



Dano Crítico

Um Acessório d20 para Karanblade

Arrais

Dano Crítico

Um acessório d20 para Karanblade

<i>Criado por</i>	Rafael Arrais*
<i>Escrito por</i>	Rafael Arrais
<i>Ilustrado por**</i>	Rafael Arrais
<i>Diagramado por</i>	Rafael Arrais e PDF995
<i>Agradecimentos</i>	Equipe Rede RPG e Tzimisce
<i>Sistema d20</i>	http://www.wizards.com/d20

* Karanblade se encontra registrado na Biblioteca Nacional.

** Veja o Guia de Ilustrações na página 23.

Mais informações sobre Karanblade em
<http://www.dndworld.com/karanblade>

Índice

Apresentação	4
Dano Crítico	4
Acerto Crítico	4
Falha Crítica	5
Resultados do Acerto Crítico	5
Efeitos Críticos	7
Descrição de Condições	15
Outras Regras	17
Novos Talentos	20
Novas Magias	21

Tabelas

1-1 Bônus de Acerto Crítico	5
1-2 Resultados do Acerto Crítico	7
1-3 Tipos de Dano	8
1-4 Carnificina	20
1-5 Sem Misericórdia	20
X-1 Guia de Ilustrações	23



Apresentação

Para muitos jogadores, o combate resolvido apenas com o sistema de Pontos de Vida é o suficiente: eu ataco, caso eu acerte, meu ataque causa X pontos de dano, que é subtraído dos PVs de meu oponente. Quando sou ferido, são meus próprios PVs que são perdidos. Quando eu ou meu oponente temos nossos PVs reduzidos a 0 ou menos, caímos inconscientes, pelo menos até que um curandeiro possa nos auxiliar.

Este acessório para a campanha de Karanblade não se contenta apenas com esse sistema “café com leite”, e tenta, sem tornar o combate ainda mais complexo, trazer efeitos mais condizentes com a realidade para o combate no sistema d20: caso acerte um ataque com Sucesso Decisivo (preferimos chamar de Acerto Crítico) com minha espada em um oponente humanóide, muitas vezes, posso terminar ferindo sua perna, de modo que ele passe a se locomover mais lentamente pelo resto do combate; ou mesmo arrancando sua mão, de modo que ele perca a chance de me acertar com sua arma. – Caso um outro oponente tenha uma Falha Automática (preferimos chamar de Falha Crítica) num Teste de Resistência contra minha *bola de fogo*, pode ter parte de sua face e cabelos queimados, de modo a perder Carisma, ou mesmo ter parte da perna extremamente ferida, de modo que não consiga sequer se movimentar mais de 1,5m por rodada, até receber tratamento intensivo...

Caso tenha fôlego para tornar seus combates mais mortais e realistas, este acessório é pra você.

Apesar de ser voltado para a campanha de Karanblade, esse acessório pode facilmente ser usado em qualquer outra campanha d20.

Dano Crítico

O Dano Crítico é o conjunto de *dano extra* e *efeitos críticos* que são aplicados a um personagem que foi alvo de um Acerto Crítico numa jogada de ataque, ou que obteve uma Falha Crítica em um Teste de Resistência conta uma magia.

Vale lembrar que um Acerto Crítico não equivale a um Sucesso Decisivo, nem uma Falha Crítica equivale a uma Falha Automática. Ao usar as regras deste acessório, essa parte das regras d20 será totalmente substituída, como explicaremos à seguir.

Acerto Crítico

Segundo o Livro do Jogador, um Sucesso Decisivo pode ser conseguido numa jogada de ataque com um resultado natural de “20” (rolando exatamente 20 em um d20), ou na região da Margem de Ameaça da arma, seguido de uma segunda jogada para confirmar o Sucesso Decisivo; Caso ambas as jogadas (tanto a que atingiu a Margem de Ameaça da arma [incluindo o “20”], quanto a segunda) acertem a CA do oponente, o Sucesso Decisivo será efetivado.

Para que usemos as regras de Dano Crítico sem atrasar ainda mais o combate (com uma terceira jogada de d20 para determinar o resultado do Dano Crítico), foi preciso simplificar essas regras: não existe mais a Margem de Ameaça da arma, e uma chance de Acerto Crítico só pode ser conseguida, **sempre**, com um resultado natural de “20” na jogada de ataque. A rolagem de confirmação do Acerto Crítico continua sendo usada.

Para facilitar a diferenciação das duas regras, chamaremos esses ataques de Acertos

Críticos, e iremos aposentar a nomenclatura de Sucesso Decisivo.

Armas com Margem de Ameaça diferente de “20” (exemplo: 19-20, 18-20, etc.), ou utilizadas por personagens com o talento Sucesso Decisivo Aprimorado, não terão seu potencial de dano diminuído com essas regras. Consulte a Tabela 1-1 para determinar o Bônus de Acerto Crítico do personagem, que será aplicado na segunda rolagem para se confirmar o Acerto Crítico.

Chance de Acerto Crítico

“20” em um d20 numa jogada de ataque.

Confirmação de Acerto Crítico

Caso na segunda rolagem, o ataque seja igual ou superior a CA do oponente, o Acerto Crítico estará confirmado. Para essa rolagem, *e apenas essa*, considere o Bônus de Acerto Crítico, de acordo com o decisivo da arma (ver tabela 1-1 a seguir).

Tabela 1-1: Bônus de Acerto Crítico

Decisivo da arma*	Bônus
20	-
19-20	+2
18-20	+4
17-20	+5
16-20	+6**

*Incluindo talento Sucesso Decisivo Aprimorado.

**Bônus máximo.

Falha Crítica

Segundo o Livro do Jogador, uma Falha Automática ocorre sempre numa jogada de ataque ou Teste de Resistência com um resultado natural de “1” (rolando exatamente 1 em um d20), não iremos alterar mais do que sua nomenclatura, nesse caso.

Iremos aposentar a Falha Automática, e chama-la agora de Falha Crítica, para facilitar a diferença na regras.

Além disso, sempre que um personagem obtiver Falha Crítica num Teste de Resistência contra uma magia que cause dano por energia (exemplo: *bola de fogo*), ele estará sujeito ao Acerto Crítico da magia em questão.

Falha Crítica

“1” em um d20 numa jogada de ataque ou Teste de Resistência.

Acerto Crítico de Magia

Ocorre sempre que o alvo de uma magia que cause dano por energia obtiver Falha Crítica em seu Teste de Resistência e, numa segunda rolagem, falhe no teste contra a CD normal da magia.

Caso o alvo não precise fazer o Teste de Resistência (exemplo: através da Resistência à Magia), considere sempre que a magia *não* obteve Acerto Crítico.

Resultados do Acerto Crítico

Os resultados se um Acerto Crítico são o conjunto de possível dano extra e efeitos críticos aplicados ao oponente, o que chamamos de Dano Crítico.

Esses resultados são definidos por uma segunda jogada de d20, a que chamamos de jogada de confirmação de crítico.

Como dito anteriormente, uma jogada de crítico só pode ocorrer após uma Chance de Acerto Crítico (“20” numa jogada da ataque) ou uma Chance de Acerto Crítico de Magia (oponente tem Falha Crítica no Teste de Resistência).

Para facilitar, a seguir iremos descrever ambas as jogadas de confirmação de crítico, as normais, e as referentes a magias.

