



UNEARTHED ARCANA

DUNGEONS & DRAGONS

Combate em Massa

Esta semana Unearthed Arcana muda suas engrenagens, partindo das opções de personagens para uma opção de regras para o Mestre: Combate em Massa.



Unearthed Arcana: Combate em Massa

Material de Playtest

O material aqui apresentado é para teste e para acender a sua imaginação. Esses mecanismos de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas não refinados por iterações de design ou desenvolvimento completo de jogos. Eles não são oficialmente parte do jogo e não são permitidos nos eventos de D&D Adventures League.

Se eles se tornarem oficiais, eles aparecerão em um livro.

As regras de combate em massa são projetadas para permitir que você, o Mestre, determine o resultado de batalhas envolvendo centenas de combatentes com algumas rolagens de dado. Ele também amplia-se para ação com detalhes suficientes para permitir aos jogadores a chance de afetar o resultado de uma batalha.

O sistema funciona dando a cada criatura uma **classificação de batalha** com base no nível de desafio da criatura. Classificação de batalha é uma medida abstrata da eficácia de combate de uma criatura.

Para fazer o gerenciamento de centenas, ou mesmo milhares de criaturas em um momento mais fácil, criaturas no sistema de combate em massa são organizadas em unidades. Uma **unidade** pode incluir centenas de indivíduos.

Cada unidade envolvida em uma batalha também tem uma **classificação moral**. A moral mede a motivação da unidade para participar na batalha. Unidades com moral alto estão dispostas a lutar até a morte, enquanto aqueles com baixa moral são propensos a desmoronar em face da adversidade.

Os comandantes desempenham um papel fundamental na resolução de batalhas. Cada unidade tem um **comandante**, cujos modificadores de Carisma se aplicam à iniciativa e ao moral.

Classificação de Batalha

As regras de combate em massa dependem da classificação de batalha de uma criatura (CB) para resumir sua eficácia no combate. A CB de uma criatura é baseada no seu nível de desafio (ND), como mostrado na tabela Classificação de Batalha por Nível de Desafio. CB abrange os ataques de uma criatura, pontos de vida, CA e habilidades especiais, confiando no ND como um resumo de seu poder.

O CB começa como um bônus, de +1 a +50. Uma criatura de ND 1 ou inferior é demasiado fraca para fornecer uma CB por si própria. A tabela mostra que essas criaturas fornecem um bônus de +1 quando elas

se reúnem em grupos suficientemente grandes. Por exemplo, cinco ND 1/2 criam um CB de +1. Grupos menores de criaturas ND 1/2 não fornecem CB.

No combate, o CB de uma unidade pode ser reduzida por ser atacada, indo tão baixo quanto 0 ou um número negativo. Consulte a seção "Ataques" mais adiante nestas regras para obter detalhes.

Classificação de Batalha por Nível de Desafio

CR	BR
1/8	+1 a cada 20 criaturas
1/4	+1 a cada 10 criaturas
1/2	+1 a cada 5 criaturas
1	+1 a cada 2 criaturas
2	+1
3	+2
4	+3
5	+4
6	+5
7	+6
8	+8
9	+10
10	+12
11	+16
12	+18
13	+22
14	+26
15	+30
16	+34
17	+38
18	+42
19	+46
20	+50

Criando Unidades

Uma unidade é um único grupo coeso de soldados organizado para lutar juntos. Uma unidade pode incluir até 400 criaturas minúsculas, pequenas ou médias. As criaturas maiores ocupam mais espaço quando contam para esse limite, como mostrado na tabela Tamanho de Criatura na Unidade. Para contar o limite de uma unidade, uma criatura deve ter um CB.

Tamanho de Criatura na Unidade

Tamanho	Espaço na Unidade
Minúsculo	1
Pequeno	1
Médio	1
Grande	4
Enorme	9
Imenso	16

Por exemplo, uma unidade poderia incluir 50 criaturas grandes e 200 médias. O espaço total ocupado é de 400, 200 para as criaturas Grandes e 200 para as Médias.

