREITOS AUTORAIS RESERVADOS AOS
RESPECTIVOS AUTORES E A WIZARDS OF THE COAST.

TRADUZIDO E DIAGRAMADO PELAS EQUIPES
D&D TRADUÇÕES E UNCENSORED RPG



AGRADEÇO A TODOS QUE ACREDITARAM E ACOMPANHARAM A PRODUÇÃO
REALIZADA POR VOLUNTÁRIOS INTUSIASTAS DE FÃ PARA FÃ EM PORTUGUÊS.

TRADUTOR: AS / REVISOR: MO

PROJETISTA GRÁFICO: MO



ACERTOS CRÍTICOS REVISITADOS

Apresentamos aqui regras opcionais que expandem o alcance dos acertos críticos em D&D 5e. Apresentando uma série de tabelas de acertos críticos que variam de acordo com o tipo de dano do ataque, “Acertos Críticos Revisitados”, pode ser incluído em sua campanha para adicionar um elemento adicional de incerteza, suspense e surpresa no combate. O Mestre e os jogadores também podem estar interessados em utilizar os “Acertos Críticos Revisados” para aumentar a consequência do envolvimento no combate, incluindo o potencial de morte ou desmembramento.

REVISÕES PARA ACERTOS CRÍTICOS

Exceto como o mencionado de outra forma abaixo, use as regras normais para acertos críticos.

- Quando você atinge um acerto crítico em uma criatura, em vez de rolar o dado de dano do ataque duas vezes e aplicá-los juntos, role um d20 e use o resultado correspondente na tabela de acertos críticos determinada pelo tipo de dano de seu ataque.
- Quando você atinge um acerto crítico com um ataque que causa dois ou mais tipos de dano, escolha um desses tipos de dano e role essa tabela de acertos críticos.
- O traço “Ataques Selvagens” do Meio-Orc e a habilidade “Crítico Brutal” do Bárbaro continuam a funcionar como escrito.

OPCIÃO ALTERNATIVA: USO SELETIVO DE ACERTOS CRÍTICOS

Quando você implementa as regras apresentadas em “Acertos Críticos Revisitados”, as vidas dos personagens do jogador ficam muito mais difíceis. Alguns jogadores vão adorar, outros vão odiá-la, e alguns estarão perfeitamente bem com isso até o dia que receberem um golpe fatal de um kobold.

Se você e seus jogadores preferirem, as regras de acertos críticos normais podem ser usadas para monstros de baixa significância para a história ou que não devem ser um combate fatal para os personagens dos jogadores. Usando essas regras alternativas, os personagens dos jogadores continuam a usar as tabelas de acerto crítico quando causam dano, mas as criaturas apenas rolam nas tabelas de acerto crítico quando elas têm importância dramática para a história e/ou são destinadas a um encontro potencialmente letal para os personagens.

LESÕES & INSANIDADE

Acertos críticos podem causar lesões menores e lesões maiores. Quando uma criatura sofre uma lesão menor, ela pode ser curada pela magia restauração menor ou se recuperando em seu tempo de inatividade (*Livro do Jogador*, pág. 187).

Lesões maiores não se curarão por conta própria e exigem a poderosa magia *restauração maior*. As insanidades, causadas por golpes críticos que causam dano psíquico, devem ser curadas da mesma maneira.

O texto de certas lesões especificará outras formas pelas quais essas lesões podem ser resolvidas. Por exemplo, em “Golpe na cabeça!” a lesão menor é restaurada após o período de 2d12 horas decorridas enquanto em “Decapitado!” a lesão maior não pode ser curada pelo uso da magia *restauração maior*.

TABELAS DE DANOS COM ARMA

CONCUSSÃO

d20 Concussão

1	Você chama isso de crítico? Role seus dados de dano normais.
2-3	Perdeu o balanço! Role seus dados de dano normais e o próximo ataque contra a criatura tem vantagem.
4-6	Bom golpe! Não role seus dados de dano; em vez disso, use o resultado máximo possível com esses dados.
7-8	Arremetida cambaleante! Não role seus dados de dano; em vez disso, trate o resultado máximo possível com esses dados e empurre a criatura até 4,5 metros em qualquer direção.
9-11	Grande golpe! Role seus dados de dano duas vezes e aplique-os juntos.
12-13	Sente-se! Role os dados de dano duas vezes e aplique-os juntos e a criatura é derrubada.
14-16	Balançado e rolado! Role os dados de dano duas vezes e aplique-os juntos, empurre a criatura até 4,5 metros de distância, e a criatura é derrubada.
17-18	Lesão grave! Causa a quantidade máxima de dano de seus dados de dano normais, em seguida, role seus dados de dano e adicione ao resultado. Em seguida, role na tabela de lesões menores. Se a criatura estiver usando uma armadura pesada role na tabela de lesões maiores, em vez disso.
19	Esmagado! Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de lesões maiores.
20	Espalhado! Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes, a criatura fica atordoada até o final do próximo turno e role na tabela de lesões maiores.



