

Old Dragon





Neste suplemento implementei algumas regras da 5ª edição de Dungeons & Dragons, modifiquei um pouco as raças, regras de combate, armas e equipamentos. Espero que gostem.

ATRIBUTOS

Aumento de Atributos: no 4º, 8º, 12º, 16º e 20º nível, você recebe 1 ponto para aumentar um atributo a sua escolha.

Testes de Atributo: os testes de atributo são realizados com uma jogada de d20 + mod. de atributo. Os testes são realizados contra uma classe de dificuldade (CD) definida pelo mestre que pode ou não revelar de acordo com a tabela T-3 - Classe de Dificuldade.

Testes resistidos de atributo: alguns testes de atributos são jogadas resistidas. Ex: Galdûk foi desafiado em uma disputa de quebra de braço pelo seu irmão Dorgauth. Ambos fazem um teste de força, quem tirar o resultado maior ganha a disputa.

Valores de Atributos Customizáveis: são 27 pontos para comprar os valores de atributos na tabela abaixo. Ex: 15, 14, 13, 12, 10, 08.

T1 - Valores de Atributos Customizáveis			
Valor	Custo	Valor	Custo
08	0	12	4
09	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

RAÇAS

Anões

- +2 na Constituição;
- +1 no ataque com arremesso de machadinhas.
- Familiaridade com armas: machados e martelos.
- Visão no Escuro: 18 metros;
- Detecta desníveis, fossos ou armadilhas de pedra com um resultado de 1 ou 2 no d6;
- Movimento Base: 6 metros;
- Imune a venenos.

Elfos

- +2 na Destreza;
- +1 no ataque com arcos;
- Familiaridade com armas: espadas longa, espadas curta e arcos.
- Visão no Escuro: 18 metros;
- Detecta passivamente portas secretas com um resultado 1 no d6. Caso esteja procurando, esta chance passa a ser de 1 ou 2 no d6;
- Movimento Base: 9 metros;
- Imune a magias e efeitos de Sono.

Humanos

- +2 em uma habilidade a sua escolha ou +1 em duas habilidades a sua escolha;
- Uma perícia treinada adicional;
- Movimento Base: 9 metros.

Halflings

- +2 na Destreza;
- +1 no ataque com fundas e arremesso de adagas;
- Familiaridade com armas: adagas e fundas.
- Pequeno: +1 na Classe de Armadura;
- Recebem a perícia Furtividade como perícia treinada;
- Movimento Base: 6 metros;
- Não pode usar armas pesadas e não conseguem usar efetivamente armaduras confeccionadas para as outras raças.

CLASSES

Proficiência: o valor de proficiência é adicionado nas jogadas de ataque e perícias.

Ex¹: Ataques corpo-a-corpo: Modificador de Força + Proficiência;

Ex²: Ataques a distância: Modificador de Destreza + Proficiência;

Ex³: Teste de perícia Percepção: Modificador de Sabedoria + Proficiência.

Clérigos

Dado de Vida (DV): d8; No 1º nível: 8 + Mod. de Constituição. Por nível: 5 + Mod. de Constituição.

Sabedoria Mínima: 14;

Armaduras: o clérigo pode usar todos os tipos de armaduras e escudos.

Arma: o clérigo não pode usar armas cortantes, se limitando à maça, maça-estrela, cajado, besta, mangual, martelo de guerra, martelo leve, martelo pesado ou funda;

Itens Mágicos: o clérigo é capaz de usar todos os

T2 - Experiência e Proficiência

Nível	Experiência	Proficiência	Atributo
1	0	+2	
2	300	+2	
3	900	+2	
4	2.700	+2	+1
5	6.500	+3	
6	14.000	+3	
7	23.000	+3	
8	34.000	+3	+1
9	48.000	+4	
10	64.000	+4	
11	85.000	+4	
12	100.000	+4	+1
13	120.000	+5	
14	140.000	+5	
15	165.000	+5	
16	195.000	+5	+1
17	225.000	+6	
18	265.000	+6	
19	305.000	+6	
20	355.000	+6	+1

tipos de itens mágicos, como anéis, varinhas e pergaminhos de magias divinas, desde que esses itens sejam do mesmo alinhamento de seu deus (clérigos que servem deuses neutros só podem usar itens mágicos ordeiros).

Perícias Treinadas: Escolhe quatro dessas perícias: História, Medicina, Religião, Persuasão, Natureza, Intuição.

Habilidades

Afastar Mortos-vivos: Descrição no Manual de Regras Básicas de Old Dragon na página 22.

Templo: a partir do 11º nível, o clérigo pode construir um templo para seu deus e conquistar seguidores.

