

Unearthed Arcana: Experiência de Três Pilares

Quando estávamos projetando a quinta edição de *Dungeons & Dragons*, conversamos sobre os três pilares do jogo: exploração, interação social e combate. Ao pensar sobre a interação social e a exploração como aspectos fundamentais de D&D, nós nos certificamos de que sempre estivemos olhando além do combate ao projetar o jogo. Combater facilmente atrai a maior atenção em termos de regras e equilíbrio do jogo, mas os outros dois elementos são tão importantes na criação para que cada sessão de jogo fosse excitante e única.

Este artigo apresenta uma maneira alternativa de atribuir pontos de experiência (XP, no original) ao se concentrar nos três pilares. Ele também busca simplificar o acompanhamento dos XP, incorporando elementos inspirados no sistema de atribuição da experiência.

Essas regras variantes usam um sistema de XP diferente, no qual o valor dos pontos de experiência é muito diferente do que é no jogo padrão. Isso permite uma matemática mais simples, com os personagens ganhando um nível a cada 100 de XP obtidos.

As recompensas são relativas ao nível de um personagem, no entanto, a taxa em que os personagens ganham níveis permanece a mesma durante todo o jogo (em comparação com o sistema padrão, que tem um avanço mais rápido em alguns pontos).

Essas regras usam 100 XP como uma linha de base porque, assim, facilita a avaliação do benefício das recompensas de XP. Por exemplo, ganhar 20 XP é ganhar 20% de um nível e assim por diante. Para Mestres de Jogo e jogadores, a intenção é facilitar a compreensão dos riscos e recompensas em uma aventura. Uma coisa necessária de se ter em mente é que a taxa de avanço dessas regras é diferente da apresentada no jogo principal. No entanto, essa mudança é equilibrada, dando ao Mestre mais controle sobre a progressão.

Ganhando Níveis

Sob este sistema, você ganha um nível cada vez que você acumula 100 XP. Quando você passa desse limite e sobe de nível, você reduz seu total de XP atual em 100.

Este é um material de testes

O material aqui apresentado é apenas para testes e para abrilhantar sua imaginação. Estas mecânicas de jogo estão em forma de rascunho, ou seja, são utilizáveis em sua campanha, mas não foram refinados por iterações de design ou desenvolvimento total de games. Elas não são oficialmente parte do jogo e não são permitidas nos eventos da *D&D Adventurers League*.

Se decidirmos tornar esse material oficial, ele será refinado com base em seus comentários e, em seguida, aparecerá em um livro de D&D.

Dividindo os XP

Sob este sistema, os XP geralmente não são divididos entre os membros do grupo. As recompensas para uma aventura são as mesmas para todos os membros do grupo. Se derrotando um monstro você ganharia 10 XP, cada membro do grupo ganha 10 XP.

Se o grupo é excepcionalmente grande, a noção de segurança em números torna os XP mais fáceis de serem ganhos. Se houver mais de seis membros de um grupo (contando personagens de jogadores e PdMs) reduza para metade todas as recompensas de experiência.

Adquirindo Pontos de Experiência (XP)

Você ganha pontos de experiência através de atividades que representam cada um dos três pilares da aventura: exploração, interação social e combate. Cada tipo de jogo concede XP de forma diferente.

Exploração

Você ganha o XP por recuperar itens mágicos perdidos, reivindicando tesouros escondidos e explorando locais de poder abandonado. Seu personagem pode ganhar pontos de experiência, recuperando uma poderosa arma do tesouro de um dragão, roubando um diamante de um barão maligno ou descobrindo a localização de um templo maligno perdido.

O valor de um local ou item comparado ao seu nível determina seu valor em pontos de experiência. Encontrar um tesouro ou explorar um local adequado ao seu nível garante 10 XP além de um adicional de 10 XP para cada nível acima do seu nível atual. Você não ganha pontos de experiência por explorar lugares abaixo do seu nível.

Itens. Tesouros valiosos e itens mágicos são atribuídos aos níveis da seguinte forma:

Patamar 1: Um único item no valor de 100 PO ou mais, ou um item mágico raro não-consumível.

Patamar 2: Um único item no valor de 1.000 PO ou mais, ou um item mágico muito raro e não-consumível.

Patamar 3: Um único item no valor de 5.000 PO ou mais, ou um item mágico lendário não-consumível.

Patamar 4: Um único item no valor de 50.000 PO ou mais ou um artefato.

Lugares: Locais de energia esquecida não são adaptados aos patamares por nenhuma regra rígida e rápida. Em vez disso, o patamar de uma localização depende da sua importância em sua campanha. Você pode medir a descoberta de uma localização perdida ou a libertação de um lugar das garras de um vilão ou monstro pelo impacto dessa ação:

Patamar 1: Um local importante para uma pequena cidade ou vila.

Patamar 2: Um lugar vital para um reino.

Patamar 3: Um lugar importante para todo o mundo.

Patamar 4: Um local de importância cósmica.

Interação Social

Você ganha pontos de experiência por transformar PdMs importantes em aliados, alinhando-os com sua causa ou negando-os como ativos para seus inimigos. Quando você faz isso, o XP que você ganha é baseado no poder e na influência de um PdM.

Você ganha 10 XP para convencer um PdM apropriado para o seu nível além de um adicional de 10 XP para cada nível acima do atual. Você ganha 5 XP por convencer um PdM um patamar abaixo de você, mas você não ganha XP para PdMs de um patamar inferior a isso.

PdMs são atribuídos aos patamares da seguinte maneira:

Patamar 1: Um PdM com influência sobre uma pequena cidade ou vila ou o equivalente.

Patamar 2: Um PdM com influência sobre uma grande cidade ou o equivalente.

Patamar 3: Um PdM com influência sobre um reino, um continente ou o equivalente.

Patamar 4: Um PdM (incluindo uma divindade) com significado cósmico ou influência em vários mundos

Combate

Você ganha o XP por derrotar monstros em combate, seja matando-os ou deixando-os em um estado em que eles não representem ameaça. Por exemplo, você pode forçar um demônio de volta ao Abismo ou prender um horror morto-vivo em uma tumba selada.

Os pontos de experiência que você ganha para derrotar um monstro é determinado comparando o nível de desafio do monstro com seu nível. Na maioria dos casos, você ganha 5 XP por monstro derrotado. Esse prêmio aumenta para 15 XP se o nível de desafio de um monstro for o dobro do seu nível ou mais. Se o nível de desafio for metade do seu nível ou menos, esse prêmio cai para 2 XP.

Focando nos Pilares

Como Mestre de Jogo, se a sua campanha se concentrar em apenas um ou dois dos três pilares, você simplesmente concederá XP para esses pilares. No entanto, se você eliminar quaisquer pilares, você vai querer ter certeza de oferecer aos jogadores muitas oportunidades para encontrar o sucesso em desafios fazendo uso dos outros pilares. Alternativamente, você pode considerar o aumento dos prêmios XP pelos pilares que você usa.

Aumentar a recompensa dos dois pilares remanescentes em 50% é uma boa maneira de explicar a perda de um único pilar. Se você usa apenas um pilar, considere triplicar suas recompensas.

Tradução: Fernando "Floor Jansen" Santana.

Revisão: Leidiane "Lady" Campos.

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/3pillarxp>