

Tomo de Regras da Casa do
Professor DM



Vol.1

INTRODUÇÃO

Neste PDF homebrew, você encontrará algumas regras projetadas para aumentar a imersão e a diversão em sua mesa de RPG. Nenhuma dessas regras depende das outras, então sinta-se à vontade para implementar uma ou mais delas em sua campanha, sempre levando em consideração o prazer de todos na mesa, tanto seu quanto dos jogadores.

Essas regras foram elaboradas para *Dungeons & Dragons*, mas podem ser adaptadas para o sistema de sua preferência.

Poções

Uma regra simples e direta que pode ser útil para o grupo, especialmente se não houver um personagem dedicado à cura, ou caso você queira tornar o consumo de poções mais dinâmico. Ao usar uma **ação bônus**, o jogador bebe a poção e rola os dados de cura normalmente, conforme descrito na poção. No entanto, se o jogador optar por beber a poção utilizando uma **ação**, a cura será maximizada, considerando o valor máximo de todos os dados.

Além das poções de cura padrão, você pode utilizar versões aprimoradas delas. A tabela a seguir apresenta essas poções:



Poções Alternativas

Nome	Raridade	Valor Sugerido	Cura na Ação Bônus	Cura na Ação
Potion of Healing (Poção de Cura)	Comum	50 PO	2d4+2	10
Potion of Greater Healing (Poção de Cura Maior)	Incomum	200 a 350 PO	4d6+4	28
Potion of Superior Healing (Poção de Cura Superior)	Rara	1.500 a 2.500 PO	8d8+8	72
Potion of Supreme Healing (Poção de Cura Suprema)	Muito Rara	10.000 a 20.000 PO	10d10+20	120

Os valores sugeridos foram baseados no livro *Xanathar's Guide to Everything*, que fornece fórmulas para o custo de criação de itens.

STYLE POINTS

Os Style Points (ou Pontos de Estilo) são uma forma de recompensar a criatividade dos jogadores ao descreverem ações de maneira envolvente no jogo.

Durante combates (ou situações semelhantes), sempre que um jogador fizer uma descrição cinematográfica e empolgante de sua ação, ele ganha um style point.

Cada personagem pode possuir apenas um style point por vez, ou seja, assim como as inspirações, os style points não são cumulativos. Isso significa que o ponto deve ser usado no mesmo combate em que foi recebido, caso contrário, será perdido. Diferente das inspirações, que podem ser guardadas para momentos posteriores. Uma vez que o personagem utilize seu style point, ele pode receber outro.

O style point concede um dado extra a qualquer aliado no momento em que o detentor do ponto decidir usá-lo (mas não pode ser usado em si mesmo). O dado do style point pode ser somado a um ataque de um aliado (para acerto) ou a um teste de resistência.



O valor do dado varia conforme o bônus de proficiência:

DADOS DE PONTOS DE ESTILO

Nível	Dado
Nível 1 a 4	1d4
Nível 5 a 8	1d6
Nível 9 a 12	1d8
Nível 13 a 16	1d10
Nível 17 a 20	1d12

DESCONFORTO

Caso deseje adicionar uma camada extra de realismo às viagens dos personagens, você pode utilizar a regra do desconforto. O objetivo dessa regra é dar ao cenário um toque adicional de sobrevivência, levando em consideração as condições em que os personagens descansam. Por exemplo, um personagem que dorme em um saco de dormir dentro de uma tenda desfruta de muito mais conforto do que outro que se limita a usar apenas o saco de dormir, sem qualquer abrigo (desconforto físico). Em outro exemplo, eles podem se encontrar em um local extremamente perigoso, o que provoca inquietação mental, com a mente dos personagens vagando entre preocupações durante a noite (desconforto mental).

DESCONFORTO FÍSICO:

Para determinar as penalidades relacionadas ao desconforto físico, o personagem deve realizar um **Teste de Resistência de Constituição** ao acordar. A CD base é 16, o que representa dormir na grama em um ambiente aberto, e essa CD pode ser ajustada de acordo com os itens usados para aumentar o conforto ou com base no quão desconfortável é o ambiente (o aumento da CD devido a um ambiente mais desconfortável deve ser definido pelo mestre). Se a CD for reduzida a 7 ou menos, o personagem está muito confortável e não precisará realizar o teste. As penalidades são as seguintes:

Sucesso: O personagem recupera pontos de vida e seus dados de vida normalmente.

