

Unearthed Arcana: Em Terreno Selvagem

Material de Playtest

O material apresentado aqui é para testes e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão na forma de rascunho, podendo ser utilizadas nas suas campanhas, mas não foram refinados por iterações de design ou desenvolvimento total de games. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da *D&D Adventurers League*.

Se nós decidirmos oficializar esse material, ele será aprimorado de acordo com os seus comentários e, então, aparecerá em um livro do D&D.

As regras de viagens em áreas selvagens que estão no capítulo 5 do *Dungeon Master's Guide* e o capítulo 8 do *Player's Handbook* permitem que um Mestre de Jogo acompanhe o progresso do grupo de personagens para cada hora de viagem. Essas regras funcionam de forma semelhante às regras para progredir em uma masmorra, no sentido que os jogadores escolhem uma direção e partem em busca de aventura, realizando ajustes no meio do caminho.

No entanto, o que eu notei nas minhas próprias campanhas, foi que os jogadores tendem a se concentrar principalmente em seu destino quando realizam viagens em áreas selvagens. Em uma masmorra, os jogadores tendem a pensar em termos mais concretos, como a abrir uma porta no leste, ou investigar uma passagem para o norte. Suas escolhas são de natureza tática e baseadas no ambiente imediato. Aventureiros podem estar procurando um templo perdido em um calabouço, seu objetivo final, mas as decisões que eles fazem ao longo do caminho são todas importantes e interessantes.

Em um ambiente selvagem, a maioria das situações permite que os personagens viagem em qualquer direção que escolherem. São escolhas circunstanciais e não de valor tático. Então, quando os personagens decidem procurar as ruínas de um templo na floresta, as escolhas que eles fazem ao longo do caminho valem muito menos do que a decisão do escopo maior que foi feita a princípio.

A seguinte abordagem para a exploração e viagens em áreas selvagens fornece uma nova camada de considerações para as regras existentes no *Dungeon Master's Guide* e no *Player's Handbook*. É um conjunto construído em torno da ideia de que os aventureiros possuem um destino em mente para a sua viagem do dia. Essas novas regras também exigem que o Mestre de Jogo faça

uma nova abordagem para planejar as regiões que serão parte dessa área selvagem, durante o planejamento de sua campanha.

Resolvendo a Viagem

Essas regras opcionais dividem as viagens terrestres em quatro fases diferentes.

Fases de Viagem em Terreno Selvagem:

- 1) Escolha do destino
- 2) Escolha das atividades
- 3) Resolução das atividades e da viagem
- 4) Acampar

Escolha do Destino

Antes do grupo de aventureiros começar a viajar pelo dia, os jogadores devem escolher um destino. Um destino pode ser um lugar onde o grupo pode chegar no mesmo dia ou um que requer vários dias de viagem.

Se os personagens desejam vagar por uma área sem um destino específico, use as regras já existentes para viagem e exploração de áreas selvagens que está no *Dungeon Master's Guide* e no *Player's Handbook*, conforme eles se aventurem pelo mapa.

CD de Navegação

Essas regras introduzem um novo conceito chamado CD de navegação. Alguns destinos podem ser encontrados automaticamente sem jogar dados, mas outros têm uma CD que mede a dificuldade de encontrar um caminho para alcançá-los. A tabela CD de Navegação fornece alguns exemplos.

Alguns locais podem ser difíceis ou mesmo impossíveis de se encontrar sem os personagens primeiro atender a um pré-requisito específico. Alcançar uma torre invisível que está flutuando no ar pode exigir um item mágico especial que leva os personagens a ela. Ou se uma localização comum está escondida dentro de uma névoa espessa que enche um vale, personagens que encontrem uma forma para remover a névoa podem diminuir a CD de navegação desse local de forma significativa.

CD de Navegação

CD	Descrição
Nenhuma	O destino possui uma estrada, trilha ou caminho bem marcado até ele.
10	O destino não possui um caminho, mas está em terreno aberto.
15	O destino não possui um caminho e está em terreno denso, como floresta ou montanhas.
20	O destino está oculto, com esforços ativos feitos para esconder sua existência através de meios mundanos.
25	O destino está oculto, utilização de ilusões ou outras magias.
30	O destino está oculto, utilização de uma magia poderosa como, por exemplo, um efeito na região que faz com que as árvores lentamente se mudem de lugar e forcem os personagens a tomar um caminho errado..