Homem de armas

Dado de Vida (DV): d10; No 1º nível: 10 + Mod. de Constituição. Por nível: 6 + Mod. de Constituição.

Força Mínima: 12;

Constituição Mínima: 12;

Armaduras: o homem de armas pode usar todos os tipos de armaduras e escudos.

Arma: o homem de armas pode usar qualquer tipo de arma;

Itens Mágicas: o homem de armas não pode utilizar itens mágicos como cajados, varinhas e pergaminhos mágicos.

Perícias Treinadas: Escolhe quatro dessas perícias: Acrobacia, Adestrar Animais, Atletismo, História, Intuição, Intimidação, Percepção e Sobrevivência.

Habilidades

Ataque Extra: a partir do 7º nível, o homem de armas pode realizar um segundo ataque em seu turno.

Fortaleza: a partir do 11º nível, o homem de armas pode construir uma fortaleza e conquistar seguidores.

Magos

Dado de Vida (DV): d4; No 1º nível: 4 + Mod. de Constituição. Por nível: 3 + Mod. de Constituição.

Inteligência Mínima: 14;

Armaduras: o mago não pode usar nenhum tipos de armaduras, nem escudos se quiser ser capaz de conjurar magias;

Arma: o mago sabe usar apenas adagas, cajados e fundas;

Itens Mágicos: o mago pode usar qualquer tipo de item mágico sem restrição, desde que não sejam armas e armaduras restritas a classe mago.

Perícias Treinadas: Escolhe quatro dessas perícias: Arcano, História, Intuição, Investigação, Medicina e Religião.

Habilidades

Torre: a partir do 11º nível, o mago pode construir uma torre e criar itens mágicos.

Ladrão

Dado de Vida (DV): d6; No 1º nível: 6 + Mod. de Constituição. Por nível: 4 + Mod. de Constituição.

Destreza Mínima: 12;

Armaduras: o ladrão só pode usar armaduras de couro e não pode usar escudos, caso contrário fica impossibilitado de usar sua perícia Operar Mecanismo enquanto estiver vestindo estas armaduras e/ou escudos.

Arma: o ladrão só pode usar armas de ataque a distância e armas leves;

Itens Mágicos: o ladrão não pode usar varinhas e cajados.

Perícias Treinadas: o ladrão já começa com Operar Mecanismo e escolhe mais seis dessas perícias: Acrobacia, Atuação, Atletismo, Enganação, Furtividade, Intuição, Intimidação, Investigação, Percepção, Persuasão e Prestidigitação.

Habilidades

Especialização: o ladrão escolhe duas de suas perícias treinadas para receber o dobro do valor de proficiência. No 6º nível, o ladrão pode escolher mais duas perícias.

Operar Mecanismo: perícia exclusiva dos ladrões e só eles podem utiliza-las.

Ataque Pelas Costas: o ladrão que ataca após ter se aproximado do inimigo em silêncio ou furtivamente faz a sua jogada com um bônus de +2 no ataque e causa dano multiplicado de acordo com a tabela.

Guilda: a partir do 11º nível, o ladrão pode organizar uma guilda e atrair seguidores.

REGRAS

Pontos de Vida e Morte: Quando um personagem chega a zero Pontos de Vida, ele está morrendo. Ao invés de morrer com -10, ele morrerá no valor negativo de sua Constituição. Jogada de Proteção modificados pela constituição a cada turno em que o personagem permanecer com pontos de vida negativos, caso falhe, ele sofre mais 1 de dano, caso obtenha um sucesso, fica estancado e não estará mais morrendo.

Iniciativa: para determinar a iniciativa em combate, joga-se um 1d20 + Modificador de Destreza. Em caso de empate, joga-se novamente, quem ganhar, começa primeiro.

PERÍCIAS

T₃ - Classe de Dificuldade

CD	05 (Muito Fácil)
CD	10 (Fácil)
CD	15 (Médio)
CD	20 (Difícil)
CD	25 (Muito Difícil)
CD	30 (Quase Impossível)

Testes de Perícias: os testes de perícias treinadas são realizados com uma jogada de d20 + proficiência + Modificador de Atributo. Os testes de perícias NÃO treinadas são realizados com uma jogada de d20 + Modificador de Atributo. Os testes são realizados contra uma classe de dificuldade (CD) definida pelo mestre que pode ou não revelar.

Testes Resistidos: alguns testes de perícia são jogadas resistidas. Ex: Dungo pretende chegar fur-

tivamente pelas costas do guarda orc, ele testa sua perícia Furtividade contra a perícia Percepção do guarda orc, o melhor resultado vence o teste resistido.