Comandantes

Cada unidade deve ter um comandante. O comandante precisa ser uma das criaturas incluídas na unidade, mas não conta para determinar o tamanho da unidade. Observe o modificador de Carisma do comandante.

CB Total

Depois de ter criado uma unidade, o total de valor de CB de suas criaturas, incluindo o seu comandante. O total é o CB da unidade.

Para as criaturas que estão montadas, como cavaleiros montando um cavalo, adicione o CB para as montarias com base em seu ND, assim como faria para qualquer outra criatura.

Espaço da Unidade

Uma unidade ocupa um espaço que mede 30 metros para cada lado, independentemente de quantas criaturas estão nele. O tamanho da unidade é uma abstração para tornar fáceis as unidades de rastreamento no campo de batalha.

Atacantes à distância

Uma unidade pode fazer ataques à distância se todos os seus membros, exceto seu comandante, puderem fazer um ataque com uma distância de pelo menos 30 metros. Se este for o caso, anote o intervalo máximo mais curto dos ataques à distância de seus membros. Esta é a faixa máxima da unidade.

Forma da Unidade

É melhor organizar criaturas semelhantes ou idênticas em uma unidade. As regras pretendem permanecer simples, reduzindo as capacidades de uma unidade ao menor denominador comum.

Classificação de Moral

Moral é uma classificação como um modificador de pontuação de habilidade. Varia de -10 a +10. Essas regras às vezes exigem que uma unidade faça um teste usando sua classificação moral; Rolar um d20, adicionar a moral da unidade, e comparar o total para o CD relevante, assim como para um teste de habilidade.

Você seleciona uma classificação moral para cada unidade envolvida em uma batalha. Atribua à classificação com base em como a unidade foi tratada por seus aliados e comandantes, as apostas da batalha, o investimento da

unidade no resultado e quaisquer outros fatores que você acha que devem desempenhar um papel.

Classificações de Moral

Moral	Descrição
-10	Abertamente Rebeldes
-8	Amotinados
-4	Desapontados
-2	Inseguros
0	A unidade típica
+2	Motivados
+4	Resolutos
+8	Fanáticos
+10	Inquebráveis

Como regra geral, inicie o moral de uma unidade em 0 na tabela de Classificações de Moral. Para cada fator que diminui o moral da unidade, desloque uma fila para cima da tabela. Para cada fator que melhora, desloque uma linha para baixo. Quando você terminar com este exercício, você tem uma boa idéia da moral da unidade.

Ou você pode simplesmente atribuir uma classificação de moral com base em seu julgamento.

Finalmente, você altera a classificação de moral com base no modificador de Carisma do comandante da unidade. Adicione o modificador de Carisma do comandante ao moral da unidade, para refletir a habilidade do comandante de motivar e liderar.

Fatores que afetam o moral

Aqui estão alguns dos fatores que podem reduzir a avaliação de moral de uma unidade:

- Maus tratos de um comandante ou aliados
- Animosidade em relação a uma unidade aliada
- Baixo ou nenhum pagamento
- Nenhuma participação no resultado da batalha
- Comandantes incompetentes ou mal preparados
- Um inimigo assustador e esmagador
- Equipamento ruim

O inverso de qualquer um desses fatores pode melhorar a moral.

Corrida de batalhas

Essas regras usam uma estrutura como as regras de combate no Livro do Jogador. A maior mudança centra-se na resolução de ataques, que usa CB em vez de rolagens de ataque, CA e dano.

Tempo

As regras de combate em massa usam uma escala de tempo diferente das regras de combate regular, com 1

rodada representando 1 minuto de ação. Esse cronograma explica o tempo e a complexidade necessários para manobrar centenas ou mesmo milhares de combatentes.

