

## D&D - FALHAS CRÍTICAS REVISITADAS

Apresentamos aqui uma adaptação que expande opcionalmente a efetivação da penalidade de uma Falha Crítica, adicionando-se um pouco mais de drama ao jogo. Aconselhamos usar essa tabela opcional junto com as regras do Homebrew *D&D - Acertos Críticos Revisitados*.

O DM pode exigir um teste de sorte do jogador, pedindo para rolar um dado e escolher 50%. Se o resultado não for o escolhido pelo jogador, rola-se o d% na Tabela de Falhas Críticas a seguir. Caso o resultado for o escolhido pelo jogador, saque aleatoriamente uma Carta da Falha Crítica (este pode ser encontrado no site do rpgnext) e aplique a penalidade correspondente.

A tabela pode ser facilmente adaptada para qualquer versão de D&D ou mesmo outro sistema.

D%	Efeito
01	Fora de Combate: Uma fatalidade acontece, morte súbita. Em Combate: Dá um AdO Vorpal ao adversário.
02	Acerta a si próprio com um golpe crítico, cai inconsciente por 1d6 minutos. Role na tabela Insanidade.
03	Acerta a si próprio com um golpe crítico, cai inconsciente por 1d6 minutos. Role na tabela Lesões Maiores
04-07	Tropeça, torce o pé e cai, fica lento por 6 turnos (-50% movimentação).
08-27	Torce o pé e fica lento por 5 turnos (-50% movimentação).
28	Acerta um aliado próximo com um golpe crítico.
29	Acerta a si próprio, causando o dano e atordoamento por 2 turnos.
30	Acerta um aliado próximo causando o dano normal.
31-32	Acerta a si próprio, causando o dano e incapacitado por 1 turno.
33-34	Acerta a si próprio, causando metade do dano e atordoamento pro 1 turnos.
35-36	Acerta a si próprio, causando metade do dano e fica impedido por 1 turno.
37-39	Acerta um aliado próximo, metade do dano.
40	A sua arma quebra. Role um d3. 3: Uma pequena parte quebra. 2: Partida ao meio. 3: Sua arma virou estilhaços, Irrecuperável.
41-44	Algo afeta seus olhos, perde seu bônus de DES na CA e seus ataques têm 50% de falha por 1d6 turnos.
45	Escorrega e fica caído no mesmo lugar. Role na Tabela Lesões Menores
46-49	Perde a firmeza do objeto em que segura, o derruba no chão, e não pode agir no próximo turno.
50-54	Perde a firmeza do objeto em que segura e não pode agir no próximo turno
55-59	Perde a firmeza do objeto em que segura e o derruba no chão
60-64	Perde o equilíbrio, mas nada acontece
65-79	Tropeça, e fica incapacitado por 1 turno.
80-99	Escorrega, cai, e fica incapacitado por 1 turno
100	Você é um Ser de sorte. Transforme a falha em um acerto crítico. Além disso, você ganha uma Inspiração heroica!