- **Acrobacia (DES):** Feitos de agilidade como se equilibrar numa corda.
- **Adestrar Animais (SAB):** Acalmar ou se comunicar com animais, treiná-los e forçá-los a fazer alguma coisa.
- **Arcana (INT):** Conhecimento sobre magias, itens mágicos, tradições e planos de existência.
- **Atletismo (FOR):** Feitos de força, como escalar, saltar, correr e nadar.
- **Atuação (CAR):** Arte de entretenimento, como música, dança, canto, poesia, oratória, malabarismo, etc.
- **Enganação (CAR):** Mentir, blefar e enganação de todo o tipo. Se suas intenções não são honestas, é enganação.
- **Furtividade (DES):** Esconder-se de oponentes, não fazer barulho, etc.
- **História (INT):** Eventos históricos, lendas, reinos antigos e etc. Também parece ser usada para identificar lendas de itens mágicos e construções em geral.
- **Intimidar (CAR):** Tentar influenciar alguém com hostilidade e violência, como dar uma surra por informação, torturar, etc.
- **Intuição (SAB):** Tentar sentir as intenções de alguém, seja uma pessoa ou grupo, e ter sextos sentidos sobre as coisas.
- **Investigação (INT):** Ir atrás de pistas. Coisas como procurar marcas num cadáver ou achar uma porta escondida, mas também investigar uma biblioteca atrás de um ritual perdido.
- **Medicina (SAB):** Arte de fisiologia e cura, como primeiros socorros e cirurgia.
- **Natureza (INT):** Informações sobre terreno, plantas, detalhes geográficos, clima, etc.
- **Operar Mecanismo (INT):** Técnicas secretas para desarmar armadilhas e abrir fechaduras.
- **Percepção (SAB):** Afiar os sentidos em geral; ouvir do outro lado de porta, notar uma emboscada, sentir cheiro de gás, etc.
- **Persuasão (CAR):** Agir com tato e etiqueta, e atos de convencer as pessoas usando de boa fé.
- **Prestidigitação (DES):** A arte dos dedos rápidos, como roubar ou sacar armas pequenas sem ser notado.
- **Religião (INT):** Conhecimento sobre rituais, orações, itens religiosos, heresias, etc.
- **Sobrevivência (SAB):** rastrear, senso de direção, achar abrigo, comida, etc.

EQUIPAMENTOS

Armaduras: somente os corseletes, camisa e cota de malha somam o modificador de destreza na classe de armadura. Modificadores negativos não somam na classe de armadura.

Armas Corpo-a-corpo: para ataques com esse tipo de arma, usa-se o Modificador de Força nas jogadas de ataque e dano, a menos se a arma possuir a propriedade acuidade.

Armas de ataque a distância: para ataques com esse tipo de arma, usa-se o Modificador de Destreza nas jogadas de ataque e dano.

Combate com duas armas: não adiciona o Modificador de Força ou Destreza no dano da segunda arma.

Propriedades das Armas:

• **Acuidade:** Quando realizar um ataque com uma arma com a propriedade Acuidade, o jogador pode escolher usar seu Modificador de Força ou Destreza para a jogada de ataque e de dano. O jogador precisa usar o mesmo modificador para ambas as jogadas, ataque e dano.

• **Alcance:** Armas com essa propriedade podem atingir normalmente, sem bônus ou penalidades, qualquer alvo a até 3 metros.

• **Arremesso:** Se uma arma possuir a propriedade Arremesso, o jogador pode arremessar a arma para realizar um ataque à distância. Se esta arma for uma arma de ataque corpo a corpo, o jogador usa o mesmo modificador de atributo para as jogadas de ataque e dano que usaria para realizar um ataque corpo a corpo com a arma. Por exemplo, se o jogador arremessar uma machadinha, ele usa seu modificador de Força, mas se ele arremessar uma adaga, ele pode usar tanto seu modificador de Força quando o de Destreza, pois a adaga possui a propriedade acuidade.

• **Duas-mãos:** Esta arma requer as duas mãos para ser usada.

• **Leve:** Uma arma leve é pequena e de fácil manuseio, tornando-a ideal para usar quando o jogador está combatendo com duas armas.

• **Pesada:** Criaturas pequenas não podem utilizar armas com essa propriedade. O tamanho e o peso de uma arma pesada torna-a muito grande para ser empunhada eficientemente por criaturas pequenas.

• **Versátil:** Esta arma pode ser usada com uma ou duas mãos. O valor do dano entre parênteses ao lado da propriedade, corresponde ao valor do dano da arma quando usada com as duas mãos.

MONSTROS

Valores de Ataque para Monstros: para determinar os valores de ataque de monstros, os dados de vida representam seus níveis, então basta comparar na tabela T2 - Experiência e Proficiência para descobrir o valor de sua proficiência e somar o Modificador de Força ou Destreza, dependendo do ataque do monstro.