Falha no teste: O personagem não recupera automaticamente todos os pontos de vida. Em vez disso, role metade de seus dados de vida e some a constituição (isso não consome os dados de vida atuais do personagem); dados de vida são recuperados normalmente.

Falha por 5 ou mais: O personagem não recupera automaticamente todos os pontos de vida. Em vez disso, role metade de seus dados de vida, some a constituição, e sua recuperação será metade do valor final, arredondando para baixo (isso não consome os dados de vida atuais do personagem); o personagem não recupera os dados de vida.

Falha por 8 ou mais: O personagem multiplica o modificador de constituição pelo nível e recupera pontos de vida igual a **metade do valor final** ($CON \times Nível / 2$); o personagem não recupera os dados de vida.



DESCONFORTO MENTAL

Para determinar o desconforto mental dos personagens, causado pela tensão do ambiente em que se encontram, o personagem deve realizar um **Teste de Resistência de Sabedoria** ao acordar.

Como o desconforto mental está diretamente relacionado ao local onde os personagens descansam, antes de aplicar as reduções provenientes de itens, ações e/ou magias, o mestre deve avaliar o nível de perigo do local onde os personagens acampam, a fim de determinar a CD base do teste.

Seguro: Não precisa realizar o teste de sabedoria.

Pouco seguro: CD base é 10

Ambiente pouco perigoso: CD base é 12

Ambiente perigoso: CD base do teste é 14

Ambiente muito perigoso: CD base do teste é 16

Ambiente extremamente Hostil: CD base do teste 18 ou mais (a critério do mestre).

Com a CD base definida, ela pode ser reduzida com base nos itens utilizados e ações tomadas, conforme descrito posteriormente nesse capítulo, para aumentar o conforto mental. Se a CD reduzir a 7 ou menos, o personagem está muito confortável e não precisa realizar o teste. As penalidades são as seguintes:

Sucesso: O personagem recupera habilidades e espaços de magia normalmente.

Falha no teste: O personagem recupera apenas metade dos usos de habilidades e espaços de magias.

Falha por 5 ou mais: O personagem recupera metade dos usos de habilidades, mas não recupera espaços de magia. Ou recupera metade dos espaços de magia, mas não recupera usos de habilidades.

Falha por 8 ou mais: O personagem não recupera habilidades nem magias. Em caso de sucesso, recupera apenas metade dos usos de habilidades e magias.

Dividindo os valores pela metade, arredonde para baixo. Para determinar os espaços de magia a serem recuperados some todos os espaços de magia e depois faça a divisão. Os espaços são recuperados do menor para o maior.

AUMENTANDO O CONFORTO FÍSICO E MENTAL:

Para reduzir a CD dos testes relacionados ao descanso, os personagens podem adquirir certos itens ou realizar ações específicas que melhorem sua noite de sono. Algumas dessas ações podem diminuir a CD de um teste, enquanto aumentam a CD do outro. Vale ressaltar que os valores de +1 ou -1 na lista a seguir se referem à CD (Classe de Dificuldade) dos testes, e não aos bônus aplicados pelos personagens.

Esta lista é uma sugestão sintetizada livre para adicionar mais objetos ou ações que reduzam ou adicionem a CD dos testes de constituição e sabedoria.

Nome	Reduções / Aumentos
Saco de Dormir	-2 na CD de CON
Cobertor	-1 na CD de CON
Tenda	-3 na CD de CON
Montar Fogueira	-1 na CD de CON / +1 na CD de SAB
Montar Vigia	-1 na CD de SAB
Montar Vigia com 2 por vez	-2 na CD de SAB / +1 na CD de CON
Colocar Armadilhas	-1 na CD de SAB

Muitas magias podem proporcionar conforto ou melhorar o ânimo dos personagens. Nesses casos mais subjetivos, o mestre deve decidir o quanto influentes essas magias serão nos testes. Uma sugestão é que elas reduzam a CD dos testes de Constituição (CON) e Sabedoria (SAB) em um valor igual ao nível do círculo da magia. Por exemplo, a magia Leomund's Tiny Hut reduz a CD do teste de CON em 3, por ser uma magia de 3º círculo.