Jogada de confirmação de crítico (ataque normal)

Role novamente o d20 e aplique o mesmo total de bônus de ataque referente à jogada de ataque em que rolou um “20”. Apenas para essa rolagem, considere o Bônus de Acerto Crítico de acordo com a arma (ver tabela 1-1).

Caso seja inferior a CA do oponente, o ataque resulta em dano normal, como um ataque que não tivesse sido crítico.

Caso seja igual ou superior a CA do oponente, o ataque causará **Acerto Crítico A**, correspondente ao valor absoluto do d20 (“3”, “7”, “14”, etc.), guarde o valor e consulte a tabela 1-2 a seguir.

Caso seja superior a CA do oponente por 6 ou mais pontos, o ataque causará **Acerto Crítico B**, proceda da mesma forma, guarde o valor absoluto do dado e consulte a tabela 1-2.

Caso seja superior a CA do oponente por 12 ou mais pontos, o ataque causará **Acerto Crítico C**, novamente guarde o valor absoluto da rolagem e consulte a tabela 1-2.

Jogada de confirmação de crítico de magia

O alvo da magia, que obteve Falha Crítica em seu Teste de Resistência, deve rolar um segundo teste contra a CD normal da magia.

Caso seja igual ou superior a CD da magia, ela resulta em dano normal, como está em sua descrição usual.

Caso seja inferior a CD da magia, ela causará **Acerto Crítico A**, correspondente ao valor absoluto do d20 (“14”, “9”, “5”, etc.), guarde o valor e consulte a tabela 1-2 a seguir.

Caso seja inferior a CD da magia por 4 ou mais pontos, ela causará **Acerto Crítico B**,

proceda da mesma forma, guarde o valor absoluto do dado e consulte a tabela 1-2.

Caso seja inferior a CD da magia por 8 ou mais pontos, ela causará **Acerto Crítico C**, novamente guarde o valor absoluto da rolagem e consulte a tabela 1-2.

Obs: Magias que exijam jogadas de ataque, como *toque chocante* ou *flecha ácida de Melf*, usam sempre a jogada de confirmação de crítico normal, ainda que exijam algum tipo de Teste de Resistência do alvo.

Ambas as jogadas, caso confirmem algum Acerto Crítico, usam a mesma tabela para definir seus resultados. A seguir a tabela 1-2: Resultados do Acerto Crítico.

Jogadas de ataque vs. magias

Você pode estar se perguntando porque é preciso passar a CA do oponente por 12 ou mais pontos para se conseguir um Acerto Crítico C, enquanto para magias o oponente só precisa falhar o teste de resistência por 8 ou mais pontos para o mesmo resultado. Isso ocorre porque existem muito mais bônus válidos para o bônus de ataque do que para os testes de resistência (Fortitude, Reflexo e Vontade), portanto, para conseguir o mesmo resultado na jogada de ataque, a margem deve ser maior.

Tabela 1-2: Resultados do Acerto Crítico

d20#	Acerto Crítico A	Acerto Crítico B	Acerto Crítico C
1	Crítico (mult.+1)* + efeito crítico leve no pescoço.	Crítico (mult. +1)* + efeito crítico moderado no pescoço.	Crítico (mult. +2)* + efeito crítico letal no pescoço.
2	Crítico normal + efeito crítico leve no peito.	Crítico (mult. +1)* + efeito crítico moderado no peito.	Crítico (mult. +2)* + efeito crítico letal no peito.
3-4	Crítico normal + efeito crítico leve no abdômen.	Crítico normal + efeito crítico moderado no abdômen.	Crítico (mult. +1)* + efeito crítico letal no abdômen.
5-8	Crítico normal, nenhum efeito adicional.**	Crítico normal, nenhum efeito adicional.**	Crítico normal + efeito crítico leve no abdômen.
9-12	Crítico normal, nenhum efeito adicional.**	Crítico normal + efeito crítico leve no abdômen.	Crítico normal + efeito crítico moderado no abdômen.
13-14	Crítico normal + efeito crítico leve no abdômen.	Crítico normal + efeito crítico leve nos braços.	Crítico normal + efeito crítico moderado nos braços.
15	Crítico normal + efeito crítico leve nos braços.	Crítico normal + efeito crítico leve nas pernas.	Crítico normal + efeito crítico moderado nas pernas.
16	Crítico normal + efeito crítico leve nos braços.	Crítico normal + efeito crítico moderado no abdômen.	Crítico (mult. +1)* + efeito crítico moderado no peito.
17	Crítico normal + efeito crítico leve nas pernas.	Crítico normal + efeito crítico moderado nos braços.	Crítico (mult. +1)* + efeito crítico letal nos braços.
18	Crítico normal + efeito crítico leve nas pernas.	Crítico normal + efeito crítico moderado nas pernas.	Crítico (mult. +1)* + efeito crítico letal nas pernas.
19	Crítico normal + efeito crítico leve no peito.	Crítico (mult. +1)* + efeito crítico moderado no peito.	Crítico (mult. +2)* + efeito crítico letal no peito.
20	Crítico (mult.+1)* + efeito crítico leve na cabeça.	Crítico (mult. +1)* + efeito crítico moderado na cabeça.	Crítico (mult. +2)* + efeito crítico letal na cabeça.

Resultado no d20 da jogada de confirmação de crítico (novo ataque ou novo Teste de Resistência do alvo, para magias).

* Aumente o multiplicador de crítico da arma por esse valor (exemplo: uma espada longa infligirá dano x3 com mult. +1).

Para o caso de magias, considere mult. +1 como +50% de dano (dano x1.5) e mult. +2 como dano x2.

** Magias de dano por energia têm seu efeito normal, sem nenhum dano extra ou efeito crítico adicional.

A Lógica da Tabela

Você pode estar se perguntando porque um resultado baixo, como “1” ou “2”, é praticamente tão letal quanto “19” ou “20”. Isso ocorre porque são números absolutos, se um personagem consegue acertar a CA do oponente **mesmo com resultados tão baixos**, ele claramente lhe é muito superior em nível de combate.

Efeitos Críticos

Para determinarmos os efeitos críticos, é preciso antes definir o tipo de dano da arma ou magia que infligiu dano crítico, depois consultamos as informações respectivas a cada parte do corpo (humanóide), para definirmos os efeitos críticos adicionais.

A tabela a seguir traz os tipos de dano possíveis em nossas regras.

Tabela 1-3: Tipos de Dano

Tipo da Arma/Magia	Tipo de Dano
Tipo Cortante	Cortante
Tipo Perfurante	Perfurante
Tipo Concussão	Concussão
Mais de 1 Tipo (apenas armas duplas)	Definido pelo lado da arma usado no ataque
Fogo, Magma, Eletrecidade (ex: <i>bola de fogo</i>)	Fogo/Elet.
Ácido (ex: <i>flecha ácida de Melf</i>)	Ácido
Frio, Necromancia, Energia Negativa (ex: <i>tempestade glacial, evaporação</i>)	Frio/Necro.
Outras energias (ex: <i>luz cegante, explosão sonora, etc.</i>)	Energia

Definido o tipo de dano do Acerto Crítico, verifique as consequências dos efeitos críticos adicionais, de acordo com a parte do corpo (humanóide) do personagem alvo:

Abdômen (efeito crítico leve)

. **Cortante:** corte profundo faz personagem agir como se estivesse *abalado* por 3 rodadas.

