



# CRA – Compêndio de Regras Adicionais

O CRA é um componente indispensável para as campanhas em Karanblade, visto que muito de suas regras são referenciadas ao longo do livro.

O CRA adiciona novas regras dinâmicas, tanto ao combate quanto fora dele, inclui um sistema de perícias completamente novo e da mais presença no grupo para Magos, sem provocar desequilíbrio entre as outras classes.

**Créditos:** Aqui optamos por inserir duas regras de autoria de Fabiano Neme, sendo elas:

- *Posturas de Combate para Homens de Armas.*
- *Posicionamento de Combate.*

Todas as demais regras aqui propostas são de autoria de R.M.Lehnemann.

## **Vantagem e Desvantagem**

Esta regra visa simplificar ainda mais os testes em Old Dragon, e tornar o jogo mais dinâmico e interessante. Em determinadas circunstâncias em que um jogador realiza um teste, ele pode estar em condição adversa, que irá

dificultar ou facilitar a sua tentativa. Exemplo: É mais fácil avaliar um item mágico sentado confortavelmente em uma cadeira e com luz, do que em um carroça em movimento, no meio de uma tempestade enquanto fogem de orc enraivecidos.

Nestes casos adversos, o mestre deve determinar se o jogador terá uma vantagem no teste ou uma desvantagem. Quando um jogador faz um teste tendo vantagem, ele rola 2d20 ao invés de um, e pega o melhor resultado; caso ele tenha desvantagem, ele pega o pior resultado.

Caso alguma circunstância determine que o jogador tenha uma vantagem E uma desvantagem ao mesmo tempo, ambas se anulam e ele faz o teste normalmente. Indiferente da quantidade de vantagens e desvantagens que ele possua, exemplo: ao realizar um teste um jogador tem uma vantagem e três desvantagens, neste caso ele rola o teste normal.

## **Tipos de Teste**

Seguem os tipos de teste mais comuns relacionados aos atributos:



- **Força:** Representa todas as atividades físicas, como correr, saltar, escalar, nadar, etc. Além disso pode ser usada para impressionar como intimidar.

- **Destreza:** Representa todas as atividades físicas mais sutis, e que requerem mais precisão, como de desviar de algo, manter equilibrado, manusear ferramentas com agilidade.

- **Constituição:** Abrange todos os teste que exigem resistência física, como correr, nadar ou escalar longas distâncias.

- **Inteligência:** É o índice de conhecimento bruto e teórico do personagem, o que ele sabe sobre determinado assunto.

- **Sabedoria:** Abrange a percepção, a vontade, e o raciocínio rápido de um personagem além é claro de seu conhecimento prático da vida.

- **Carisma:** Abrange toda a área social do personagem a forma como ele fala e se faz ouvir, e sua capacidade de argumentação.

## Nova Regra de Perícias

Seguindo o conceito expressado anteriormente, a regra de perícias funciona da seguinte forma, cada personagem começa com um número

de perícias determinadas pelo seu valor de inteligência. Conforme a tabela a seguir.

**Personagens Não Graduados:** Não possuir uma perícia, não significa que o personagem não saiba executar aquela ação. Em realidade significa apenas que o personagem não é especializado nela.

Por exemplo: um guerreiro saberia cavalgar, mesmo que não fosse graduado na perícia Animais, no entanto um guerreiro graduado certamente cavalgaria melhor que um guerreiro sem tal graduação.

## T.1: Perícias Iniciais

### Valor de Inteligência    Perícias Iniciais

11 ou menos	1
12 – 13	2
14 – 15	3
16 – 17	4
18 – 19	5
20 – 21	6
22 – 23	7
24 – 25	8
26 – 27	9
28 – 29	10
30 ou mais	11

Quando um jogador seleciona uma perícia, ele apenas deve marcar que a



possuí, ele passa então a ser considerado “graduado” naquela perícia. Assim toda vez que o personagem realizar um teste que envolva aquela perícia, ele recebe uma vantagem neste teste. Cada jogador seleciona as perícias conforme a sua classe.