Iniciativa

Você não rola a iniciativa para unidades. Em vez disso, cada unidade tem uma iniciativa fixa:

Iniciativa = 10 + valor moral da unidade + modificador do Carisma do comandante

As unidades atuam em ordem de iniciativa, do mais alto para o mais baixo, normalmente. Em caso de empate, determine aleatoriamente a ordem em que as unidades envolvidas atuam. Determine isso uma vez, e então use essa ordem para o resto do combate.

Como nas regras de combate regular, uma unidade pode mover-se e fazer uma ação na sua vez (veja "Opções de Ação" abaixo). Uma unidade pode usar algum ou todo seu movimento antes de tomar sua ação, e pode então usar o resto de seu movimento depois de agir.

Deslocamento

O deslocamento de uma unidade é igual a 10 vezes o deslocamento mais baixo de seus membros. Pode usar modos de movimento, como vôo, somente se cada membro da unidade puder usá-lo. Não conte o deslocamento das criaturas montadas ao determinar a velocidade da unidade e os tipos de movimento. Os pilotos usam suas montarias para se mover.

Movimento Uma unidade deve parar de se mover se ela se move adjacente a uma unidade inimiga, e uma unidade não pode se mover se ela estiver adjacente a uma unidade inimiga, a menos que use a ação Desengajar.

Caso contrário, use as regras de movimento do Manual do Jogador para determinar até que ponto uma unidade pode se mover.

Miniaturas. Ajuda usar miniaturas para acompanhar batalhas de grande porte. Para essas regras, use um grid com cada quadrado medindo 30 metros e com uma miniatura por unidade.

Quando se desloca, uma unidade pode mover-se para um quadrado se a unidade tiver pelo menos metade do movimento necessário para a entrada disponível.

Opções de ação

Quando uma unidade toma sua ação, ela escolhe uma das seguintes opções de ação: Ataque, Investida, Defesa, Desengajar ou Alerta. Cada opção é descrita abaixo.

Ataque. Um ataque é um teste oposto entre CB de uma unidade e a CB de seu alvo. Uma unidade pode atacar a qualquer momento em que todos os seus membros possam

fazer ataques. Detalhes completos sobre a resolução de ataques são fornecidos na seção "Ataques" abaixo.

Investida Uma unidade que faz investida aumenta seu deslocamento no seu turno. Este aumento é igual o deslocamento da unidade.

Defesa. Uma unidade que defende se foca na construção de uma parede de escudo ou de outra forma tornando-se mais difícil de machucar. Até o final do seu próximo turno, as unidades que o atacam sofrem desvantagem em seus testes de CB.

Desengajar. Uma unidade que está adjacente a uma unidade inimiga normalmente não pode se mover. Se a unidade escolher a ação Desengajar, ela tem a chance de se afastar. A unidade deve imediatamente fazer um teste de moral CD 10. Se falhar, ela perde sua ação e não se move. Se for bem-sucedida, ela pode mover-se até metade do seu deslocamento. Durante este movimento, ela não precisa parar se ela se move adjacente a uma unidade inimiga.

Alerta. Uma unidade em alerta se prepara para atacar qualquer inimigo que se aproxime. A próxima vez que uma unidade inimiga entrar em um espaço adjacente a esta unidade, imediatamente faça um ataque contra a unidade inimiga.

Ataques

Os ataques nas regras de combate em massa usam controles de CB opostos para determinar qual lado tem a mão superior.

Uma unidade pode atacar uma unidade inimiga adjacente se qualquer criatura na unidade estiver dentro de 1,5 metros do alvo. Pode fazer um ataque no alcance se todos os seus membros puderem fazer ataques à distância que podem atingir o alvo.

Quando uma unidade ataca um alvo, a unidade atacante rola um d20 e adiciona sua CB, assim como o alvo. Em seguida, compare os resultados para determinar o resultado da luta:

Atar. Nada acontece se o atacante e o alvo empatarem.