Quando os personagens dormem em camas nas cidades, não é necessário realizar os testes. Caso se hospedem em pousadas mais requintadas, com luxos como chuveiro privativo e banquetes, o mestre pode conceder um “conforto duradouro”, isentando os jogadores dos testes nos próximos X dias.

AVARIA DE MATERIAIS

Durante suas campanhas, você e seus jogadores podem desejar um toque extra de realismo, e uma forma de trazer isso para a mesa é fazendo com que os equipamentos se desgastem durante os combates. Esta regra de avaria de equipamentos adiciona essa dinâmica à aventura. Além disso, oferece ao grupo uma nova maneira de gastar as riquezas adquiridas nas aventuras, criando um ambiente mais vivo, com a movimentação da economia do jogo.

É importante ressaltar que essa regra pode ser muito mais penalizadora do que recompensadora, especialmente para personagens corpo a corpo, então é fundamental avaliar sua implementação e conversar com seus jogadores. Uma sugestão é adicionar outras regras de equipamento que melhorem a qualidade de vida dos personagens marciais como um contrapeso à regra a seguir.

ARMADURAS:

Durante os combates, os personagens frequentemente recebem golpes poderosos de seus inimigos, o que pode causar danos à sua armadura. Quando um personagem estiver usando **armadura não mágica** e sofrer um dano crítico, sua armadura sofre 1 ponto de avaria. A armadura pode acumular até 3 pontos de avaria, e, ao atingir o terceiro ponto, ela deixa de fornecer proteção até ser reparada. A tabela a seguir mostra as penalidades associadas a cada ponto de avaria.

AVARIA DE ARMADURAS NÃO MÁGICAS

Pontos de Avaria		
Avaria	Consequência	Reparo
1	-1 na CA	10% do valor da armadura ou a magia Mending/Reparo
2	-2 na CA	40% do valor da armadura
3	Não fornece mais proteção	70% do valor da armadura



ARMAS:

Assim como as armaduras, as armas também podem se danificar durante os embates em que os personagens estão envolvidos. Para ilustrar isso, quando um personagem estiver usando uma **arma não mágica** e rolar um **crítico negativo** em um ataque, a arma sofre 1 ponto de avaria. Assim como nas armaduras, os pontos de avaria podem acumular até 3, e, ao atingir o terceiro ponto, a arma fica inutilizável até ser reparada. A tabela a seguir mostra as penalidades associadas a cada ponto de avaria.

AVARIA DE ARMAS NÃO MÁGICAS

Pontos de Avaria		
Avaria	Consequência	Reparo
1	-1 em acerto e dano	10% do valor da arma ou a magia Mending/Reparo
2	-2 em acerto e dano	40% do valor da armadura com um ferreiro/costureiro
3	A arma se torna inutilizável	70% do valor da armadura com um ferreiro/costureiro

Os valores na tabela **não são cumulativos**; ela descreve a quantidade de pontos negativos que o objeto possui no nível de avaria em que se encontra.

MATERIAIS RESISTENTES:

Em um mundo de fantasia, muitos objetos podem ser feitos de materiais mais resistentes do que o aço, e em D&D, esse material seria a Adamantina. Para tais equipamentos, uma tabela diferente é utilizada para refletir essa resistência superior. Sendo assim, para objetos não mágicos feitos de Adamantina ou de materiais fantásticos semelhantes, que possuam durabilidade muito acima do normal, consulte as tabelas a seguir.

AVARIA DE ARMADURAS DE ADAMANTINA NÃO MÁGICAS (OU SEMELHANTES)

Pontos de Avaria		
Avaria	Consequência	Reparo
1	Nada acontece	10% do valor da armadura ou a magia Mending/Reparo
2	Nada acontece	10% do valor da armadura ou a magia Mending/Reparo
3	-1 na CA	25% do valor da armadura
4	-1 na CA	25% do valor da armadura
5	-1 na CA	25% do valor da armadura
6	-2 na CA	50% do valor da armadura
7	-2 na CA	50% do valor da armadura
8	-2 na CA	50% do valor da armadura
9	Não fornece mais proteção	70% do valor da armadura