- **Homem de Armas:** Acrobacia, Animais, Atletismo, História, Navegação, Persuasão, Sobrevivência.
- **Ladrão:** Acrobacia, Animais, Atletismo, Atuação, Comércio, Enganação, Natureza, Navegação, Persuasão e Sobrevivência.
- **Mago:** Arcanismo, Comércio, História, Investigação, Medicina, Natureza, Navegação, Persuasão e Religião.
- **Clérigo:** História, Intuição, Medicina, Natureza, Navegação, Persuasão, Religião.

Caso o jogador possua uma valor tão alto de inteligência, que exceda a listagem de perícia de seu personagem, as demais perícias serão consideradas perícias bônus, e poderão ser selecionadas entre quaisquer perícias disponíveis.

**Ganhando Perícias:** O personagem recebe uma nova perícia no 5º, 8º e 16º níveis. Essa perícia deve obrigatoriamente pertencer a lista de perícias de classe.

Se ele já possuir todas as perícias listadas, ele não receberá essa nova perícia.

**Modificação de Raça – Humanos:** Além dos bônus iniciais, os humanos recebe uma perícia bônus a sua escolha.

### **Lista de Perícias**

Segue abaixo a lista de perícias disponíveis, as perícia representam áreas de conhecimento e não estão ligadas a um atributo base, sendo que este vai variar conforme a circunstância do teste de perícia, por exemplo: Charles o guerreiro, possui graduação na perícia Animais, logo ele vai a um estábulo comprar um cavalo, ele pode fazer um teste de Animais utilizando o atributo base Sabedoria, para tentar identificar o melhor cavalo disponível. Da mesma forma, quando ele resolve conduzir o cavalo em meio a uma estreita trilha, ele faz um teste de Animais utilizando o Destreza como o atributo base. O mestre é quem decide qual será o atributo base do teste.



## T.2: Lista de Perícias

### Perícia

Acrobacia

Animais

Arcanismo

Atletismo

Atuação

Comércio

Enganação

História

Investigação

Medicina

Natureza

Navegação

Persuasão

Religião

Sobrevivência

- **Acrobacia:** Esta perícia está ligada a saltos arriscados, equilíbrio como malabarismo entre outros, todas as ações envolvendo parkour, como correr saltando sobre mesas, escalando pequenos muros, equilibrando-se em cordas, etc, estão sobre a abrangência desta perícia.

- **Animais:** Envolve todo o conhecimento sobre animais, vai desde como reconhecê-los, quais são seus hábitos, como tratá-los e cuidar de seus ferimentos, como acalmá-los, adestrá-los, como cavalgá-los e até treiná-los para serem seus companheiros. Cada

jogador pode ter apenas um companheiro animal por vez.

- **Arcanismo:** Representa o conhecimento que o personagem possui sobre magia, permite a ele reconhecer gestos mágicos de um mago para identificar qual magia ele está usando, reconhecer objetos mágicos, ler runas mágicas, e tudo o mais que possa estar relacionado a magia.

- **Atletismo:** Esta perícia engloba todas as ações físicas do personagem, como correr, escalar, nadar, levantar objetos pesados, realizar saltos simples (altura ou distância), etc. Tudo aquilo que envolver esforço físico é abrangido por esta perícia.

- **Atuação:** Esta perícia permite ao personagem fingir ser quem ele não é, desde a composição de um disfarce a até agir e interagir como se fosse a própria pessoa que ele está imitando, também permite ao jogador tentar reconhecer alguém que esteja sobre disfarce.

- **Comércio:** Representa o conhecimento comercial do personagem, permite a ele avaliar o valor de objetos, e tentar negociar descontos ou vender seus produtos por mais do que realmente valem, um teste



bem sucedido em comércio, permite ao jogador receber até 20% de desconto em uma compra ou vender algo até 20% mais caro, uma falha inverte os resultados.

- **Enganação:** A enganação é o ato de mentir e realizar intrigas, o personagem tenta fazer com que acreditem nele, e da mesma forma tenta evitar ser enganado, além disso o personagem também pode usar essa perícia para poder falsificar documentos, provas e objetos, e fazer coisas parecerem o que na realidade não são, ou até mesmo esconder objetos.