PERFURANTE

d20 Perfurante

- 1 **Você chama isso de crítico?** Role seus dados de dano normais.
- 2-3 **Invista e estoque!** Role seus dados de dano duas vezes e use o resultado mais alto.
- 4-6 **Bom golpe!** Não role seus dados de dano; em vez disso, use o resultado máximo possível com esses dados.
- 7-8 **Perfurado!** Role seus dados de dano duas vezes e aplique-os juntos.
- 9-11 **Grande golpe!** Role seus dados de dano duas vezes e aplique-os juntos.
- 12-13 **Queijo suíço!** Role o dobro de dados de dano como normal. Em seguida, role duas vezes na tabela de lesões menores e use o menor resultado.
- 14-16 **Cheio de furos!** Role seus dados de dano duas vezes e aplique-os juntos e role na tabela de lesões menores.
- 17-18 **Alfinetada cruel!** Role seus dados de dano duas vezes e aplique-os juntos e role a tabela de lesões maiores.
- 19 **Espetada completa!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de lesões maiores.
- 20 **Atravessado!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes, role na tabela de lesões menores e role na tabela de lesões maiores.

CORTANTE

d20 Cortante

- 1 **Você chama isso de crítico?** Role seus dados de dano normais.
- 2-3 **Cortado e fatiado em cubos!** Role seus dados de dano normais e a criatura perde 1d6 pontos de vida no início do próximo turno.
- 4-6 **Bom golpe!** Não role seus dados de dano, em vez disso, considere o resultado máximo possível com esses dados.
- 7-8 **Abriu o corte!** Role seus dados de dano normalmente e a criatura está sangrando. Durante o próximo minuto, a criatura perde 1d4 de dano no início de cada um de seus turnos até usar uma ação para curar esta ferida.
- 9-11 **Grande golpe!** Role seus dados de dano duas vezes e aplique-os juntos.
- 12-13 **Fatia profunda!** Role seus dados de dano duas vezes e aplique-os juntos e a criatura está sangrando. Durante o próximo minuto, a criatura perde 1d8 pontos de vida no início de cada um de seus turnos até usar uma ação para curar esta ferida.
- 14-16 **Lacerado!** Role seus dados de dano duas vezes e adicione-os juntos e a criatura está sangrando. Para o próximo minuto, a criatura perde 1d12 pontos de vida no início de cada um de seus turnos até usar uma ação para curar esta ferida.
- 17-18 **Fendido!** Considere a quantidade máxima de dano de seus dados de dano normais, em seguida, role seus dados de dano e adicione ao resultado. Então, role na tabela de lesões menores. Se a criatura estiver usando armadura leve ou nenhuma role na tabela de lesões maiores, em vez disso.
- 19 **Dissecado!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de lesões maiores.
- 20 **Talhado!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes, role na tabela de lesões maiores e a criatura está sangrando. Durante o próximo minuto, a criatura perde 2d8 pontos de vida no início de cada um de seus turnos até usar uma ação para curar esta ferida.

