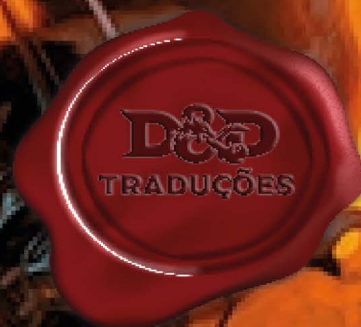




UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Regras Variantes

Regras variantes que você pode usar em suas campanhas. Algumas destas opções devem parecer familiares aos jogadores de edições anteriores de D&D.

Unearthed Arcana: Regras Variantes

Para o Unearthed Arcana deste mês, estamos mostrando algumas regras variantes que você pode usar em suas campanhas. Algumas destas opções devem parecer familiares aos jogadores de edições anteriores de D&D, pois algumas dessas foram apresentados como variantes em edições anteriores.

Regras Variantes: Jogadores fazem todas as Jogadas

Nesta variante os jogadores têm que jogar dados para todas as partes do combate, incluindo coisas como ataque de monstros e testes de resistência. Ao mover as jogadas de dado para o lado da mesa dos jogadores, esta opção mantém as coisas mais simples para você como mestre. Além disso, quanto mais ativo você puder manter os jogadores no seu jogo, mais comprometidos serão.

Esta é uma boa opção se seus jogadores gostam de rolar os dados, e se você não se importar de fazer um pouco de trabalho a frente para fazer isso acontecer.

Atacando e Defendendo

Os jogadores jogam os ataques de seus personagens normalmente, mas você não o faz para seus oponentes. Ao invés disso, quando um personagem é alvo de algum ataque, o próprio jogador faz uma **jogada de defesa**.

A jogada de defesa de um personagem equivale à sua CA - 10. A CD para essa jogada é igual ao bônus de ataque do agressor + 11.

Em uma jogada de defesa bem sucedida, o ataque erra porque foi desviado, absorvido pela armadura do personagem, e assim por diante. Se um personagem falhar uma jogada de defesa, o ataque atinge.

Se o atacante normalmente teria vantagem sobre a jogada de ataque, em vez disso, aplique desvantagem para a jogada de defesa, e vice-versa se o atacante teria desvantagem.

Se a jogada de defesa sair um 1 na d20, então o ataque é um golpe crítico. Se o atacante normalmente tirar um acerto crítico em uma jogada de 19 ou 20, então o ataque é um golpe crítico em 1 ou 2, e assim por diante para intervalos críticos mais amplos.

Testes de Resistência

Quando um personagem força um oponente a fazer um teste de resistência, esse jogador faz o teste de resistência. O bônus para a jogada do teste de resistência no d20 é igual a CD do efeito -8.

A CD para esta jogada equivale a 11 + o modificador de teste de resistência do alvo. Caso a jogada seja bem sucedida, o personagem supera a resistência do oponente e considera que o alvo falhou em sua jogada de proteção. No caso de uma jogada mal sucedida, considera-se que o alvo passou na jogada de proteção.

Assim como no caso de jogadas de ataque, a jogada de proteção tem vantagem no caso de o alvo possuir desvantagem, e vice-versa.

Testes e Disputas

Sempre que um PDM ou monstro normalmente faz um teste de habilidade, iniciativa ou participar de uma disputa, nem você nem os jogadores rolam o d20. Em vez disso, use as regras para verificações passivas para determinar o resultado. Consulte o capítulo 7, "Usando Escalas de Habilidade", no Manual do Jogador para obter mais informações sobre testes passivos.

Regra Opcional: Vitalidade

Alguns Mestres de Jogo consideram o sistema de pontos de vida chato e enfadonho. Um guerreiro pode sobreviver a uma bola de fogo, às garras de um troll, a uma queda de trinta metros, para depois cair destruído pelos golpes de adaga de um kobold. Essa regra opcional ajuda a refletir de forma mais realística o cansaço, danos e ferimentos recebidos pelo personagens.

Cada personagem tem uma reserva de vitalidade, além de pontos de vida. A vitalidade máxima de um personagem é igual à pontuação de Constituição do personagem. Sempre que um personagem recebe 10 ou mais dano de um ataque ou efeito, o personagem perde vitalidade. Divida o dano por 10 e arredonde para baixo. O resultado é quanta vitalidade um personagem perde. Em outras palavras, um personagem perde 1 de vitalidade para cada 10 pontos de dano causados por um ataque ou efeito.

Se um personagem sofre um golpe crítico, o dobro da vitalidade é perdida, de modo que o personagem perde 2 pontos de vitalidade para cada 10 pontos de dano. Se um golpe crítico causa menos de 10 de dano, ele ainda reduz a vitalidade em 1.