- **História:** É o conhecimento das velhas fábulas e antigas histórias do passado, mitos e lendas, esse conhecimento pode parecer raso, mas é vital durante a exploração de antigas masmorras, pois ele fornece ao jogador informações sobre o que aquele lugar foi no passado e o que eles podem esperar pela frente. Além disso é muito útil quando se tenta descobrir algo sobre um objeto antigo foi ou precisa ser encontrado.

- **Investigação:** Esta perícia compreende o ato de procurar por algo, seja uma pista, um livro antigo em uma biblioteca, um objeto em meio a um

local bagunçado, até mesmo buscar informações nas ruas, reconhecer símbolos a distância, etc.

- **Medicina:** Esta perícia representa a arte da cura, um personagem com ela pode auxiliar outros personagens a se recuperarem dos ferimentos uma vez por dia, com um teste bem sucedido, realizado fora de combate antes de um descanso, o personagem ferido recupera 1d4 +1 por nível personagem pontos de vida. Em caso de combate, esta perícia pode ser usada apenas em para primeiros socorros, no caso de algum aliado fica com 0 pontos de vida, ela permite a outro jogador estabilizar ele.

- **Natureza:** Representa o conhecimento da natureza da fauna e da flora, tipos de ervas, frutas, animais e seus hábitos. Esse é um conhecimento mais teórico que prático, por exemplo um personagem com esta perícia saberia reconhecer uma certa planta e todas as suas propriedades, mas não saberia necessariamente como encontrá-las.

- **Navegação:** É o conhecimento que o personagem tem sobre os mares e as estrelas, com este conhecimento o personagem pode determinar onde exatamente ele está (seja em mar ou em



terra), e qual direção está seguindo. Esta perícia também confere ao jogador um conhecimento sobre embarcações, e como contratar e comandar uma tripulação.

- **Persuasão:** Este é o ato de forçar alguém a fazer o que você quer pela força ou pela sutileza, pode algumas vezes envolver agressões físicas, berros ou demonstrações de força. A pessoa intimidada geralmente faz o que o personagem pede, no entanto manterá um forte rancor contra ele por um bom tempo. Além disso também pode ser usada para persuadir alguém o sem fazer uso da força, usando apenas as palavras, muitas vezes pode ser através da ameaça ou mesmo de boa conversa, expressando seu ponto de vista e motivos.

- **Religião:** Representa o conhecimento sobre os Deuses e os velhos rituais, com ela um jogador pode descobrir qual magia um clérigo esta conjurando e a qual divindade ele pertencente, assim como reconhecer um clero, seus costumes e ritos. Esta perícia cobre tudo aquilo relacionado a religião.

- **Sobrevivência:** Estar isolado, longe das grandes cidades e seu conforto pode ser um desafio se o personagem não tiver o conhecimento adequado,

está perícia permite a ele encontrar ervas, caçar, encontrar água, abrigo e tudo o que for necessário para sobreviver em meio a áreas selvagens, não importando o tipo de terreno. Um personagem também tem conhecimento para encontrar e encobrir rastros e identificar alguns predadores e animais mais perigosos.

## **Nova Regra para Memorizar Magias**

Ao invés do jogador definir exatamente quais magias e em qual quantidade ele preparou, ele poderá preparar um número de magias igual ao seu modificador de atributo (inteligência para magos e sabedoria para clérigos) + seu nível.

### **T.3: Magias por Dia**

<b>Valor do Atributo</b>	<b>Quantidade de Magias</b>
11 ou menos	0 + Nível
12 – 13	1 + Nível
14 – 15	2 + Nível
16 – 17	3 + Nível
18 – 19	4 + Nível
20 – 21	5 + Nível
22 – 23	6 + Nível
24 – 25	7 + Nível
26 – 27	8 + Nível
28 – 29	9 + Nível
30 ou mais	10 + Nível





Durante aquele dia ele pode lançar suas magias preparadas uma quantidade de vezes e igual a quantidade magias diárias. Exemplo: Altik é um mago de 3º nível, tem um valor de inteligência 16, e logo ele vai memorizar suas magias, ele pode memorizar até 6 magias de 1º e 2º nível dentre as que ele conhece.

Ele resolve memorizar: Detectar Magia, Mãos Flamejantes, Abrir/Trancar, Sono, Teia e Escuridão. Durante o dia ele poderá conjurar qualquer uma dessas magias, a qualquer hora, desde que tenha espaços de magia para isso.