O alvo Ganha. Se o total do alvo for maior, o ataque não terá efeito.

O atacante ganha por 10 ou menos. O atacante causa baixas, mas não o suficiente para quebrar a unidade-alvo. A CB do alvo é reduzida em 2.

O atacante ganha por 11 ou mais. O atacante causa pesadas baixas no alvo. A CB do alvo é reduzida em 5, e deve imediatamente fazer um teste de moral CD 10. Se o teste falhar, a unidade foge da batalha e é eliminada. Remova-o do jogo.

O atacante pode ganhar vantagem ou sofrer desvantagem em sua rolagem de CB, com base nos seguintes fatores:

Vantagem

O atacante está em terreno mais alto, com a colina acima do defensor.

O defensor está adjacente a pelo menos uma unidade inimiga, diferente do atacante.

Desvantagem

O defensor está parcialmente atrás de uma parede ou cobertura similar.

O defensor está adjacente a pelo menos duas unidades amigáveis.

Abstração e Classificação de Batalha

Lembre-se que as regras de combate de massa são projetadas para fazer correr grandes, batalha importante rápido e fácil. Ela usa CB para resumir magias de uma criatura, habilidades especiais, e assim por diante. Não há regras especiais para resistência ou conjuração de magias, porque as regras assumem que o ND já consta.

Testes de Moral

Além dos testes de moral causados por certas ações, uma unidade deve fazer um teste de moral se certas condições ocorrem durante a batalha:

Baixas. Se uma unidade é reduzida pela metade ou menos de sua CB inicial, ela deve imediatamente fazer um teste de moral CD 15. Se falhar, é eliminada da batalha. Remova-o do jogo.

Vítimas amigáveis. Se uma unidade amigável dentro de 150 metros da unidade é eliminada, a unidade deve imediatamente fazer um teste de moral CD 10. Se falhar, a unidade não pode mover-se ou tomar ações no seu próximo turno.

Personagens no combate de massas

A verdadeira diversão de ocorrer uma batalha em massa é dar aos personagens jogadores e PDMs importantes a chance de afetar o resultado. Você pode ser tentado a absorver tais personagens em unidades e ignorar suas habilidades especiais. Você pode fazer isso usando as regras para determinar o ND no Guia do Mestre para atribuir CBs aos personagens. No entanto, as batalhas em massa são mais divertidas para os jogadores quando eles têm a chance de se envolver em heroicamente e alterem o curso da luta.

Você pode dar aos personagens a oportunidade de brilhar, interrompendo a batalha em larga escala e deixando que eles se envolvam em um combate normal (veja "Combate à Escala de Personagens" abaixo) ou deixando-os usar suas habilidades dentro de uma unidade (veja "Personagens em Unidades" abaixo).

Habilidades de personagem

Seja qual for a forma como os personagens estão envolvidos em um combate em massa, resolva suas habilidades, magias e outras características usando as regras padrão, ao invés das regras de combate em massa. Por exemplo, uma parede de gelo pode bloquear uma linha de 30 metros de comprimento. Se uma unidade se move ao lado dele, use as estatísticas dos membros individuais para fazer seus testes de resistência e aplique o dano. Se os membros de uma unidade forem mortos, recalcule a CB da unidade após a remoção das baixas. Decidir estes efeitos requer seu julgamento como Mestre. Considere a natureza da situação, como uma unidade interage com uma magia ou outro efeito, e aplique os efeitos como entender.

Voltando à parede de gelo, você pode julgar que 30 criaturas de uma unidade tentam esmagá-lo para baixo. Essas criaturas sofrem os efeitos da parede, mas também têm a chance de danificá-la. Use as regras para lidar com mobs na página 250 do Guia do Mestre para acelerar as coisas.