. **Perfurante:** perfuração profunda faz personagem sangrar (*dano contínuo*) 1 PV por rodada até o fim do combate.

. **Concussão:** forte impacto faz personagem ficar *zonzó* por 1 rodada.

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +*nível da magia* de dano por fogo. Caso possua armadura de metal no abdômen, também fica *zonzó* por 1 rodada.

. **Ácido:** personagem sofre +*nível da magia* de dano por ácido. +2x *nível da magia* de dano por ácido para personagens sem armadura de metal no abdômen.

. **Frio/Necro.:** personagem fica *pasmo* por 1 rodada.

. **Energia:** personagem sofre +*nível da magia* de dano pela energia da magia.

Abdômen (efeito crítico moderado)

. **Cortante:** corte arranca parte da pele na região, fazendo personagem sangrar (*dano contínuo*) 2 PVs por rodada até o fim do combate, e deixando-o *enjoado* por 1 rodada.

. **Perfurante:** arma perfura profundamente a região (uma flecha ou projétil ficará encravada no personagem), provocando sangramento (*dano contínuo*) de 3 PVs por rodada até o fim do combate.

. **Concussão:** uma costela se quebra e o personagem fica *zonzó* por 3 rodadas, além de agir como se estivesse *abalado* pelo restante do combate.

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +2x *nível da magia* de dano por fogo. Caso possua armadura de metal no abdômen, também fica *zonzó* por 3 rodadas.

. **Ácido:** personagem sofre +*nível da magia* de dano por ácido. +3x *nível da magia* de dano por ácido para personagens sem armadura de metal no abdômen.

. **Frio/Necro.:** personagem fica *pasmo* por 2 rodadas.

. **Energia:** personagem sofre +2x *nível da magia* de dano pela energia da magia.

Abdômen (efeito crítico letal)

. **Cortante:** corte brutal deixa parte dos órgãos internos à mostra, fazendo personagem sangrar (*dano contínuo*) 4 PVs por rodada até o fim do combate, e deixando-o *enjoado* por 2 rodadas.

. **Perfurante:** arma trespassa a região, provocando sangramento (*dano contínuo*) de 5 PVs por rodada até o fim do combate, e deixando-o *pasmo* por 1 rodada.

. **Concussão:** várias costelas se quebram e o personagem fica *pasmo* por 3 rodadas, além de agir como se estivesse *abalado* pelo restante do combate.

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +4x *nível da magia* de dano por fogo. Caso possua armadura de metal no abdômen, também fica *pasmo* por 3 rodadas.

. **Ácido:** personagem sofre +2x *nível da magia* de dano por ácido. +5x *nível da magia* de dano por ácido para personagens sem armadura de metal no abdômen.

. **Frio/Necro.:** personagem fica *atordoado* por 1 rodada.

. **Energia:** personagem sofre +4x *nível da magia* de dano pela energia da magia.

Braços (efeito crítico leve)

. **Cortante:** corte profundo faz personagem largar um objeto carregado (arma, escudo, etc, decisão do mestre) a seu lado, ele precisa de uma ação parcial para pega-lo de volta.

. **Perfurante:** perfuração profunda faz personagem agir como se estivesse *abalado* até o fim do combate.

. **Concussão:** forte impacto faz personagem largar um objeto carregado (arma, escudo, etc, decisão do mestre) a seu lado, ele precisa de uma ação parcial para pega-lo de volta.

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +*nível da magia* de dano por fogo. Caso possua armadura de metal no braço, também irá agir como se estivesse *abalado* até o fim do combate.

. **Ácido:** personagem sofre +2x *nível da magia* de dano por ácido.

. **Frio/Necro.:** personagem fica *pasmo* por 1 rodada.

. **Energia:** personagem sofre +*nível da magia* de dano pela energia da magia.

Braços (efeito crítico moderado)

. **Cortante:** corte rompe tendão do braço e impede personagem de utilizá-lo até ser tratado por uma magia de cura de nível 3 ou superior (braço a escolha do mestre).

. **Perfurante:** arma perfura profundamente o braço (uma flecha ou projétil ficará encravada no personagem), provocando sangramento (*dano contínuo*) de 2 PVs por rodada e fazendo o personagem agir como se estivesse *abalado* até o fim do combate.

. **Concussão:** impacto quebra um osso do braço e impede personagem de utilizá-lo até ser tratado por uma magia de cura de nível 3 ou superior (braço a escolha do mestre).

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +2x *nível da magia* de dano por fogo. Caso possua armadura de metal no braço, também irá agir como se estivesse *abalado* até o fim do combate.

. **Ácido:** personagem sofre +3x *nível da magia* de dano por ácido.

. **Frio/Necro.:** personagem fica *pasmo* por 2 rodadas.

. **Energia:** personagem sofre +2x *nível da magia* de dano pela energia da magia.

Braços (efeito crítico letal)

. **Cortante:** corte arranca vários dedos da mão (ou a mão inteira) e impede personagem de utilizá-la até ser tratado por uma magia de cura de nível 6 ou superior (mão a escolha do mestre).

. **Perfurante:** arma trespassa o braço, atingindo tendões e provocando sangramento (*dano contínuo*) de 4 PVs por rodada até o fim do combate. O personagem também ficará impedido de utilizar o braço até ser tratado por uma magia de cura de nível 3 ou superior (braço a escolha do mestre).

. **Concussão:** impacto quebra diversos ossos da mão e impede personagem de

utilizá-la até ser tratado por uma magia de cura de nível 6 ou superior (mão a escolha do mestre).

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +4x *nível da magia* de dano por fogo. Caso possua armadura de metal no braço, também irá agir como se estivesse *abalado* até o fim do combate.

. **Ácido:** personagem sofre +5x *nível da magia* de dano por ácido.

. **Frio/Necro.:** personagem fica *pasmo* por 3 rodadas.

. **Energia:** personagem sofre +4x *nível da magia* de dano pela energia da magia.

Pernas (efeito crítico leve)

. **Cortante:** corte profundo faz personagem agir como se estivesse *enredado* por 3 rodadas.

. **Perfurante:** perfuração profunda faz personagem sangrar (*dano contínuo*) 1 PV por rodada até o fim do combate, e agir como se estivesse *enredado* por 1 rodada.

. **Concussão:** forte impacto faz personagem agir como se estivesse *enredado* por 3 rodadas.

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +*nível da magia* de dano por fogo. Caso possua armadura de metal na perna, também irá agir como se estivesse *enredado* por 1 rodada.

. **Ácido:** personagem sofre +2x *nível da magia* de dano por ácido.

. **Frio/Necro.:** personagem fica *pasmo* por 1 rodada.

. **Energia:** personagem sofre +*nível da magia* de dano pela energia da magia.

Pernas (efeito crítico moderado)

. **Cortante:** corte rompe tendão da perna e faz personagem agir como se estivesse *enredado* até ser tratado por uma magia de cura de nível 3 ou superior.

. **Perfurante:** arma perfura profundamente a perna (uma flecha ou projétil ficará encravada no personagem), provocando sangramento (*dano contínuo*) de 2 PVs por rodada e fazendo o personagem agir como se estivesse *enredado* por 3 rodadas.

. **Concussão:** impacto provoca forte luxação na perna e faz personagem agir como se estivesse *enredado* até ser tratado por uma magia de cura de nível 3 ou superior.

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +2x *nível da magia* de dano por fogo. Caso possua armadura de metal no braço, também irá agir como se estivesse *enredado* por 3 rodadas.

