



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Personagens Rápidos

Para um jogo improvisado, inclusão de um novo jogador rapidamente, ou precisa que um novo personagem tome lugar de um aventureiro morto, essas regras rápidas e opcionais são para você.

UNEARTHED ARCANA: PERSONAGENS RÁPIDOS

Algumas vezes você precisa de personagens rapidamente para sessões de D&D. Se você está rodando um jogo improvisado com tempo limitado para a criação de personagem e você quer que um novo jogador se estabeleça no jogo rapidamente, ou você precisa que um novo personagem tome o lugar de um aventureiro morto, essas regras rápidas e opcionais são para você. Essas regras podem ser utilizadas no lugar do processo normal de criação de personagem, substituindo as escolhas e criatividade envolvida por um processo com uma série de tabelas que rapidamente geram um personagem de Nível 1.

Com a exceção dos antecedentes, essas regras focam nas opções disponíveis para personagens no D&D Regras Básicas para deixar tudo mais simplificado.

Tendências

Jogue um d6 para determinar a tendência do seu personagem.

d6	Tendência
1	Leal e Bom
2	Neutro e Bom
3	Caótico e Bom
4	Leal e Neutro
5	Neutro
6	Caótico e Neutro

Antecedente

Os antecedentes já fazem uso de tabelas com aleatoriedade para facilmente servir para o seu personagem, e isso é fácil de aplicar. Você pode jogar um d6 para determinar o antecedente do seu personagem se você estiver usando as Regras Básicas, ou jogar um d20 para utilizar a lista completa de antecedentes do Livro do Jogador.

d6	Antecedente (Regras Básicas)
1	Acólito
2	Criminoso
3	Herói do Povo
4	Nobre
5	Sábio
6	Soldado

d20	Antecedente (Livro do Jogador)
1-2	Acólito
3	Charlatão
4-5	Criminoso
6	Artista
7-8	Herói do Povo
9-10	Artesão de Guilda
11	Eremita
12	Nobre
13-14	Forasteiro
15	Sábio
16-17	Marinheiro
18-19	Soldado
20	Menino de Rua

De forma alternativa, para o jogador que se sente confortável em definir traços de personalidade, ideais, vínculos e fraquezas do personagem através de interpretação, o processo de geração de um personagem rápido pode ser feito ainda mais rápido por prever um antecedente ao invés de decidir com dados as perícias e proficiência em ferramentas que normalmente são providenciadas pelo antecedente. Jogue quatro d20 e confira o resultado na tabela abaixo, jogando novamente o dado para qualquer resultado repetido.

d20	Proficiências
1	Acrobacia
2	Adestrar Animais
3	Arcanismo
4	Atletismo
5	Enganação
6	História
7	Intuição Intimidação
8	Investigação
9	Medicina
10	Natureza
11	Percepção
12	Atuação
13	Persuasão
14	Religião
15	Prestidigitação
16	Furtividade
17	Sobrevivência
18	Ferramentas de
19	Carpinteiro
20	Ferramentas de Ladrão

No lugar de um antecedente, uma vez durante qualquer sessão de jogo, você pode escolher um Personagem

do Mestre (PdM) que você encontrar e declarar que o seu personagem conhece aquele PdM. O relacionamento é de respeito, mas não necessariamente amistoso. O Mestre de Jogo determina a natureza exata do relacionamento.

Classe e Atributos

Jogue um d6 para determinar sua classe a partir da tabela abaixo, que é mais provável indicar um guerreiro ou um clérigo do que um ladino ou mago. Especialmente se você está gerando aleatoriamente o grupo inteiro, colocar as chances a favor de guerreiros e clérigos pode ajudar o grupo a sobreviver em um combate. De forma alternativa, se você está gerando um único personagem para inserir em um grupo já balanceado, você pode jogar um d4 para que todas as classes tenham a mesma chance de serem geradas.

d6	d4	Classe
1-2	1	Clérigo
3-4	2	Guerreiro
5	3	Ladino
6	4	Mago

Quando estiver determinando seus atributos, sua escolha de classe molda quais atributos você irá mais usar no seu personagem. Jogue um d6 para determinar qual conjunto de valores de atributo o seu personagem usa. Então atribua esses números em seus atributos na ordem determinada pela sua classe logo abaixo.

d6	Conjunto de Valores
1	18, 14, 12, 8, 8, 6
2	16, 14, 14, 10, 10, 8
3	16, 16, 12, 10, 8, 8
4	16, 12, 12, 12, 10, 8
5	14, 14, 12, 12, 12, 12
6	14, 14, 14, 12, 12, 10

Clérigo. Sabedoria, Força, Constituição, Carisma, Destreza, Inteligência.

Guerreiro. Força, Constituição, Destreza, Sabedoria, Inteligência, Carisma.

Ladino. Destreza, Carisma, Inteligência, Constituição, Força, Sabedoria.

Mago. Inteligência, Destreza, Sabedoria, Carisma, Constituição, Força.