TABELAS DE DANO MÁGICO

ÁCIDO

d20 Ácido

- 1 **Você chama isso de crítico?** Role seus dados de dano normais.
- 2-3 **Bílis escaldante!** Role seus dados de dano normais e a criatura fica com cicatrizes. Enquanto tiver uma cicatriz, a criatura tem desvantagem em todos os testes de habilidade de Carisma, exceto Carisma (Intimidação). A cicatriz pode ser reparada da mesma forma que uma lesão menor.
- 4-6 **Bom acerto!** Não role seus dados de dano, em vez disso, trate o resultado máximo possível com esses dados.
- 7-8 **Carne derretida!** Role seus dados de dano normais e a criatura é desfigurada. Enquanto desfigurada, a criatura tem desvantagem em todos os testes de habilidade de Carisma, exceto Carisma (Intimidação). A desfiguração pode ser reparada pela magia *restauração maior*.
- 9-11 **Grande acerto!** Role seus dados de dano duas vezes e adicione-os juntos.
- 12-13 **Carne fervendo!** Role o dobro de seus dados de dano normais e se a criatura estiver usando armaduras, seu modificador de CA é reduzido em 1 até que ela possa ser reparada (por 1/4 do preço de nova armadura do mesmo tipo) ou purificada (se a armadura for mágica). Se a criatura não estiver usando armadura, role na tabela de lesões menores.
- 14-16 **Mutilação Horrível!** Role o dobro de seus dados de dano normais e role na tabela de lesões menores. Além disso, a criatura está desfigurada. Enquanto desfigurada, a criatura tem desvantagem em todos os testes de habilidade de Carisma, exceto Carisma (Intimidação). A desfiguração pode ser reparada com a magia *restauração maior*.
- 17-18 **Trauma cáustico!** Considere a quantidade máxima de dano de seus dados de dano normais, em seguida, role seus dados de dano e adicione esse resultado. Se a criatura estiver usando armaduras, role na tabela de lesões menores e seu modificador de CA é reduzido em 2 até que ela possa ser reparada (por metade do preço de armadura nova do mesmo tipo) ou limpa (se a armadura for mágica). Se a criatura não estiver vestindo armadura, role na tabela de lesões maiores.
- 19 **Vitrificado!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de lesões maiores.
- 20 **Banho ácido!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes. Se a criatura estiver usando armaduras, a armadura é destruída (se não mágica) ou inutilizada até ser limpa durante um descanso longo (se mágico) e role na tabela de lesões maiores. Se a criatura não estiver usando armadura, role na tabela de lesões maiores e a criatura está desfigurada. Enquanto desfigurada, a criatura tem desvantagem em todos os testes de habilidade de Carisma, exceto Carisma (Intimidação). A desfiguração pode ser reparada pela magia *restauração maior*.

FRIO

d20 Frio

- 1 **Você chama isso de crítico?** Role seus dados de dano normais.
- 2-3 **Calafrios!** Role seus dados de dano normais e a criatura só pode se mover a metade do seu deslocamento no próximo turno.
- 4-6 **Bom acerto!** Não role seus dados de dano, em vez disso, trate o resultado como o máximo possível com esses dados.
- 7-8 **Gelado!** Role seus dados de dano normais e o deslocamento da criatura é 0 até o final do próximo turno.
- 9-11 **Grande acerto!** Role o dobro de seus dados de dano normais.
- 12-13 **Congelando!** Role o dobro de seus dados de dano normais e a criatura está paralisada até o final do próximo turno.
- 14-16 **Congelado!** Role o dobro de seus dados de dano normais e a criatura está paralisada até o final do próximo turno. Se a criatura sofrer dano antes do final do seu próximo turno, role na tabela de lesões menores.
- 17-18 **Bloco de gelo!** Considere a quantidade máxima de dano de seus dados de dano normais, em seguida, role seus dados de dano e adicione esse resultado. A criatura está paralisada até o final do próximo turno e role na tabela de lesões menores.
- 19 **Glacial!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de lesões maiores.
- 20 **Abaixo de zero!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes, role na tabela de lesões maiores e a criatura está paralisada no próximo minuto. A criatura pode realizar um teste de resistência de Constituição no final de cada um de seus turnos (CD 16) para encerrar esse efeito. Se ele falhar nesse teste três vezes, ele fica petrificado, embora o efeito seja congelado em um bloco de gelo.

FOCO

d20 Fogo

- 1 **Você chama isso de crítico?** Role seus dados de dano normais.
- 2-3 **Onda de calor!** Role seus dados de dano normais e os testes de ataque para ataques que causam dano de fogo têm vantagem quando feitos contra a criatura até o final do próximo turno.
- 4-6 **Bom acerto!** Não role seus dados de dano, em vez disso, considere o resultado como sendo o máximo possível com esses dados.
- 7-8 **Lampejo quente!** Role seus dados de dano normais e a criatura está em chamas. Enquanto a criatura está em chamas, ela sofre 2d4 de dano de fogo no início de cada um de seus turnos. A criatura pode encerrar esta condição se jogando ao chão e usando 1,5 metros de deslocamento para rolar.
- 9-11 **Grande acerto!** Role o dobro de seus dados de dano normais.
- 12-13 **Em chamas!** Role o dobro de seus dados de dano normais e a criatura está em chamas. Enquanto a criatura está em chamas, ela sofre 2d6 de dano de fogo no início de cada um de seus turnos. A criatura pode encerrar esta condição se jogando ao chão e usando 1,5 metros de deslocamento para rolar.
- 14-16 **Queimado vivo!** Role o dobro de seus dados de dano normais e a criatura está carbonizada. Se a criatura tiver resistência a fogo, ela perde essa resistência. Se a criatura não tiver resistência ao fogo, ganha vulnerabilidade ao fogo. Ambos os efeitos podem ser encerrados da mesma forma que uma lesão menor.
- 17-18 **Fogo do inferno!** Considere a quantidade máxima de dano de seus dados de dano normais, em seguida, role seus dados de dano e adicione ao resultado, e então, role na tabela de lesões menores. Além disso, a criatura está em chamas. Ela sofre 2d6 de dano de fogo no início de cada um de seus turnos. A criatura pode encerrar esta condição se jogando ao chão e usando 1,5 metros de deslocamento para rolar.
- 19 **Combustão!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de lesão maior.
- 20 **Inferno!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de lesão maior. Além disso, a criatura está em chamas. Ela sofre 2d8 de dano de fogo no início de cada um de seus turnos. A criatura pode encerrar esta condição se jogando ao chão e usando 1,5 metros de deslocamento para rolar.