. **Ácido:** personagem sofre +3x *nível da magia* de dano por ácido.

. **Frio/Necro.:** personagem fica *pasmo* por 2 rodadas.

. **Energia:** personagem sofre +2x *nível da magia* de dano pela energia da magia.

Pernas (efeito crítico letal)

. **Cortante:** corte rompe diversos tendões na perna e a deixa parcialmente inutilizada. O personagem está *caído*, agindo como se estivesse *enredado*, e não podendo se mover mais do que 1,5m por rodada, até ser tratado por uma magia de cura de nível 6 ou superior.

. **Perfurante:** arma trespassa a perna, atingindo tendões e provocando sangramento (*dano contínuo*) de 4 PVs por rodada até o fim do combate. O personagem também irá agir como se estivesse *enredado* até ser tratado por uma magia de cura de nível 3 ou superior.

. **Concussão:** impacto quebra osso da perna e a deixa parcialmente inutilizada. O personagem está *caído*, agindo como se estivesse *enredado*, e não podendo se mover mais do que 1,5m por rodada, até ser trata-

do por uma magia de cura de nível 6 ou superior.

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +4x *nível da magia* de dano por fogo. Caso possua armadura de metal no braço, também irá agir como se estivesse *enredado* até o fim do combate.

. **Ácido:** personagem sofre +5x *nível da magia* de dano por ácido.

. **Frio/Necro.:** personagem fica *pasmo* por 3 rodadas.

. **Energia:** personagem sofre +4x *nível da magia* de dano pela energia da magia.

Peito (efeito crítico leve)

. **Cortante:** corte profundo faz personagem ficar *pasmo* por 1 rodada. Caso não possua armadura de metal no peito, ficará *atordado* por 1 rodada (o segundo efeito é superior ao primeiro).

. **Perfurante:** perfuração profunda faz o personagem sangrar (*dano contínuo*) 3 PVs por rodada até o fim do combate.

. **Concussão:** forte impacto faz personagem ficar *pasmo* por 1 rodada. Um personagem com armadura de metal no peito é mais afetado, e fica *atordado* por 1 rodada (o segundo efeito é superior ao primeiro).

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +2x *nível da magia* de dano por fogo. Caso possua armadura de metal no peito, também fica *pasmo* por 1 rodada.

. **Ácido:** personagem sofre +*nível da magia* de dano por ácido. +3x *nível da magia* de dano por ácido para personagens sem armadura de metal no peito.

. **Frio/Necro.:** personagem fica *atordado* por 1 rodada.

. **Energia:** personagem sofre +2x *nível da magia* de dano pela energia da magia.

Peito (efeito crítico moderado)

. **Cortante:** corte arranca parte da pele na região, fazendo personagem sangrar (*dano contínuo*) 2 PVs por rodada até o fim do combate, e deixando-o *pasmo* por 2 rodadas.

Caso não possua armadura de metal no peito, ficará *atordado* por 2 rodadas (o segundo efeito é superior ao primeiro).

. **Perfurante:** arma perfura profundamente a região (uma flecha ou projétil ficará encravada no personagem), provocando sangramento (*dano contínuo*) de 5 PVs por rodada até o fim do combate.

. **Concussão:** algumas costelas se quebram e o personagem fica *pasmo* por 3 rodadas. Um personagem com armadura de metal no peito é mais afetado, e fica *atordado* por 3 rodadas (o segundo efeito é superior ao primeiro).

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +3x *nível da magia* de dano por fogo. Caso possua armadura de metal no peito, também fica *pasmo* por 3 rodadas.

. **Ácido:** personagem sofre +2x *nível da magia* de dano por ácido. +5x *nível da magia* de dano por ácido para personagens sem armadura de metal no peito.

. **Frio/Necro.:** personagem fica *atordado* por 2 rodadas.

. **Energia:** personagem sofre +3x *nível da magia* de dano pela energia da magia.

Peito (efeito crítico letal)

. **Cortante:** corte brutal atinge órgãos internos. O personagem precisa passar em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + dano causado pelo golpe) ou ficará *incapacitado*. O corte também provoca forte sangramento (*dano contínuo*) de 3 PVs por rodada até o fim do combate, de modo que um personagem que não passe no teste estará *morrendo* na rodada seguinte.

. **Perfurante:** arma trespassa a região, atingindo órgãos internos. O personagem precisa passar em um teste de resitência de Fortitude (CD 10 + dano causado pelo golpe) ou ficará *atordoado* por 3 rodadas. O corte também provoca forte sangramento (*dano contínuo*) de 6 PVs por rodada até o fim do combate.

. **Concussão:** afundamento da caixa torácica provoca diversos danos internos. O personagem precisa passar em um teste de resitência de Fortitude (CD 10 + dano causado pelo golpe) ou ficará *incapacitado*. Um personagem com armadura de metal no peito ficará também *atordoado* por 3 rodadas.

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +5x *nível da magia* de dano por fogo. Caso possua armadura de metal no peito, também fica *atordoado* por 1 rodada.

. **Ácido:** personagem sofre +3x *nível da magia* de dano por ácido. +6x *nível da magia* de dano por ácido para personagens sem armadura de metal no peito.

. **Frio/Necro.:** personagem fica *atordoado* por 3 rodadas.

. **Energia:** personagem sofre +5x *nível da magia* de dano pela energia da magia.

Pescoço (efeito crítico leve)

. **Cortante:** corte na garganta deixa personagem *atordoado* por 2 rodadas, e o impede de usar a voz até o fim do combate. O personagem não poderá conjurar magias com componentes verbais nem usar qualquer habilidade que requira uso de voz.

. **Perfurante:** perfuração profunda faz o personagem sangrar (*dano contínuo*) 4 PVs por rodada até o fim do combate. O personagem também fica *pasma* por 2 rodadas.

. **Concussão:** forte impacto faz personagem ficar *atordoado* por 3 rodadas.

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +3x *nível da magia* de dano por fogo e fica *atordoado* por 1 rodada.

. **Ácido:** personagem sofre +5x *nível da magia* de dano por ácido.

. **Frio/Necro.:** personagem fica *atordoado* por 3 rodadas.

. **Energia:** personagem sofre +3x *nível da magia* de dano pela energia da magia.

Pescoço (efeito crítico moderado)

. **Cortante:** corte brutal atinge veias no pescoço. O personagem precisa passar em um teste de resitência de Fortitude (CD 10 + dano causado pelo golpe) ou ficará *incapacitado*. O corte também provoca forte sangramento (*dano contínuo*) de 4 PVs por rodada até o fim do combate, de modo que um personagem que não passe no teste estará *morrendo* na rodada seguinte.

. **Perfurante:** arma perfura profundamente a região (uma flecha ou projétil ficará encravada no personagem), provocando sangramento (*dano contínuo*) de 6 PVs por rodada até o fim do combate. O personagem também fica *atordoado* por 2 rodadas, e fica sem o uso da voz até o fim do combate. O personagem não poderá conjurar magias com componentes verbais nem usar qualquer habilidade que requira uso de voz.

. **Concussão:** impacto brutal quebra clavícula e diversos ossos na região de um dos ombros, afetando o pescoço. O personagem precisa passar em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + dano causado pelo golpe) ou ficará *incapacitado*. O personagem também fica *atordoado* por 3 rodadas.