Escolha das Atividades

Cada jogador realiza uma atividade enquanto está viajando, escolhendo entre as opções oferecido no capítulo 8 do *Player's Handbook*, mas com uma modificação: em qualquer caso onde o destino possua uma CD de navegação, pelo menos um personagem deve escolher a atividade de guia, com o intuito de que o grupo tenha chances de chegar ao seu destino.

Resolução das Atividades e da Viagem

Usando essas regras, uma única jogada de dados para os testes de habilidade de acordo com a atividades de cada personagem resolve um dia inteiro de viagem. As atividades de viagem são as mesmas do *Player's Handbook* e funcionam da forma que estão escritas lá, com as seguintes exceções.

Navegação

Se o destino do grupo tiver uma CD de navegação, um personagem deve realizar um teste de Sabedoria (Sobrevivência) contra essa CD, aplicando modificadores normalmente conforme o ritmo de viagem do grupo e outros fatores. Com um teste bem-sucedido, os personagens fazem progresso em direção ao seu destino, talvez até o alcançando, se eles estiverem se movendo com velocidade suficiente. Se o teste falhar ou se nenhum personagem fizer o teste quando o destino tem uma CD de navegação, o grupo ficará perdido.

Ficando Perdido

Se o grupo se perder, os personagens terminam o dia em um local errado. Jogue um dado e confira a tabela Ficando Perdido para determinar onde os personagens terminarão. Se o resultado for impossível – como, por exemplo, requerer que os personagens viagem mais longe do que eles podem em um dia – basta escolher um local entre o ponto de partida e o destino que fique há um dia de viagem.

Ficando Perdido

d6	Resultado
1–4	2d6 milhas em uma direção aleatória do destino.
5–6	Depois de viajar em círculos, termine 1d6 milhas em uma direção aleatória do ponto de partida.

Encontros Aleatórios

Ao viajar usando essas regras, use as diretrizes normais para os encontros aleatórios encontrados no *Dungeon Master's Guide*. Como uma regra opcional para quando os personagens estiverem perdidos, jogue duas vezes o dado para cada teste de encontro aleatório para refletir que os personagens podem entrar, inadvertidamente, em um covil de um monstro ou encontrar outra ameaça incomum.

Viagem

Depois de determinar se um grupo se perdeu ou terá um encontro aleatório, verifique seu mapa para determine a rota dos personagens durante o dia. Do local de partida, marque até que ponto os personagens conseguiram viajar em direção ao destino deles. Narre quaisquer mudanças no terreno ou quaisquer locais especiais que o grupo encontrar ao longo do caminho, resolvendo encontros, conforme necessário.

Descrivendo o Terreno Selvagem

Da mesma forma que um mapa e um encontro importante descrevem uma masmorra, o ambiente selvagem pode ser resumido com um mapa hexadecimal e um conjunto de características interessantes.

Mapeando o Terreno

A orientação dada para o mapeamento de áreas selvagens presente no *Dungeon Master's Guide* se aplica a essas regras, com uma exceção potencial. É uma boa ideia mapear uma área que um grupo pode realizar em um dia ou dois de viagem, para permitir que o seu mapa destaque os detalhes que tornam cada área única.

Quando estiver criando uma dessas regiões, tome um tempo para pensar no clima da área. É um deserto opressivo e quente? É um reino aterrorizante, de picos pontiagudos e rios de lava, com uma enorme fortaleza construída por um deus da guerra no topo, pairando por sobre a paisagem?

Além disso, tire um tempo para pensar em que criaturas estão no local e também qual o motivo de estarem lá. O grupo está passando por uma terra devastada pela guerra, com patrulhas orc constantemente sendo seus encontros? Legiões hobgoblin lutam para dominar uma fronteira selvagem, construindo pontos defensivos para ajudar sua conquista? Existem monstros lendários e mortais que caçam nesta região?

Dê uma atenção especial aos assentamentos amigáveis e estradas. A facilidade de locomoção nas estradas e a promessa de um refúgio seguro tornam as áreas mais bem localizadas e movimentadas atraentes para a maioria dos personagens – especialmente para personagens de nível baixo.

Locais de Aventura

Considere cada um dos possíveis locais de aventura no seu mapa e atribua uma CD de navegação para eles, conforme apropriado. Leve em conta as criaturas que moram perto, se o local é famoso, a presença de quaisquer caminhos ou estradas que levam até lá e assim por diante.

Efeitos na Região

Revise os monstros que moram na região selvagem e determine se há algum efeito na região que você precisa considerar. Efeitos em uma região (conforme descrito no *Monster Manual*) são uma ótima ferramenta para mostrar aos jogadores como a presença de uma criatura poderosa pode alterar o ambiente. Eles também adicionam um elemento de magia e estranheza para áreas que poderiam parecer mundanas.