ENERGIA

d20 Energia

- 1 **Você chama isso de crítico?** Role seus dados de dano normais.
- 2-3 **Choque mágico!** Role seus dados de dano normais e a criatura tem desvantagem nos testes de resistência contra magias até o final do seu próximo turno.
- 4-6 **Bom acerto!** Não role seus dados de dano, em vez disso, considere o resultado máximo possível com eles.
- 7-8 **Incandescência sobrenatural!** Role seus dados de dano normais e testes de ataque com magia contra a criatura têm vantagem até o final do próximo turno.
- 9-11 Grande acerto! Role o dobro de seus dados de dano normais.
- 12-13 **Golpe encantado!** Role o dobro de seus dados de dano normais e a criatura fica enfeitiçada até o final do seu próximo turno. Enquanto está enfeitiçada, os testes de resistência contra magia são feitos com desvantagem e os testes de ataque com magia contra ele têm vantagem.
- 14-16 **Magnetismo místico!** Role o dobro de seus dados de dano normais e a criatura está enfeitiçada pelo próximo minuto. Enquanto está enfeitiçada, os testes de resistência contra magia são feitos com desvantagem e os testes de ataque com magia contra ele têm vantagem. No final de cada um dos turnos da criatura, ela pode fazer um teste de resistência de inteligência (CD 14) para encerrar o efeito.
- 17-18 **Fascinado!** Considere a quantidade máxima de dano de seus dados de dano normais, em seguida, role seus dados de dano e adicione ao resultado, e então role na tabela de lesões menores. Além disso, a criatura está enfeitiçada pelo próximo minuto. Enquanto está enfeitiçada, os testes de resistência contra magia são feitos com desvantagem e os testes de ataque com magia contra ele têm vantagem. No final de cada um dos turnos da criatura, ela pode fazer um teste de resistência de inteligência (CD 16) para encerrar o efeito.
- 19 **Injúria arcana!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de lesão maior.
- 20 **Magicamente espancado!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de lesão maior. Além disso, a criatura está encantada pelo próximo minuto. Enquanto está enfeitiçada, os testes de resistência contra magia são feitos com desvantagem e os testes de ataque com magia contra ele têm vantagem. No final de cada um dos turnos da criatura, ela pode fazer um teste de resistência de inteligência (CD 16) para encerrar o efeito.



ELÉTRICO

d20 Elétrico

- 1 **Você chama isso de crítico?** Role seus dados de dano normais.
- 2-3 **Chocante!** Role seus dados de dano normais e a criatura não pode usar reações até o final do seu próximo turno.
- 4-6 **Bom acerto!** Não role seus dados de dano, em vez disso, considere o resultado máximo possível com esses dados.
- 7-8 **Fagulha voadora!** Role seus dados de dano normais e você pode escolher outra criatura dentro de 4,5 metros do alvo. Essa criatura deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Destreza (CD 14) ou sofrerá a metade do mesmo dano.
- 9-11 **Grande acerto!** Role o dobro de dados de seus dados de dano normais.
- 12-13 **Arco elétrico!** Role o dobro de seus dados de dano normais e você pode escolher outra criatura dentro de 4,5 metros da vítima. Essa criatura deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Destreza (CD 18) ou sofrerá a metade do mesmo dano.
- 14-16 **Fulminado!** Role o dobro de seus dados de dano normais e role na tabela de lesões menores. Se a criatura estiver usando uma armadura de metal role na tabela de lesões maiores.
- 17-18 **Iluminado!** Considere a quantidade máxima de dano de seus dados de dano normais, em seguida, role seus dados de dano e adicione ao resultado. A criatura e cada criatura que você escolher dentro de 4,5 metros dele não podem fazer reações até o final do próximo turno. Em seguida, role na tabela de lesões menores.
- 19 **Eletrocutado!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de lesões maiores.
- 20 **Punição elétrica!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e você pode escolher outra criatura dentro de 4,5 metros da vítima. Essa criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza (CD 20) ou sofrerá a metade do dano. Em seguida, role na tabela de lesões maiores.