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +5x *nível da magia* de dano por fogo e fica *atordoado* por 2 rodadas.

. **Ácido:** personagem sofre +6x *nível da magia* de dano por ácido e fica impedido de usar a voz até o fim do combate. O perso-

nagem não poderá conjurar magias com componentes verbais nem usar qualquer habilidade que requira uso de voz.

. **Frio/Necro.:** personagem fica *atordoado* por 5 rodadas.

. **Energia:** personagem sofre +5x *nível da magia* de dano pela energia da magia e fica *atordoado* por 1 rodada.

Pescoço (efeito crítico letal)

. **Cortante:** corte letal causa graves danos a região. Caso o personagem tenha 4 níveis ou menos em relação ao atacante, ele está decapitado e morto. De outro modo, o personagem está *caído* e *morrendo* (-1 PV), além de ter sangramento (*dano contínuo*) de 5 PVs por rodada (ele provavelmente tem não mais do que 2 rodadas de vida se não for socorrido).

. **Perfurante:** arma trespassa a região, num golpe fulminante. O personagem está *caído* e *incapacitado*. O ataque também provoca forte sangramento (*dano contínuo*) de 8 PVs por rodada até o fim do combate, de modo que sem tratamento imediato o personagem estará *morrendo* na rodada seguinte.

. **Concussão:** impacto letal causa graves danos a região. Caso o personagem tenha 4 níveis ou menos em relação ao atacante, ele tem o pescoço quebrado e está morto. De outro modo, o personagem está *caído* e *morrendo* (-1 PV), além de ter sangramento (*dano contínuo*) de 3 PVs por rodada.

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +6x *nível da magia* de dano por fogo e fica *atordoado* por 5 rodadas.

. **Ácido:** personagem sofre +8x *nível da magia* de dano por ácido e fica impedido de usar a voz até o fim do combate. O personagem não poderá conjurar magias com componentes verbais nem usar qualquer habilidade que requira uso de voz.

. **Frio/Necro.:** personagem está *incapacitado*.

. **Energia:** personagem sofre +6x *nível da magia* de dano por energia da magia e fica *atordoado* por 3 rodadas.

Cabeça (efeito crítico leve)

. **Cortante:** corte no rosto deixa personagem *atordoado* por 2 rodadas. Pelo restante do combate, o personagem irá agir como se estivesse *abalado*.

. **Perfurante:** perfuração profunda faz o personagem sangrar (*dano contínuo*) 3 PVs por rodada até o fim do combate. Caso não possua um elmo, o personagem também fica *atordoado* por 2 rodadas.

. **Concussão:** forte impacto na cabeça deixa personagem *caído* e *pasmo* por 3 rodadas. Caso não possua um elmo, ficará *atordoado* por 3 rodadas (o segundo efeito é superior ao primeiro).

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +3x *nível da magia* de dano por fogo e fica *atordoado* por 1 rodada. Caso possua um elmo de metal, ficará *atordoado* por 2 rodadas.

. **Ácido:** personagem sofre +3x *nível da magia* de dano por ácido. Caso não possua um elmo, sofre +5x *nível da magia* de dano por ácido e fica *atordoado* 1 rodada.

. **Frio/Necro.:** personagem fica *atordoado* por 3 rodadas.

. **Energia:** personagem sofre +3x *nível da magia* de dano pela energia da magia. Para magias de luz, caso o personagem não possua um elmo, ficará *atordoado* por 2 rodadas.

Para magis sônicas, caso o personagem não possua um elmo, ficará surdo pelo restante do combate, sofrendo 50% de chance de falha em magias com componentes verbais, e não sendo influenciado por habilidades de voz.

Cabeça (efeito crítico moderado)

. **Cortante:** corte brutal na frente provoca forte sangramento (*dano contínuo*) de 4 PVs por rodada. O sangue deixa o personagem *cego* pelo restante do combate.

. **Perfurante:** arma perfura profundamente a região. O personagem precisa passar em um teste de resitência de Fortitude (CD 10 + dano causado pelo golpe) ou ficará *incapacitado*. O corte também provoca forte sangramento (*dano contínuo*) de 5 PVs por rodada até o fim do combate, de modo que um personagem que não passe no teste estará *morrendo* na rodada seguinte.

. **Concussão:** impacto brutal desfigura frente. O personagem precisa passar em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + dano causado pelo golpe) ou ficará *incapacitado*. Caso não possua um elmo o personagem estará também *atordoado* por 3 rodadas.

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +5x *nível da magia* de dano por fogo e fica *atordoado* por 2 rodadas. Caso possua um elmo de metal, ficará *atordoado* por 3 rodadas. Caso não possua um elmo, ficará *cego* até ser tratado por uma magia de cura de nível 3 ou superior.

. **Ácido:** personagem sofre +6x *nível da magia* de dano por ácido. Caso não possua um elmo, sofre +8x *nível da magia* de dano por ácido e fica *atordoado* por 2 rodadas, além de perder 2 pontos de Carisma até ser tratado por uma magia de cura de nível 3 ou superior.

. **Frio/Necro.:** personagem fica *atordoado* por 5 rodadas.

. **Energia:** personagem sofre +5x *nível da magia* de dano pela energia da magia e fica *atordoado* por 1 rodada.

Para magias de luz, caso não possua um elmo, o personagem também ficará *cego* até ser tratado por uma magia de cura de nível 3

ou superior, além de ficar *atordoado* por 3 rodadas.

Para magis sônicas, caso o personagem não possua um elmo, ficará *atordoado* por 2 rodadas e surdo pelo restante do combate, sofrendo 50% de chance de falha em magias com componentes verbais, e não sendo influenciado por habilidades de voz.

Cabeça (efeito crítico letal)

. **Cortante:** corte letal causa graves danos a região. O personagem está *caído* e *morrendo* (-1 PV), além de ter sangramento (*dano contínuo*) de 5 PVs por rodada (ele provavelmente tem não mais do que 2 rodadas de vida se não for socorrido).

. **Perfurante:** arma trespassa a região, num golpe fulminante. O personagem está *caído* e *morrendo* (-1 PV). O ataque também provoca forte sangramento (*dano contínuo*) de 6 PVs por rodada (ele provavelmente tem não mais do que 2 rodadas de vida se não for socorrido).

. **Concussão:** impacto letal causa graves danos a região. Caso o personagem tenha 4 níveis ou menos em relação ao atacante, ele tem a cabeça destrocada e está morto. De outro modo, o personagem está *caído* e *morrendo* (-1 PV). Caso não possua um elmo, também terá sangramento (*dano contínuo*) de 6 PVs por rodada.

. **Fogo/Elet.:** personagem sofre +6x *nível da magia* de dano por fogo e fica *atordoado* por 3 rodadas. Caso possua um elmo de metal, ficará *atordoado* por 5 rodadas. Caso o personagem não possua um elmo, ficará *incapacitado* (só considere o dano extra, nesse caso, caso ele possa deixar o personagem com PVs negativos).

Para magias de fogo, também terá parte do rosto e cabelo queimados, perdendo 2 pontos de Carisma até ser tratado por uma magia de cura de nível 3 ou superior.

. **Ácido:** personagem sofre +8x *nível da magia* de dano por ácido. Caso não possua um elmo, sofre +10x *nível da magia* de dano por ácido e fica *atordoado* por 3 rodadas, além de perder 4 pontos de Carisma até ser trata-do por uma magia de cura de nível 3 ou superior.

