

D&D Sem Dados

- Adaptado do excelente *d20 Diceless* de Mendel Schmiedekamp.
- Essas regras são uma simples adaptação sem dados do Sistema d20, em particular D&D versão 3.X. Um dos efeitos interessantes dessas regras é que combates e desafios tendem a se mover mais rápido e serem mais dramáticos. Essas regras foram testadas, mas certamente não foram examinadas contra todo o arsenal dos monstros de D&D e itens mágicos, então tenha cuidado.
- **Regra 1:** Substitua os dados não-d20 rolados durante o jogo e criação de personagens com o valor médio dos dados, arredondados para cima.
 - **Dado (valor):** d2 (2); d3 (2); d4 (3); d6 (4); d8 (5); d10 (6); d12 (7)
- **Regra 2:** Substitua todos as rolagens de dados D20 por um resultado 10 automático. As CDs dos testes nunca são revelados até que a ação seja realizada.
 - No caso de *teste de perícias*, ainda será possível **escolher 20** quando as regras permitirem.
 - No caso de *jogadas de ataque* e *testes de resistências*, ainda será possível usar a regras de combate a favor do personagem.
 - **Exemplo 1:** atacar de uma posição elevada dá +2 em jogadas de ataque;
 - **Exemplo 2:** um personagem sob cobertura parcial recebe um bônus de +4 na CA e +2 em testes de Reflexos;
- **Regra 3:** Se o Mestre tiver que rolar em uma tabela ou um d100, ele simplesmente escolhe um resultado.
 - **Exemplo 1:** um personagem em meio a neblina recebe camuflagem, o que faz com que ataques contra ele tenham 20% de chance de falhar. Se o personagem estiver sendo alvo de uma saraivada de flechas, o mestre pode escolher 1 entre cada 5 ataques bem sucedidos para tornarem-se falhas devido à camuflagem - ou mesmo decidir que TODAS as flechas falharam, porque seria uma droga que o personagem morresse logo no início da aventura;
 - **Exemplo 2:** um personagem recebe a magia *Reencarnação*, então o Mestre deveria jogar dados em meio a uma tabela. Como o personagem é um meio-elfo que gostaria de ter nascido um elfo puro, ele apenas escolhe "elfo" e dá o dia por realizado.