NECRÓTICO

d20 Necrótico

- 1 **Você chama isso de crítico?** Role seus dados de dano normais.
- 2-3 **Corrompido!** Role seus dados de dano normais e a criatura não pode recuperar pontos de vida até o final do seu próximo turno.
- 4-6 **Bom acerto!** Não role seus dados de dano, em vez disso, considere o resultado máximo possível com esses dados.
- 7-8 **Supurado!** Role seus dados de dano normais e os pontos de vida máximos da criatura são reduzidos pelo mesmo valor.
- 9-11 **Grande acerto!** Role o dobro de seus dados de dano normais.
- 12-13 **Decaído!** Role o dobro de seus dados de dano normais e os pontos de vida máximos da criatura são reduzidos pela mesma quantidade.
- 14-16 **Definhando!** Role o dobro de seus dados de dano normais e a criatura não pode recuperar pontos de vida pelo próximo minuto. Ela pode fazer um teste de resistência de constituição (CD 16) no final de cada um de seus turnos para encerrar esse efeito.
- 17-18 **Mirrado!** Considere a quantidade máxima de dano de seus dados de dano normais, e em seguida, role seus dados de dano e adicione ao resultado. Os pontos de vida máximos da criatura são reduzidos pelo mesmo valor. Em seguida, role na tabela de lesões menores.
- 19 **Atrofiado!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de lesões maiores.
- 20 **Putrefato!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes, os pontos de vida máximos da criatura são reduzidos pela mesma quantidade e a criatura não pode recuperar pontos de vida até o final do próximo turno. Em seguida, role na tabela de lesões maiores.

VENENO

d20 Veneno

- 1 **Você chama isso de crítico?** Role seus dados de dano normais.
- 2-3 **Nauseabundo!** Role seus dados de dano normais e a criatura tem desvantagem em seu próximo teste de habilidade, testes de ataque ou teste de resistência.
- 4-6 **Bom acerto!** Não role seus dados de dano, em vez disso, considere o resultado máximo possível com esses dados.
- 7-8 **Enjoado!** Role seus dados de dano normais e a criatura tem desvantagem em todos os testes de habilidade, testes de ataque e testes de resistência até o final do próximo turno.
- 9-11 **Grande acerto!** Role o dobro de seus dados de dano normais.
- 12-13 **Envenenado!** Role o dobro de seus dados de dano normais e a criatura está envenenada pelo próximo minuto. A criatura pode fazer um teste de resistência no final de cada um de seus turnos (CD 12) para encerrar esse efeito.
- 14-16 **Contaminado!** Role o dobro de seus dados de dano normais e a criatura está envenenada pelo próximo minuto. A criatura pode fazer um teste de resistência no final de cada um de seus turnos (CD 16) para encerrar esse efeito.
- 17-18 **Choque tóxico!** Considere a quantidade máxima de dano de seus dados de dano normais, em seguida, role seus dados de dano e adicione ao resultado. Então, role na tabela de lesões menores e a criatura está envenenada pelo próximo minuto. A criatura pode fazer um teste de resistência no final de cada um de seus turnos (CD 12) para encerrar esse efeito.
- 19 **Falha sistêmica!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de lesões maiores.
- 20 **Colapso biológico!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes, role na tabela de lesões maiores e a criatura está envenenada pelo próximo minuto. A criatura pode fazer um teste de resistência no final de cada um de seus turnos (CD 16) para encerrar esse efeito.