. **Frio/Necro.:** personagem está *incapacitado*.

. **Energia:** personagem sofre +6x *nível da magia* de dano por energia da magia e fica *atordoado* por 3 rodadas.

Para magias de luz, o personagem também ficará *cego* até ser tratado por uma magia de cura de nível 3 ou superior, além de ficar *atordoado* por 5 rodadas.

Para magis sônicas, o personagem ficará *atordoado* por 5 rodadas e surdo pelo restante do combate, sofrendo 50% de chance de falha em magias com componentes verbais, e não sendo influenciado por habilidades de voz.



Notas

. O dano extra de efeitos críticos de magias (ex: +2x *nível da magia*) não são multiplicados quando a magia confere Críticos de Mult. +1 (dano x1.5) e Mult. +2 (dano x2).

. Quando um efeito crítico é superior a outro, e irá durar por mais rodadas, o efeito inferior poderá ser ignorado (ex: *atordoado* é, em todos os seus efeitos, superior a *paralisado* ou *zombaria*). Veja a seguir a descrição desses efeitos, que também estão descritos no Livro do Jogador.

. Para facilitar, consideramos que ao final do combate todos os personagens com efeitos críticos que durem “até o final do combate” possam dispor de tempo para Primeiros Socorros (Cura CD 15). Caso o mestre considere que após o combate não houve tempo para tratamento, pode considerar que esses efeitos duram até serem curados por uma magia de cura de nível 1 ou superior.

. Os efeitos de sangramento (*dano contínuo*) são cumulativos (ex: caso o personagem sofra mais de um dano crítico com sangramento no mesmo combate, deve somar ambos para chegar ao valor de *dano contínuo* por rodada).

Descrição de Condições

A seguir iremos apenas descrever novamente algumas condições que estão no Livro do Jogador, para facilitar a consulta.

Abalado: Um personagem abalado sofre -2 de penalidade de competência em suas jogadas de ataque e testes. Note que, para efeitos críticos, *abalado* não está relacionado a medo (personagens imunes a medo ainda podem ser abalados, portanto).

Atordoado: Um personagem atordoado não pode realizar ações e perde qualquer bônus de Destreza na CA. Cada atacante recebe +2 de bônus para atacá-lo. Além disso, os personagens atordoados largam tudo que tiverem nas mãos.

Caído: O personagem cai ao solo. Um personagem caído sofre -4 de penalidade de competência para ataques corpo a corpo, e só pode atacar a distância com uma besta ou bastão de fogo. Os ataques corpo a corpo contra o personagem caído recebem +4 de bônus, no entanto, os ataques à distância contra ele recebem -4 de penalidade. O personagem precisa usar uma ação parcial para se levantar (caso tenha condições para tal).

Cego: Um personagem cego sofre uma chance de falha de 50% em combate (todos os oponentes passam a ter camuflagem total), perde qualquer bônus de Destreza na CA, move-se usando metade de seu deslocamento e sofre -4 de penalidade de competência em testes de Procurar e na maioria das perícias baseadas em Força e Destreza. Qualquer teste que dependa de visão falha automaticamente. Os oponentes também recebem +2 de bônus para atacá-lo.

Enjoado: O personagem sofre dores intensas na região do abdômen e não pode atacar ou conjurar magias, restando-lhe apenas uma ação equivalente a movimento por rodada.

Enredado: O personagem tem dificuldade de se movimentar, e se move usando apenas metade de seu deslocamento. Também não pode correr ou fazer Investidas, sofre -2 de penalidade em suas jogadas de ataque e -4 em seu valor efetivo de Destreza.

Note que, para efeitos críticos, *enredado* não está relacionado a algum objeto bloqueando

o movimento do personagem, e sim ao ferimento que prejudica sua movimentação.

Incapacitado: O personagem tem exatos zero Pontos de Vida nesse momento, e está terrivelmente ferido, mas consciente. Ele pode se mover com metade de seu deslocamento e realizar uma ação parcial por rodada, sem sofrer dano adicional – mas se realizar algo cansativo, perderá 1 PV quando completar a ação, alterando sua condição de *incapacitado* para *morrendo*, a menos que a ação executada tenha lhe curado em pelo menos 1 PV (uma magia de cura irá automaticamente estabilizar qualquer sangramento). Na maioria dos efeitos críticos com esta condição, o personagem também estará sangrando (*dano contínuo*). Portanto, para personagens que não tenham como conjurar magias de cura em si mesmos, o melhor a fazer é realizar um teste de Primeiros Socorros (Cura CD 15) para estabilizar o sangramento.

Morrendo: O personagem está inconsciente e próximo da morte. A cada rodada, ele perderá 1 PV + o total de seu *dano contínuo*, as menos que obtenha sucesso num teste de estabilização (CD 10%), receba pelo menos 1 PV por cura mágica, ou receba tratamento através da perícia Cura.

Pelas regras normais, um personagem morrerá com -10 Pontos de Vida, mas nesse acessório traremos regras opcionais para aumentar o tempo de vida durante essa condição.

Pasmo: Um personagem pasmo não pode realizar nenhuma ação, mas pode se defender normalmente.

Zonzo: Um personagem zonzo só pode realizar ações parciais.

Descrição de Efeitos Críticos

As descrições de efeitos críticos são propositalmente mais detalhadas para o caso de acertos críticos de ataques normais. No caso de magias, muitas vezes a própria magia traz uma descrição de seu efeito, e cabe ao mestre apenas adicionar o efeito aqui descrito de forma dramática, tentando dar mais ênfase a um efeito já usual da magia. Veja a seguir dois exemplos de efeitos críticos moderados no peito, causados por magias de energia de fogo:

Bola de Fogo: *uma forte explosão de fogo detona próximo a onde você estava. Você tenta se desviar, mas falha miseravelmente, e ainda vai de encontro às labaredas, que o atingem em cheio no peito. Você tem parte de seu corselete de couro chamuscado, e sente uma intensa queimadura no peito* (dano: [dano da magia x 1.5] + 9).

Muralha de Fogo: *repentinamente, sob o solo onde você estava surge uma muralha de fogo. Você tenta se desvencilhar, mas sua armadura de placas lhe deixa um tanto lento. Você ainda tropeça e vai de encontro à muralha, atingindo-a com seu peito. A dor é alucinante, pois sua armadura fica toda aquecida e queima seu peito. Por algumas rodadas, você não consegue fazer nada além de se defender, tamanha é a dor da queimadura.* (dano: [dano da magia x 1.5] + 12 [15 caso conjurada por um druida] – efeito crítico: *pasmo* por 3 rodadas).

Outras Regras

A seguir iremos listar outras regras que devem ser consideradas quando usando este acessório.

Ataque certo

Caso um personagem role um “20” durante um ataque sob o efeito da magia *ataque*

certo, ele **não** usará o bônus de intuição de +20 para sua jogada de confirmação de crítico. O mestre pode considerar a mesma lógica para quaisquer magias que confirmam bônus enormes (+10 ou superior) para jogadas de ataque.

Ataques múltiplos

Para balancear as regras, é preciso considerar uma regra importante referente a personagens que disferem mais de um ataque por rodada: **apenas o primeiro** Acerto Crítico tem direito a usar a Tabela 1-2, caso um personagem role “20” em mais de um ataque na mesma rodada, além do primeiro, todos os demais não surtirão efeito crítico adicional.