Por exemplo, o jogador criando um clérigo joga um 4 no d6 para um personagem e fica com o conjunto de valores – 16, 12, 12, 12, 10 e 8. Esses números são atribuídos na ordem de valores de atributos listado para o clérigo, implicando em um personagem com Força 12, Destreza 10, Constituição 12, Inteligência 8, Sabedoria 16 e Carisma 12.

Depois de atribuir todos os valores de atributos do seu personagem, mas antes de aplicar qualquer modificador de raça (veja abaixo), você pode trocar de lugar um atributo com outro.

Equipamento

Sua classe também determina seu equipamento. Você pode escolher o equipamento rápido de sua classe, exceto quando o kit for algum pré montado, como o kit de explorador ou o kit de sacerdote (veja abaixo).

De forma Alternativa, você pode escolher um dos kits de equipamentos padrão a seguir:

- **Clérigo:** Maça, brunea, besta leve e 20 virotes, escudo, símbolo sagrado.
- **Guerreiro:** Cota de malha, espada longa, escudo, besta leve e 20 virotes.
- **Ladino:** Espada curta, arco curto e 20 flechas, corselete de couro, duas adagas, ferramentas de ladrão.
- **Mago:** Adaga, bolsa de componentes, grimório.

E então escolha um dos kits de equipamento padrão para o seu personagem:

- Mochila, saco, lanterna, 2 frascos de óleo, pederneira, 12 pinos, martelo, odre, rações (4 dias), 5 PO.
- Mochila, 2 sacos, 6 tochas, 3 frascos de óleo, pederneira, bastão de 3 metros, 15 metros de corda, odre, rações(4 dias), espelho de aço.
- Mochila, 4 sacos, símbolo sagrado ou ferramentas de ladrão, 12 pinos, 15 metros de corda, odre, rações (4 dias).

Todos os personagens também ganham uma adaga, além de uma besta leve com 10 virotes ou um conjunto de 5 azagaias.

Magias de Clérigo

Determinar aleatoriamente as magias pode agilizar o processo de criação de um clérigo de nível 1.

Truques. Jogue um d6 três vezes para determinar os truques de clérigo, jogando novamente para quaisquer resultados repetidos.

d6	Truque
1	Guia
2	Luz
3	Resistência
4	Chama Sagrada
5	Poupar os Mortos
6	Taumaturgia

Magias. Jogue um d10 para cada magia de clérigo que você pode preparar, jogando novamente para quaisquer resultados repetidos.

d10	Magia
1	Benção
2	Comando
3-4	Curar Ferimentos
5	Detectar magia
6	Lampejo
7	Palavra da Cura
8	Infligir Ferimentos
9	Santuário
10	Escudo da Fé

Estilo de Combate de Guerreiro

Jogue um d6 para determinar seu estilo de combate, e faça os ajustes indicados caso você tenha selecionado o equipamento padrão.

d6	Estilo de Combate
1	Arquearia (troque a besta leve e os 20 virotes por um arco longo e 20 flechas; você pode escolher também trocar sua cota de malha por uma corselete de couro)
2	Defesa
3	Duelo
4	Luta com Arma Grande (troque a espada longa e o escudo por um machado grande)
5	Protection
6	Luta com Duas Armas (troque a espada longa por duas espadas curtas)

Proficiências de Ladino

Jogue um d12 quatro vezes para determinar suas perícias, jogando novamente para qualquer resultado repetido, inclusive com as perícias concedidas por seu antecedente, se for o caso.

d12	Perícia
1	Acrobacia
2	Atletismo
3	Enganação
4	Intuição
5	Intimidação
6	Investigação
7	Percepção
8	Atuação
9	Persuasão
10	Prestidigitação
11-12	Furtividade

Magias de Mago

Determinar aleatoriamente as magias pode agilizar o processo de criação de um Mago de nível 1.

Truques. Jogue um d10 três vezes para determinar os truques de mago, jogando novamente para quaisquer resultados repetidos.

d10	Truque
1	Orbe Ácido
2	Globos de Luz
3	Centelha de Fogo
4	Luz
5	Mãos Mágicas
6	Ilusão Menor
7	Rajada de Veneno
8	Prestidigitação
9	Raio de Gelo
10	Toque Chocante

Magias. Jogue um d12 seis vezes para determinar o conteúdo do grimório do mago, jogando novamente para quaisquer resultados repetidos.

d12	Magia
1	Mãos Flamejantes
2	Enfeitiçar Pessoa
3	Compreender Idiomas
4	Detectar Magia
5	Transformação Momentânea
6	Identificação
7	Armadura Arcana
8	Mísseis Mágicos
9	Escudo Arcano
10	Imagem Silenciosa
11	Sono
12	Onda Trovejante

Raça

Por fim, jogue um d12 para determinar a raça do seu personagem. A tabela a seguir coloca uma probabilidade muito maior para que o personagem seja um humano, o que reflete a demografia típica de D&D, mas também leva os jogadores para a opção mais fácil.

d12	Raça
1	Anão da Colina
2	Anão da Montanha
3	Alto Elfo
4	Elfo da Floresta
9	Halfling Pés-Leves
6	Halfling Robusto
7-12	Humano