AVARIA DE ARMAS DE ADAMANTINA NÃO MÁGICAS (OU SEMELHANTES)

Pontos de

Avaria	Consequência	Reparo
1	Nada acontece	10% do valor da arma ou a magia Mending/Reparo
2	Nada acontece	10% do valor da arma ou a magia Mending/Reparo
3	-1 em acerto e dano	25% do valor da arma
4	-1 em acerto e dano	25% do valor da arma
5	-1 em acerto e dano	25% do valor da arma
6	-2 em acerto e dano	50% do valor da arma
7	-2 em acerto e dano	50% do valor da arma
8	-2 em acerto e dano	50% do valor da arma
9	A arma se torna inutilizável	70% do valor da arma

Yarla, a guerreira do grupo, recebeu dois golpes críticos durante o último combate, e sua Cota de Talas sofreu dois pontos de avaria, resultando em uma penalidade de -2 na CA. No entanto, o artífice do grupo, Kevom, tem os meios para reparar a armadura de sua companheira. Ele só precisa dos materiais, que podem ser facilmente comprados na cidade. Uma Cota de Talas custa 200 PO, então, com dois pontos de avaria, o reparo custaria 80 PO se feito por um ferreiro. Porém, como Kevom pode realizar o serviço, ele compra os materiais por metade desse valor e faz os reparos.

Como mencionado antes, o reparo não é instantâneo. Um ferreiro de baixa qualidade pode cobrar um valor mais barato, mas levar mais dias para concluir o trabalho. Já um ferreiro renomado pode cobrar um valor mais alto, mas realizar o reparo em menos tempo. O mestre tem a liberdade de variar essas condições!

Ferreiros de boa qualidade também podem cobrar 20% do valor do equipamento para revesti-lo com uma proteção extra. Equipamentos revestidos com esse material especial aguentam um golpe crítico sem sofrer pontos de avaria.

CONSERTANDO OS EQUIPAMENTOS:

Para os valores dos reparos, as tabelas fornecem uma orientação, mas o tempo necessário para realizar o conserto fica a critério do mestre. Outro ponto importante a ser ressaltado é que o mestre pode permitir que um personagem que tenha proficiência, o local e os materiais necessários para o reparo faça o conserto do equipamento do grupo. Nesse caso, o mestre pode cobrar metade do valor do reparo em materiais. Exemplo:

Se a magia homebrew Greater Mending, mencionada posteriormente na regra de avaria mágica, for adicionada à mesa, ela poderá ser usada para reparar objetos mundanos com até 2 pontos de avaria ou objetos de adamantina com até 4 pontos de avaria.



AVARIA MÁGICA:

Itens mágicos são extremamente resistentes, mas não são indestrutíveis — eles simplesmente levam mais tempo para se quebrar. Caso o mestre e os jogadores queiram adicionar uma camada extra ao sistema de avaria, a Regra de Avaria Mágica pode ser aplicada. Segundo a lógica anterior, quando um personagem estiver usando uma armadura mágica e sofrer um ataque crítico, o equipamento recebe 1 ponto de avaria. Se for uma arma ou outro objeto que realiza ataques, ele receberá 1 ponto de avaria em caso de erro crítico.

Objetos mágicos também podem ser atacados diretamente e recebem pontos de avaria para cada ataque que sofrerem (caso o objeto não tenha CA ou resistências a dano, cabe ao mestre definir). Em determinados níveis de avaria, o jogador precisará rolar 1d100 **sempre que precisar usar o item ou no início de cada combate**. Se o valor obtido for **igual ou menor** que a porcentagem indicada na tabela, o item terá seus efeitos mágicos desativados por 1 minuto (10 rodadas de combate). A tabela a seguir mostra as penalidades associadas a cada ponto de avaria.