Para ataques de oportunidade, não considere essa limitação, o personagem pode usar a Tabela 1-2 uma vez por cada ataque de oportunidade, contanto que role “20” no ataque.

Para magias a regra é um pouco diferente, se por alguma razão o personagem conjurar mais de uma magia de dano por energia na mesma rodada, considere que ele só poderá infligir Dano Crítico apenas uma vez por alvo. Ou seja, um mesmo alvo, mesmo sendo tão azarado a ponto de obter 2 falhas críticas em seus Testes de Resistência, só sofrerá o Dano Crítico referente a sua primeira falha, nesse caso.

Criaturas com grande tamanho

Quando o alvo do ataque é dois ou mais níveis de tamanho **maior** em relação ao atacante, considere as seguintes regras com relação a danos críticos:

- . Para acertar o alvo nas regiões da *cabeça*, *pescoço* e *peito*, o atacante precisa estar usando ataque à distância, ou poder voar.
- . Para acertar o alvo na região do *braço*, o alvo precisa estar em combate corpo a

corpo com o atacante (tentando atacá-lo, efetivamente), de outra forma o atacante precisa estar usando ataque à distância, ou poder voar.

. Sempre que o dano crítico a uma determinada região do corpo do alvo for negado pela diferença de tamanho entre o alvo e o atacante, considere o dano crítico como na região do *abdômen* ou das *pernas*, a escolha do mestre.

Criaturas imunes a sucessos decisivos

Mortos-vivos, constructos, gosmas, plantas e criaturas incorpóreas são imunes a sucessos decisivos e, portanto, imunes a acertos críticos da mesma forma.

Para balancear as regras, o mestre deve considerar aumentar o ND dessas criaturas em 1 nível.

Todo PdJ que escolha uma raça imune, ou ganhe a habilidade permanente de imunidade a sucessos decisivos, terá seu nível efetivo aumentado em 1 (ver Raças Poderosas no Tomo I de Karanblade).

Especificamente para mortos-vivos de forma humanóide (ex: esqueletos), o mestre pode permitir que certos danos críticos letais tenham seu efeito crítico aplicado (ex: um esqueleto pode ter a perna destruída, e terá dificuldade de se movimentar, todos os outros efeitos de dano extra devem ser desconsiderados, no entanto).

Criaturas não-humanóides

Certas criaturas têm características corporais não-humanóides que alteram as regras para danos críticos. Considere as seguintes regras, neste caso:

. Quando a criatura não possui em sua anatomia a região referente ao dano crítico (ex: serpentes não têm pernas, um touro não tem braços), o mestre deve considerar transferir o dano para a região que faça mais

sentido, ou transferir sempre para a região do *abdômen* (ex: para o caso do touro, faria mais sentido transferir o dano dos braços para as pernas; já no caso da serpente, só resta mesmo a região do *abdômen*).

. Criaturas com diversas pernas (4+) não sofrem efeito crítico de *enredar*, *caído*, ou qualquer tipo de limitação de movimento, quando são alvos de dano crítico na região das *pernas*.

. Criaturas com diversos braços (3+) perdem apenas um ataque por rodada para cada braço inutilizado por dano crítico na região dos *braços*.

. Criaturas com diversas cabeças (2+) são imunes a efeitos críticos adicionais por dano crítico nas regiões do *pescoço* e da *cabeça*.

Considere apenas o dano extra, assim como o *dano contínuo* por sangramento, nesses casos.

. Considere ignorar totalmente o dano crítico, sempre que ele não faça o menor sentido, ou não seja realista. Em último caso, transfira sempre o dano para região do *abdômen*.

Dano contínuo

O *dano contínuo*, por sangramento, ou qualquer outro efeito, é imediatamente estabilizado quando o personagem recebe pelo menos 1 PV de cura por qualquer tipo de magia de cura. Para estabilizar o dano contínuo sem o auxílio de magia, é preciso passar em uma CD 15 de Cura (perícia).

Dano por contusão

É impossível causar qualquer efeito crítico adicional quando o ataque inflige apenas dano por contusão. Para tais ataques, considere que um Acerto Crítico inflige sempre apenas o dano crítico normal (geralmente dano x2).

Fúria bárbara

Um bárbaro em fúria é imune às condições de *zonzoo* e/ou *pasma*, quando resultado de um dano crítico.

Morrendo

Quando nesta condição, um personagem com um valor total da habilidade de Constituição superior a 10 não morrerá com -10 PVs, e sim quando o seu valor negativo de PVs for igual ou superior ao total de sua Constituição (ex: um guerreiro anão com Constituição total de 19 só morrerá com -19 PVs). Essa alteração visa evitar que os PdJs morram muito rapidamente quando *morrendo* e com *dano contínuo* (sangramento).

Redução de dano

Caso a RD de um personagem reduza o dano de um Acerto Crítico a zero, ele também estará imune a quaisquer efeitos críticos do ataque. Portanto, o ataque não surte nenhum efeito.

Trespasar

Personagens com este talento (e também Trespasar Aprimorado ou Trespasar Supremo) que tenham derrubado um oponente com um dano crítico, quando tem a sorte de rolar **outro** “20” em seu ataque de trespasar, podem usar o mesmo valor absoluto da primeira jogada de confirmação de crítico, caso desejem.

Exemplo: Um bárbaro rotuniano com o talento trespasar rola “20” no ataque contra um goblin, depois rola “19” na jogada de confirmação de crítico, confirma o dano crítico e derruba o goblin com um golpe fulminante de machado. Caso tenha outro goblin (ou outro oponente) a seu lado, pode usar seu ataque adicional de trespasar e, caso role

novamente “20”, pode automaticamente usar o “19” anterior para a segunda jogada de confirmação de crítico, se quiser.



Novos Talentos

Os talentos a seguir serão válidos somente quando as regras de Acerto Crítico são usadas na campanha.

Carnificina [Geral]

Você se empolga quando desfere golpes brutais na luta corpo a corpo, e luta com mais efetividade na rodada seguinte.

Pré-requisito: Bônus base de ataque 4+, Qualquer tendência não boa.

Benefício: Quando você desfere um acerto crítico durante um ataque corpo a corpo, em sua próxima rodada, receberá um bônus de moral para jogadas de ataque e dano de acordo com a tabela a seguir.

Tabela 1-4: Carnificina

Acerto Crítico	Bônus
Acerto Crítico A	+1
Acerto Crítico B	+2
Acerto Crítico C	+3

Contra-ataque [Geral, Guerreiro]

Quando seu oponente falha miseravelmente em seu ataque, você aproveita para contra-atacar.

Pré-requisito: Especialização.

Benefício: Quando um oponente em sua área de ameaça o ataca e obtém uma falha crítica, você tem direito a um ataque de oportunidade contra ele.

Resiliência [Geral]

Você tem grande resistência a qualquer tipo de dano contínuo.

Pré-requisito: Constituição 13+, Vitalidade.

Benefício: Você ignora um valor de dano contínuo equivalente ao seu modificador de Constituição.

Exemplo: Um guerreiro dardee com +3 de Constituição que sofra um sangramento de 5 PVs por rodada decorrente de um dano crítico, irá perder somente 2 PVs por rodada.

Sem Misericórdia [Geral]

Quando ataca furtivamente, você sabe aproveitar ao máximo seus acertos críticos.

Pré-requisito: Bônus base de ataque 6+, Ataque furtivo +4d6.