Psíquico

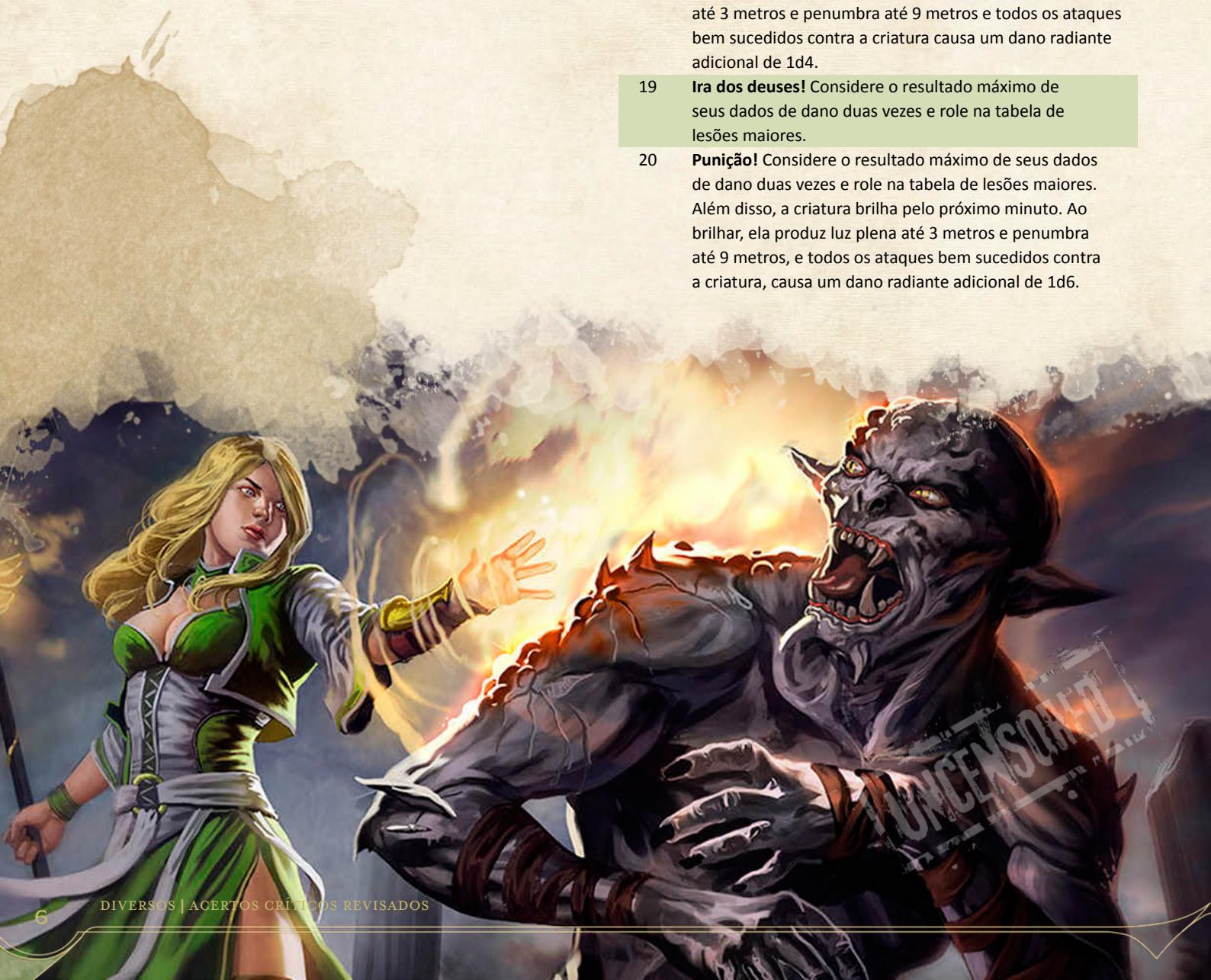
d20 Psíquico

- 1 **Você chama isso de crítico?** Role seus dados de dano normais.
- 2-3 **Desorientado!** Role seus dados de dano normais e você controla o deslocamento da criatura no próximo turno.
- 4-6 **Confuso!** Role seus dados de dano normais e a criatura não pode diferenciar amigo de inimigo até o final do próximo turno.
- 7-8 **Bom acerto!** Não role seus dados de dano, em vez disso, considere o resultado máximo possível com esses dados.
- 9-11 **Grande acerto!** Role o dobro de seus dados de dano normais.
- 12-13 **Dominado!** Role o dobro de seus dados de dano normais e você controla a ação da criatura no próximo turno.
- 14-16 **Fratura psicológica!** Role o dobro de seus dados de dano normais e role na tabela de Insanidade com desvantagem.
- 17-18 **Ruptura psicológica!** Considere a quantidade máxima de dano de seus dados de dano normais, em seguida, role seus dados de dano e adicione ao resultado. Em seguida, role na tabela Insanidade.
- 19 **Loucura!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de Insanidade.
- 20 **Mente derretida!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de Insanidade com vantagem.

RADIANTE

d20 Radiante

- 1 **Você chama isso de crítico?** Role seus dados de dano normais.
- 2-3 **Confuso!** Role seus dados de dano normais e a criatura não pode se aproximar de você até o final do próximo turno.
- 4-6 **Bom acerto!** Não role seus dados de dano, em vez disso, considere o resultado máximo possível com esses dados.
- 7-8 **Explosão abatedora!** Role seus dados de dano normais e a criatura está amedrontada até o final do seu próximo turno.
- 9-11 **Grande acerto!** Role o dobro de seus dados de dano normais.
- 12-13 **Admirado!** Role o dobro de seus dados de dano normais e a criatura fica amedrontada até o final do seu próximo turno.
- 14-16 **Terror sagrado!** Role o dobro de seus dados de dano normais e role na tabela de lesões menores. Além disso, a criatura é amedrontada pelo próximo minuto. Ela pode fazer um teste de resistência de Sabedoria (CD 16) no final de cada um de seus turnos para encerrar esse efeito.
- 17-18 **Marca da justiça!** Considere a quantidade máxima de dano para seus dados de dano normais, em seguida, role seu dado de dano e adicione ao resultado, então role na tabela de lesões menores. Além disso, a criatura brilha pelo próximo minuto. Ao brilhar, ela produz luz plena até 3 metros e penumbra até 9 metros e todos os ataques bem sucedidos contra a criatura causa um dano radiante adicional de 1d4.
- 19 **Ira dos deuses!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de lesões maiores.
- 20 **Punição!** Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de lesões maiores. Além disso, a criatura brilha pelo próximo minuto. Ao brilhar, ela produz luz plena até 3 metros e penumbra até 9 metros, e todos os ataques bem sucedidos contra a criatura, causa um dano radiante adicional de 1d6.