Combate à escala de personagens

Você pode pensar nas regras de combate em massa como olhar para uma batalha do alto. Você perde o detalhe, mas pode ver e controlar o retrato grande. Quando os PdJs participam de uma batalha, sua visão pode diminuir para experimentar a ação com mais detalhes. Quando as unidades de batalha de personagens, você pode usar as regras de combate padrão, com as diretrizes para a resolução de ataques mob (veja "Manipulação de Mobs" no Guia do Mestre, página 250).

Você pode decidir que toda ou parte de uma unidade para lutar contra os PdJs. Pause a batalha de massa, e resolva a luta dos personagens como um combate normal, até que você esteja satisfeito que você chegou a uma conclusão, com qualquer lado derrotado ou expulso. Você pode então retomar o combate em massa.

Personagens em Unidades

Se os personagens se juntarem a uma unidade, não os inclua no tamanho da unidade ou no cálculo da CB. Em vez disso, quando a unidade ataca, permita que os personagens façam seus próprios ataques separados, lancem magias e usem itens mágicos contra a unidade inimiga usando as diretrizes dadas acima. Permita que eles escolham quais os membros da unidade que desejam atingir, caso a unidade seja composta por vários tipos de criaturas. Os personagens que atacam dessa maneira podem direcionar somente as criaturas incluídas na CB da unidade alvo.

No turno da unidade, cada personagem tem um turno para fazer ataques, lançar magias, usar um item mágico, ou algo parecido. Resolver ataques e magias dos personagens e determinar quantos alvos eles eliminam. Determinar como a perda dessas criaturas reduz CB da unidade, em seguida, resolva a luta de unidade como normal.

Se uma magia ou efeito deixa uma criatura incapaz de se mover ou tomar ações, conte essa criatura como eliminada para o resto da batalha.

Se a unidade dos personagens estiver sob ataque, resolva a luta normalmente. Os resultados não se aplicam aos personagens. Se sua unidade é eliminada, eles permanecem no campo de batalha e podem continuar a agir.

Eventos críticos

Além de permitir que os personagens participem em lutas entre unidades pense em eventos críticos que podem acontecer durante a batalha e dê aos personagens uma chance de participar desses eventos. Os eventos críticos podem incluir o seguinte:

- Evitar que os batedores inimigos confiscuem uma ponte ou outra posição.
- Assassinar um comandante inimigo.
- Segurar os atacantes longe de um portão enquanto soldados aliados o reparam.
- Esgueirar-se em uma fortaleza inimiga para sabotar suas defesas.
- Destruir um mecanismo de cerco próximo.
- Roubar os planos de batalha do inimigo.

Esses eventos críticos acontecem exatamente como pequenas aventuras. Você deve mapear a área, determinar a oposição e preparar PdMs conforme necessário.

Ao criar eventos críticos, pense nas consequências para o sucesso e o fracasso. O que acontece se os PdJs conseguirem destruir uma ponte que o inimigo precisa para atravessar um rio? Se os PdJs não levantarem os portões do castelo de madrugada, o que acontecerá a seguir?

A situação no início de um confronto pode ser ditada pelo sucesso ou fracasso dos PdJs de antemão. Uma unidade inimiga pode iniciar uma batalha em uma posição forte, espreitando em uma aldeia com cobertura, porque os PdJs não conseguiram superá-los. Ou os PdJs podem destruir o portão do castelo de um malvado bruxo, tornando inútil sua fortificação na batalha que se aproxima.

PdMs, PdJs e Classificação de Batalha

Você sempre pode calcular o CB de um personagem e simplesmente incluí-lo em uma unidade, embora o nível de abstração nas regras remova ações individuais do controle de um jogador. Esta abordagem é melhor para PdMs que são comandantes ou que são jogadores de fundo na batalha.

Trate PdMs críticos, como vilões importantes e rivais, da mesma forma que você gerenciaria PdJs. Deixe os jogadores buscá-los, pois o choque entre eles é, sem dúvida, um evento crítico para determinar como a batalha se desenrola.