AVARIA DE ITENS MÁGICOS

Pontos de Avaria	Consequência	Reparo
1	Nada acontece	250 PO com um conjurador especializado ou magia Greater Mending
2	15% de chance de o efeito mágico falhar (role 1d100)	250 PO com um conjurador especializado ou magia Greater Mending
3	15% de chance de o efeito mágico falhar (role 1d100)	500 PO
4	33% de chance de o efeito mágico falhar (role 1d100)	500 PO
5	33% de chance de o efeito mágico falhar (role 1d100)	1000 PO
6	O efeito mágico fica inativo até o reparo	1000 PO

Quando um item mágico é danificado, ele precisa ser levado a um conjurador especializado, alguém com o conhecimento necessário para reparar propriedades mágicas. Greater Mending (Reparo Maior) é uma magia que pode ser usada para reparar um item mágico danificado de forma superficial (até 2 pontos de avaria) e que leva apenas alguns minutos para ser conjurada. No entanto, caso o objeto tenha sofrido danos mais graves, o tempo de reparo e o custo aumentam consideravelmente.

Um personagem do grupo pode aprender a magia Greater Mending (Reparo Maior), ou o mestre pode criar NPCs especializados a quem os jogadores possam levar seus itens mágicos para reparos. De qualquer forma, assim como no caso dos itens mundanos, o valor do conserto é determinado pela tabela (embora o mestre possa ajustá-la), e o tempo necessário para o reparo é definido pelo mestre com base no conhecimento da pessoa responsável pelo serviço.

Greater Mending (Reparo Maior) é uma magia homebrew criada com a regra de Avaria Mágica em mente, mas pode ser implementada independentemente dessa regra. Caso esteja sendo usada, ela também pode reparar objetos mundanos danificados com até 2 pontos de avaria ou 4 pontos se for um objeto de adamantina (se estiver sendo utilizada a regra de Avaria de Materiais para armas e armaduras).

GREATER MENDING (REPARO MAIOR)

Transmutação 2º círculo

Casting Time: 10 minutos

Range: Toque

Components: S, M (Martelo de ouro com cabo de marfim no valor de 200 PO)

Duration: Instantânea

Você toca um objeto que tenha sido danificado dentro de um período de 1 ano. Contanto que a quebra ou rasgo não ultrapasse 1,5 metros (5 pés) em qualquer dimensão, você o conserta, removendo completamente qualquer vestígio do dano anterior. Qualquer fragmento de material que o objeto tenha perdido quando se quebrou reaparece no seu devido lugar.

Classes: Artífice, Bardo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Mago.



Assim como os objetos mundanos, os **objetos mágicos feitos de Adamantina** ou de materiais fantásticos semelhantes possuem uma durabilidade muito superior à normal. Para esses objetos, consulte a tabela a seguir.

AVARIA DE ITENS MÁGICOS FEITOS DE ADAMANTINA (OU SEMELHANTES)

Pontos de

Avaria	Consequência	Reparo
1	Nada acontece	500 PO ou magia Greater Mending
2	Nada acontece	500 PO ou magia Greater Mending
3	-1 em acerto e dano	500 PO ou magia Greater Mending
4	-1 em acerto e dano	500 PO ou magia Greater Mending
5	-1 em acerto e dano	1000 PO
6	-2 em acerto e dano	1000 PO
7	-2 em acerto e dano	1000 PO
8	-2 em acerto e dano	2000 PO
9	A arma se torna inutilizável	2000 PO
10	A arma se torna inutilizável	2000 PO
11	A arma se torna inutilizável	2000 PO
12	A arma se torna inutilizável	4000 PO

Se um item mágico receber um ponto de avaria além do seu máximo, ele não ficará apenas inativo — ele perderá completamente seus efeitos mágicos, tanto os ativos quanto os passivos. Caso o item seja consertado por qualquer motivo, ele permanecerá sem suas propriedades mágicas, tornando-se um item mundial como os outros. Por exemplo, se uma espada longa +1 atingir o sétimo ponto de avaria, ela se quebra. Mesmo que o jogador reúna suas partes e leve o item a um ferreiro para ser reconstruído, ela se tornará apenas uma espada longa comum, sem qualquer vestígio de seu antigo efeito mágico.

SEU APOIO FAZ A DIFERENÇA

Curtiu o PDF? Foi feito com bastante esmero. Caso tenha gostado a ponto de querer fazer um agrado a nosso ilustrador (Anthony Filipe) e redator (Moisés Honorato), tá aí o QR code e a chave de e-mail. As doações serão direcionadas para eles!

E eles vão gostar bastante de saber que o trabalho está sendo valorizado.

Obrigado!



PIXPROFESSORDM@GMAIL.COM
CHAVE PIX