TROVEJANTE

d20 Trovejante

- | | |
|-------|--|
| 1 | Você chama isso de crítico? Role seus dados de dano normais. |
| 2-3 | Estrondo! Role seus dados de dano normais e a criatura fica ensurdecida até o final do próximo turno. |
| 4-6 | Bom acerto! Não role seus dados de dano, em vez disso, considere o resultado máximo possível com esses dados. |
| 7-8 | Cábum! Role seus dados de dano normais e a criatura fica surda por um minuto. |
| 9-11 | Grande acerto! Role o dobro de seus dados de dano normais. |
| 12-13 | Estrondo do trovão! Role o dobro de seus dados de dano normais e a criatura fica atordoada até o início do seu próximo turno e depois adormecida por um minuto. |
| 14-16 | Rompe tímpanos! Role o dobro de seus dados de dano normais e a criatura fica ensurdecida permanentemente. Em seguida, role na tabela de lesões menores. |
| 17-18 | Explosão contundente! Considere a quantidade máxima de dano de seus dados de dano normais, em seguida, role seus dados de dano e adicione esse resultado. A criatura fica atordoada até o final do seu próximo turno e ensurdecida permanentemente. Em seguida, role na tabela de lesões menores. |
| 19 | Parede de som! Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes e role na tabela de lesões maiores. |
| 20 | Reserva sônica! Considere o resultado máximo de seus dados de dano duas vezes, a criatura é ensurdecida permanentemente e atordoada até o final da próxima rodada. Em seguida, role na tabela de lesões maiores. |



TABELAS DE LESÕES MENORES & MAIORES

TABELAS DE LESÕES MENORES & MAIORES

d20	Lesões Menores	Lesões Maiores
1-3	Perna ferida! O deslocamento de caminhada da criatura é reduzido em 3 metros.	Perna aleijada! O deslocamento de caminhada da criatura é reduzido em 3 metros e tem desvantagem em testes de resistência de Destreza.
4-8	Braço ferido! Determine aleatoriamente um dos braços da criatura. Esse braço não pode ser usado para segurar um escudo e a criatura tem desvantagem em qualquer rolagem envolvendo o uso desse braço.	Braço aleijado! Determine aleatoriamente um dos braços da criatura. Esse braço não pode ser usado para segurar um item e qualquer teste habilidade que exigir o braço falha automaticamente ou tem desvantagem (escolha do Mestre).
9-11	Múltiplas lesões! Os pontos de vida máximos da criatura são reduzidos em uma quantidade equivalente à metade do dano causado pelo ataque.	Severamente ferido! Os pontos de vida máximos da criatura são reduzidos em uma quantidade equivalente ao dano causado pelo ataque.
12-16	Maldosamente espancado! A criatura tem desvantagem nos testes de resistência de Constituição.	Beira da morte! A criatura tem desvantagem em testes de Constituição e nos testes de resistência contra a morte.
17-19	Golpe vibrante! A criatura fica atordoada até o final do próximo turno e fica ensurdecida até completar a recuperação em um período de inatividade.	Meus olhos! A criatura está cega.
20	Golpe na cabeça! A criatura fica inconsciente por 2d12 horas.	Decapitado! A criatura está morta.