### **Nova Regra: Truque Arcano**

O Truque Arcano é uma série de pequenos efeitos que o mago pode usar livremente, sem qualquer restrição diária ou penalidade. O Mago não precisa gastar um de seus espaços de magia para conjurar um truque arcano.

Em todos os demais efeitos (jogadas de proteção, etc) o truque arcano é considerado um magia de 1º nível.

Ao conjurar o truque arcano o jogador pode gerar um dos seguintes efeitos:

- **Ilusão:** O mago pode criar uma pequena ilusão similar a um truque de mágica, como fazer uma moeda

aparecer atrás da orelha de alguém, ou dar a essa pessoa uma rosa que vira pássaros etc.

Criaturas não inteligentes tem 50% de chances de acreditar no truque, enquanto criaturas inteligentes tem 30%.

- **Chama:** Com um estalar de seus dedos, o mago cria uma projeta uma pequena chama em suas mão, que pode ser usada para acender uma fogueira ou algo, ou tocá-la em alguém causando 1d4 pontos de dano.

O Alvo do ataque pode fazer uma Jogada de Proteção modificada pela destreza, um sucesso evita todo o dano.

- **Iluminar:** O mago pode ao tocar em um objeto, fazer parte dele brilhar gerando uma luz que ilumina até 2 metros. Porém caso o mago solte esse objeto a luz se apaga imediatamente.

### **Posturas de Combate para Homens de Armas**

O Homem de Armas, diferente de outras classes pode fazer uso das posturas de combate. No 1º nível o ele já poderá fazer uso de qualquer uma das posturas de combate descritas a seguir:



Um personagem só pode mudar sua postura de combate no início de seu turno, e para isso precisa apenas declarar que o está fazendo.

- **Padrão:** Postura comum, não apresenta quaisquer modificadores ao combate.
- **Defensiva:** ao assumir a postura defensiva, o homem de armas abdica de realizar qualquer outro tipo de ação em seu turno. Não ataca, não move, não toma poção, apenas se fecha em posição totalmente defensiva. Essa postura dá um bônus de +4 à CA.
- **Cautelosa:** ao assumir a postura cautelosa, o homem de armas abdica de atacar com eficiência para dedicar maior atenção à defesa. Essa postura dá um bônus de +2 na CA, ao custo de uma penalidade de -2 no ataque e -2 no dano.
- **Ofensiva:** ao assumir a postura ofensiva, o homem de armas abdica de se defender com eficiência para dedicar maior atenção ao ataque. Ele deixa de tentar esquivar golpes, confiando apenas na eficiência de sua armadura, e por isso perde o bônus de Destreza da CA. Em contrapartida, recebe um bônus equivalente no ataque e no dano.

## **Nova Regra: Iniciativa por Velocidade**

Nesta nova regra a iniciativa é rolada apenas uma vez, no início do combate, utilizando o seguinte sistema: 1d10 + Destreza + Movimento + Iniciativa da arma. Os que rolarem o valor maior agem antes daqueles que rolarem o valor menor, a ordem de iniciativa só se altera se alguém trocar de arma, neste caso apenas esse personagem rola novamente a iniciativa. Quando um mago ou clérigo anuncia que irá realizar uma magia, seu turno é interrompido, e ele vai para o fundo da lista de iniciativa, até o turno seguinte.

## **Nova Regra: Lutar com 2 Armas**

Para utilizar duas armas, o personagem deve obrigatoriamente ter uma arma leve na mão inábil, além disso ele recebe uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque com cada arma, não soma seu modificador de força no segundo ataque. Enquanto estiver lutando desta forma o personagem recebe uma penalidade de -2 na CA.

## **Posicionamento de Combate**

A forma como os personagens se posicionam quando em combate pode significar o sucesso ou o fracasso, a vida ou a morte.





• **Flanquear:** o seu personagem está flanqueando o inimigo quando um aliado seu está atacando esse mesmo inimigo, posicionado no seu lado oposto. Esse posicionamento dá aos dois personagens um bônus de +2 nos ataques. Ladrões podem fazer ataques furtivos neste posicionamento.