A vitalidade perdida faz com que os pontos de vida máximos de um personagem caia. Calcule o máximo atual do personagem usando a vitalidade em vez de Constituição. Assim, quando a vitalidade cai, o modificador de Constituição de um personagem para determinar os pontos de vida também cai.

Um personagem reduzido a 0 de vitalidade é imediatamente reduzido a 0 pontos de vida. Se um personagem é reduzido a 0 pontos de vida, mas sua vitalidade permanece acima de 0, qualquer dano adicional é aplicado em vez disso à vitalidade do personagem. Um personagem não fica inconsciente até que ambos os pontos de vida atinjam 0.

Ao completar um descanso longo, a vitalidade do personagem aumenta em 1 + seu modificador de Constituição, até seu valor máximo de vitalidade. Efeitos que recuperam pontos de vida não têm efeito em pontos de vitalidade. Contudo, um personagem com seu valor máximo de pontos de vida que recebe efeitos de cura pode restaurar 1 ponto de vitalidade para cada 10 de cura.

Regras Variantes: Tendências Customizadas

As tendências servem como um rótulo bastante útil no qual personagens e monstros baseiam seus comportamentos e atitudes. Ele funciona como mecanismo de classificação, permitindo que criaturas, facções e PdMs determinem inimigos e aliados de acordo com suas tendências.

O sistema de alinhamento padrão abrange os pontos fundamentais de tensão no D&D: a luta entre o bem e o mal, por um lado, e o conflito entre lei e caos, por outro. O interessante nessa configuração é que ela permite tensão e conflito de opiniões mesmo entre personagens de tendência boa. A divisão de lei-caos significa que os personagens ainda podem discordar sobre como promover o bem no mundo.

Alinhamento destina-se a servir apenas como um resumo rápido de um personagem, e não uma definição rígida. É um ponto de partida, mas elementos como falhas e ligações pintam uma imagem muito mais detalhada da identidade de um personagem.

Você pode achar que as escolhas de alinhamento do bem e do mal, da lei e do caos são abstratas demais para sua campanha. Você pode preferir atitudes mais matizadas, sem a demarcação implícita de heróis como criaturas bem alinhadas e vilões como mal-alinhados. Uma solução simples é descartar o alinhamento em favor de um sistema alternativo que traz os principais conflitos em sua campanha para a frente.

Identifique o Conflito. Reflita sobre quais são as principais forças que se opõem em sua campanha, respondendo às seguintes questões: É possível posicionar essas forças em lados extremos e opostos do continuum? Existem múltiplos conflitos? Quais são os principais tipos de conflito, e como eles interagem entre si?

Para seu próprio sistema de alinhamento, tente criar pelo menos dois caminhos, um dos quais permita uma variedade de opções para os personagens do jogador. Os outros caminhos podem dividir o mundo entre os personagens (incluindo seus aliados) e seus inimigos.

Por exemplo, imagine um cenário de campanha no qual uma crise ecológica planejada e deflagrada por uma cabala de feiticeiros necromantes ameaça transformar o mundo em um lugar devastado e inóspito. Em um dos tipos de orientação de tendência está a oposição vida versus morte. Assim como na escolha entre bem e mal, esse conflito define o cenário, e espera-se que a maioria dos personagens jogadores estejam sintonizados à vida – ou pelo menos a uma postura neutra, com respeito aos planos e convicções dos necromantes.

O segundo caminho de conflito pode ser preservação versus destruição. As pessoas que se juntaram para proteger a terra podem discordar sobre se atacar e destruir os necromantes, ou para trabalhar em vez de fortalecer a ordem natural para que nem mesmo o poder dos necromantes possa sobrecarregá-lo.

Múltiplas Escolhas. Para jogos ardilosos que evitam classificações óbvias de bem versus mal, você pode criar caminhos de alinhamento com mais de duas opções. Em um jogo que se concentre em intrigas e lutas de poder, por exemplo, o alinhamento pode ser uma referência rápida para quais facções um personagem faz parte. Um elemento do alinhamento de um personagem pode indicar sua afiliação com uma casa nobre ou grupo. Um segundo elemento poderia indicar a qual divindade ou panteão o personagem está vinculado.

Tendência Neutra. Ao criar seu sistema de alinhamento, pense no papel da neutralidade e decida se há um ponto médio para qualquer caminho de alinhamento. As criaturas neutras podem optar por se sentar fora de uma luta (como é freqüentemente o caso no bem versus o mal) ou ver força em ambas as abordagens (como na lei versus caos). O papel desta escolha na sua campanha deve fazer sentido em termos do seu conflito central.