Ex: no Bestiário, um rakshasa ataca com +8 com sua espada longa ou garra. Ele possui 10 dados de vida, ou seja, equivalente a 10º nível. Neste nível ele possui +4 de proficiência e Força 14 (+2), logo possui +6 em seus ataques com espada longa ou garra.

Classe de Armadura para Monstros: para a Classe de Armadura, o valor descrito no Bestiário, subtraia 10 + Modificadores de Destreza e Constituição. O número que sobrar, divida por dois. Pegue o resultado da divisão e some novamente 10 + modificadores de Destreza e Constituição. Quando especificado entre parênteses a armadura que o monstro possui, use a mesma regra para personagens jogadores, de acordo com a tabela T7 – Itens de Proteção.

Ex: no Bestiário, um rakshasa possui CA 20, Destreza 12 (+1) e Constituição 12 (+1). Então, $20 - 10 - 1$ (Mod. de Des) $- 1$ (Mod. de Con) = 8. Dividimos o resultado por dois, $8 \div 2 = 4$. Agora, somamos esse resultado aos modificadores de Destreza e Constituição; $10 + 1$ (Mod. de Des) $+ 1$ (Mod. de Con) $+ 4 = 16$. O rakshasa agora CA 16.

Se as regras para monstros não se encaixarem bem em algum momento, cabe ao bom senso do Mestre a palavra final.

T7 - Itens de Proteção

Item	Bônus de Defesa	Movimento	Preço	Peso
Corselete de Couro	11 + Mod. de DES		10 PO	4,5 Kg
Corselete de Couro Batido	12 + Mod. de DES		45 PO	6 Kg
Camisão de Cota de Malha	13 + Mod. de DES		50 PO	9 Kg
Peitoral de Aço	14 + Mod. de DES		75 PO	15 Kg
Cota de Malha	16	6 metros	400 PO	20 Kg
Cota de Talas	17	6 metros	750 PO	25 Kg
Armadura Completa	18	6 metros	1.500 PO	30 Kg
Escudo de Madeira	+1		8 PO	3 Kg
Escudo de Aço	+2		15 PO	5 Kg

T8 - Armas

Arma	Dano	Alcance	Preço	Peso	Propriedade
Adaga	1d4	3/6/9	2 PO	0,5 Kg	Acuidade, Leve, Arremesso
Alabarda	1d10	3	20 PO	2,5 kg	Pesada, Duas Mãos, Alcance
Aljava de Flechas	-	-	5 PO	1,5 kg	-
Arco curto	1d6	15/30/45	25 PO	1 kg	Duas Mãos
Arco longo	1d8	25/50/75	50 PO	1 kg	Pesada, Duas Mãos
Ataque desarmado	1d3	-	-	-	-
Azagaia	1d6	3/6/9	5 PP	1 kg	Arremesso
Besta	1d8	20/40/60	25 PO	2,5 kg	Duas Mãos
Bordão/Cajado	1d6	-	2 PP	2 kg	Versátil (1d8)
Cimitarra	1d6	-	25 PO	1,5 kg	Acuidade, Leve
Clava	1d4	-	1 PP	1,5 kg	Leve
Clava Grande	1d8	-	2 PP	4,5 kg	Pesada, Duas Mãos
Espaca curta	1d6	-	10 PO	1 kg	Acuidade, Leve
Espada larga	1d12	-	50 PO	2,5 kg	Pesada, Duas Mãos
Espada longa	1d8	-	15 PO	1,5 kg	Versátil (1d10)
Foice	1d4	-	1 PO	1 kg	Leve
Funda	1d4	10/20/30	1 PP	-	-
Lança curta	1d6	3/6/9	1 PO	1,5 kg	Versátil (1d8)
Lança longa	1d10	3	10 PO	2,5 kg	Pesada, Duas Mãos
Maça	1d6	-	5 PO	2 kg	-
Maça estrela	1d8	-	15 PO	2 kg	-
Machadinha	1d6	3/6/9	5 PO	1 kg	Leve
Machado de Guerra	1d8	-	10 PO	2 kg	Versátil (1d10)
Machado Grande	1d12	-	30 PO	3 kg	Pesada, Duas Mãos
Mangual	1d8	-	10 PO	1 kg	-
Martelo de Guerra	1d8	-	15 PO	1 kg	Versátil (1d10)
Martelo leve	1d4	3/6/9	5 PO	1 kg	Leve
Martelo pesado	1d12	-	10 PO	4,5 kg	Pesada, Duas Mãos
Sabre	1d8	-	25 PO	1 kg	Acuidade
Virote para besta (10)	-	-	2PO	1,5 kg	-