TABELA DE INSANIDADE

INSANIDADE

d20 Insanidade

- 1 **Sinestesia.** Você pode ouvir cores, cheirar sons ou provar texturas. Independentemente da manifestação específica, você tem desvantagem em todos os testes de Percepção e Investigação.
- 2 **Cleptomania.** Uma vez por dia, quando você está em uma residência pessoal ou mercado, o Mestre pode pedir um teste de resistência de Sabedoria (CD 12) para resistir ao impulso de roubar um item de valor prático e monetário insignificante.
- 3 **Paranoia.** Uma vez por dia, após uma interação com outra criatura (incluindo outros PJs), o Mestre pode pedir um teste de resistência de Sabedoria (CD 12) bem sucedido ou você suspeitará que a criatura esteja secretamente planejando contra você.
- 4 **Obsessão.** Escolha uma pessoa ou interesse pessoal com o qual você está obcecado. Uma vez por dia, quando você é apresentado a uma oportunidade de interagir ou aprender mais sobre o assunto da sua obsessão, o Mestre pode pedir um teste de resistência de Sabedoria (CD 14) bem sucedido ou você ignorará qualquer outra coisa além da sua obsessão com o objeto de seu fascínio.
- 5 **Vício.** Escolha um comportamento ou substância que você usou. Uma vez por dia, quando você é apresentado a uma oportunidade de fazer o comportamento ou usar a substância, o Mestre pode pedir a você para ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria (CD 14) ou ignorar tudo o resto para entregar-se ao seu vício.
- 6 **Pensamento estranho.** Uma vez por dia, quando você ouvir uma explicação racional para um evento ou ocorrência, seu Mestre pode pedir para ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria (CD 12) ou rejeitará a explicação racional por uma explicação conspiratória ou fantástica.
- 7 **Narcisismo.** Quando você realizar uma ação ou uma série de ações que não o beneficiam diretamente, deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria (CD 11) ou não poderá tomar essa ação/série de ações. Se exigido qualquer autosacrifício de sua parte, a CD do teste de resistência será aumentada para 16.
- 8 **Delirante.** Quando você ganha essa insanidade, o Mestre irá dizer-lhe uma crença que você tem. Não importa que evidência contrária seja apresentada, desde que tenha essa insanidade, não poderá ser persuadido de que essa crença não é verdadeira.
- 9 **Alotriofagia.** Uma vez por dia, o Mestre pode pedir que você para passe em um teste de resistência de Sabedoria (CD 14) ou comerá imediatamente um objeto não alimentar (como sujeira, guardanapos ou uma pequena joia) à escolha do Mestre.
- 10 **Amnésia retrógrada.** Você esqueceu tudo sobre sua vida pessoal de antes do momento em que recebeu essa insanidade.
- 11 **Oprimido.** Se você não tem imunidade ou resistência ao dano psíquico, ganha vulnerabilidade ao dano psíquico. Se você tem resistência ao dano psíquico, você a perde. Se você tem imunidade ao dano psíquico, você a perde, mas ganha resistência ao dano psíquico.
- 12 **Amnésia anterógrada.** Sempre que você tentar lembrar um fato que aprendeu desde que recebeu essa insanidade, faça um teste de resistência de Sabedoria (CD 12). Se falhar, não poderá lembrar o fato.
- 13 **Dependência.** Você deve passar em um teste de resistência de Sabedoria (CD 14) para realizar uma ação que um ou mais de seus aliados desaprovam.
- 14 **Aflito.** Você tem desvantagem em teste de resistência contra ser amedrontado. Além disso, uma vez por dia, o Mestre pode pedir que tenha sucesso em um teste de resistência de Sabedoria (DC 14) ou será amedrontado por uma criatura à escolha do Mestre pelo próximo minuto.
- 15 **Mudo.** Sempre que você desejar falar (incluindo conjurar uma magia que tenha componentes verbais), deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria (CD 13) para fazê-lo.
- 16 **Narcolepsia.** Você tem desvantagem em teste de resistência contra dormir ou inconsciência. Uma vez por dia, o Mestre pode pedir para ter sucesso em um teste de resistência de Constituição (CD 12) ou cairá inconsciente por um minuto, até que sofra dano ou outra criatura gaste sua ação tentando despertá-lo.
- 17 **Insônia.** Você não pode fazer descansos longos e seus descansos curtos demoram 8 horas para completarem.
- 18 **Homicida.** Depois de cada descanso longo, você deve passar em um teste de resistência de Sabedoria (CD 14) ou será superado pelo desejo de acabar com a vida de uma criatura humanoide e não poderá se beneficiar de outro descanso longo até fazê-lo.
- 19 **Suicida.** Depois de cada descanso longo, você deve passar em um teste de resistência de Sabedoria (CD 12) ou tentará tirar a sua própria vida.
- 20 **Catatonia.** Você ficará inconsciente por 10d10 anos.

Acertos Críticos Revisitados por

Benjamin Huffman

<http://sterlingvermin.com/>

Créditos de Arte em Ordem de Aparição

“Dados Críticos” por Ners

“Zems – Golpe Duplo” por Tjota

“Gelo Mágico” por KateMaxPaint

“Poder Mágico” de 1oshuart

“Armas Fantásticas 1” por Exphrasis

“Drenar Vida” de JoshCalloway

“Cegar” por DLeoBlack

“Primeiros Socorros: Erste Hilfe” por AvisNocturna

“Armas Fantásticas 1” por Exphrasis