Benefício: Quando você desfere um acerto crítico durante um ataque furtivo, cada dado (d6) de dano extra do ataque furtivo recebe um bônus de acordo com a tabela a seguir. Note que o dano extra do ataque furtivo **nunca** é multiplicado pelo crítico, é sempre somado após a multiplicação.

Tabela 1-5: Sem Misericórdia

Acerto Crítico	Bônus
Acerto Crítico A	+1 por d6
Acerto Crítico B	+2 por d6
Acerto Crítico C	+3 por d6

Sete Vidas [Geral]

Você sobreviveu miraculosamente a golpes letais no passado, de modo que muitos se perguntam se você, como os gatos, também não tem sete vidas.

Pré-requisito: Carisma 15+.

Benefício: Uma vez por dia, você pode ignorar totalmente um efeito crítico resultado de um acerto crítico. Você pode declarar o uso desta habilidade mesmo que o crítico já tenha se confirmado. Você ignora apenas os efeitos críticos (incluindo *dano contínuo* por sangramento), o dano em PVs é sofrido normalmente.

Novas Magias

As magias a seguir serão válidas somente quando as regras de Acerto Crítico são usadas na campanha.

Escudos Flutuantes

Abjuração [Energia]

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 hora/nível ou até serem destruídas

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você conjura pequenas orbes de energia semi-transparentes (1 orbe para cada 3 níveis de conjurador). Elas flutuam rente ao conjurador, circulando-o a não mais que 1m de distância.

Sempre que o conjurador estiver ciente de um ataque corpo a corpo (mesmo quando flanqueado), ele pode direcionar uma orbe para tentar bloquea-lo, de modo que o ataque sofrerá uma penalidade de -10.

As orbes também podem ser usadas para anular efeitos críticos. Uma orbe pode ser usada para anular um efeito de Acerto Crítico A. Duas orbes podem ser usadas para anular um Acerto Crítico B. Três orbes são necessárias para se anular um Acerto Crítico C.

Você pode declarar o uso das orbes mesmo que o crítico já tenha se confirmado. Você ignora apenas os efeitos críticos (incluindo *dano contínuo* por sangramento), o dano em PVs é sofrido normalmente.

Componentes materiais: uma pequena esfera de cristal (no valor de 1PO) para cada orbe a

ser conjurada (1 para cada 3 níveis de conjurador).

Estabilizar, em Massa

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 2, Drd 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Alvo: 1 criatura/nível, nenhuma das quais pode estar mais de 9m distante da outra.

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum (benéfica)

Resistência à Magia: Não (benéfica)

Com uma breve prece, você envia energia positiva aos alvos, que são imediatamente estabilizados de qualquer condição de *dano contínuo*. Alvos *morrendo* também serão estabilizados.

Esta magia também anula as condições *zom-zo* e *pasmo* dos alvos, quando oriundas de efeitos críticos.

Sofrimento Perpétuo

Necromancia [Mal]

Nível: Fet/Mag 7

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Médio (30m + 3m/nível)

Alvo: Uma criatura viva sob o efeito de um dano crítico

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Essa magia é utilizada apenas pelos mais nefastos e sombrios conjuradores de Terra Próxima, sendo permanentemente banida das bibliotecas arcanas da Casa da Magia. Quando conjurada em um alvo sob o efeito de um dano crítico, ela tenta perpetuar seu

sofrimento, tornando os efeitos críticos permanentes.

Um alvo que falhe em seu Teste de Resistência será permanentemente afetado pelos seus efeitos críticos atuais, exceto *dano contínuo* (que pode ser estabilizado normalmente), *incapacitado*, ou *morrendo*.

O alvo também sofrerá uma penalidade de 1 ponto em seu Carisma devido as cicatrizes permanentes (essa penalidade é adicionada as penalidades de certos efeitos críticos).

Um personagem com *sofrimento perpétuo* só pode ser curado por uma magia de cura de nível 6 ou superior. Porém, mesmo essas magias não conseguirão regenerar suas cicatrizes. Apenas magias poderosas como *desejo* ou *milagre* poderão restituir o ponto de Carisma perdido.

Tabela X-1: Guia de Ilustrações

Página(s)	Ilustração e Créditos
Capa	Espada com sangue (Rafael Arrais)
3	Rotuniano (Rafael Arrais)
15	Homem com cicatriz (Rafael Arrais)
19	Ogro (Rafael Arrais)

Para maiores informações sobre os artistas de Karanblade, consulte nosso site em <http://www.dndworld.com/karanblade>

Não perca Karanblade Tomo II: Guia do Mestre!

Em breve iremos finalizar os livros principais da campanha de Karanblade.

No Tomo II, teremos mais 3 capítulos:

Deuses

- . Tudo sobre o lado divino de Terra Próxima
- . Deuses do Reino, Deuses da Natureza, Deuses Aprisionados, e muito mais...
- . Descrições altamente detalhadas de cada divindade, com símbolos, aspectos, domínios, armas prediletas, seitas e organizações, etc...
- . Conceito de multi-aspecto de um deus, de acordo com cada raça e religião. Exemplo: Thrundaar, o Deus da Montanha, pode ser uma coisa na doutrina dos anões do Elmo, e outra totalmente diferente para os bárbaros rotunianos, ou para os orcs áridos.

Guia do Mestre

- . A Campanha de Karanblade: Dicas para criação de personagens, condução de campanhas, objetivos da campanha, dicas de como proceder após o “fim” da campanha.
- . Os Segredos de Terra Próxima: Saiba tudo que os jogadores não podem saber, a não ser que passem nos testes de Conhecimento (CDs específicas de acordo com a profundidade do segredo!)
- . Personalidades de Terra Próxima.
- . A Espada do Fogo Eterno, e outras relíquias mágicas.
- . Trechos do Tomo do Décimo Inferno.
- . Regras Opcionais (incluindo classes de prestígio exclusivas de PdMs).

Criaturas

- . Diversos novos monstros para o uso do mestre, não apenas demônios!
- . Bamphozzah, o Inimigo de Terra Próxima (você terá mesmo coragem de ler sobre seus poderes?)

Open Game License 1.0a

Karanblade <http://www.dndworld.com/karanblade>

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos, symbols, or graphic designs; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. THE FOLLOWING IS HEREBY DESIGNATED AS OPEN GAME CONTENT, IN ACCORDANCE WITH THIS LICENSE:

Karanblade Acessório: Dano Crítico

Copyright Rafael Arrais (Registrado na Biblioteca Nacional).

Written by: Rafael Arrais.

With special thanks to: Equipe Rede RPG e Tzimisce.

Open Game License v 1.0a Copyright 2001, Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. d20 System rules and Content Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. System Rules Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

a) All spells, monsters, races, classes, prestige classes, feats, their names, weapons, special abilities, and related mechanics, (Difficulty Class, etc.), are Open Game Content. The following elements in this item are hereby identified as "Product Identity": all unique character, item, and place names, histories, and all unique named events, as well as all artwork and graphic design, and the Karanblade Name and Logo. This Product Identity is not Open Game Content, and, reproduction or retransmission without written permission of the copyright holder is expressly forbidden, except for the purpose of reviews.

b) Other game mechanics wholly derived from the d20 System Reference Document, including alignment, abilities, saving throws, Armour Class, hit points, points of damage, miss chance, damage reduction, spell resistance, ability score damage, reach, and experience points, are Open Game Content.