Determinando Testes e CDs

Tome nota da CD necessária para forragear em uma área. Mas também pense em CDs para outros testes de habilidade que você considerará relevantes para a região. Algumas perícias apropriadas para essas verificações estão indicadas mais abaixo.

Um teste de habilidade que o Mestre de Jogo peça pode ser parte de uma atividade existente, pode requerer uma atividade especial relevante para uma área ou pode ser um teste solicitado apenas conforme apropriado. Em qualquer caso, pedir testes especiais pode ajudar a criar o caráter e os perigos únicos de uma região.

Atletismo. Você pode exigir que os personagens façam testes de Força (Atletismo) para passar sobre terreno difícil, como terreno quebrado ou picos de montanha, com a falha no teste retardando a viagem do grupo ou causando ferimentos.

História. Um teste bem-sucedido de Inteligência (História) pode permitir que um personagem localize uma estrada esquecida, identifique a origem de alguma ruína, ou encontre um local mencionado em mito ou lenda.

Natureza. Através de testes de Inteligência (Natureza), os personagens podem identificar quais tipos de criaturas vivem em uma área com base em pistas sutis, ou detectar um efeito mágico em um ecossistema natural.

Furtividade. É uma boa pedida realizar testes de Destreza (Furtividade) em áreas fortemente patrulhadas ou vigiadas por uma criatura específica. Uma falha no teste ou se mover muito rapidamente para ser furtivo pode denunciar a presença dos personagens.

Sobrevivência. Em uma área infestada de plantas letais ou de outros perigos naturais, testes bem-sucedidos de Sabedoria (Sobrevivência) podem fazer com que os personagens evitem coletar e comer plantas venenosas, detectem uma areia movediça e outros perigos, ou evitem caminhos e áreas onde criaturas perigosas espreitam.

Terreno Tático

Como uma ferramenta útil final, considere criar uma tabela de consulta rápida para ajudá-lo a gerar um terreno para encontros aleatório, ou para outros eventos que requererão um detalhamento maior conforme os personagens forem explorando. Uma tabela preenchida com terrenos icônicos e aleatórios para uma área pode

ajudar a inspirar você nesse tipo de momento, além de garantir que certos elementos-chave de uma região permanecem parte da ação.

Comece com, pelo menos, uma ou duas características que estarão sempre presentes. Então pense em algumas características simples, mas distintivas, que você espera encontrar em áreas específicas. Se planícies são uma característica dominante, por exemplo, você também pode ter como adicionais elementos como colinas baixas, ruínas, fontes de água, arbustos e outros recursos menos comuns para incluir.

Quando terminar, crie uma lista de todas as suas características de terreno e atribua uma porcentagem para a chance de cada uma delas estar presente em uma área (incluindo 100 por cento para as características dominantes). Então, quando você precisar criar uma área de encontro rapidamente, você pode jogar para cada característica para ver se ela está presente – pensando nessas características-chave como características táticas que podem ter um impacto no encontro.

Amostra de Região: Colinas da Lua

As Colinas da Lua são uma série de colinas íngremes no coração do Vale Nentir. Patrulhas de Fallcrest ajudam a manter em cheque as ameaças organizadas que existem na área, mas monstros da Floresta do Manto costumam realizar incursões nas colinas. Criaturas estranhas vindas da Agrestia das Fadas, do Pendor das Sombras e do Plano Elemental da Terra também são encontradas aqui.

Condições do Ambiente

As colinas são íngremes e afiadas, com escarpas irregulares formando planaltos altivos e montanhosos. Pequenos bosques estão espalhados pela área, assim como as ocasionais mamoadas, torres de vigia da antiga Saruun Khel e outras ruínas antigas. As características das Colinas da Lua são as seguintes:

- Ênfase nas colinas e nos penhascos irregulares, criando a noção de que viajar nessa área é como andar em um labirinto. Um caminho reto e fácil é raro.
- Pedregulhos aleatórios são comuns na área, colocados pela influência de elementais da terra,

e parecendo como se tivessem sido jogados do céu. Vento e chuva corroem o solo para revelar outras formações rochosas estranhas que se desenvolveram conforme a energia elemental da terra se infiltrou na paisagem.

- O gancho principal da área é a presença de muitas passagens para a Agrestia das Fadas e para o Pendor das Sombras. Os minotauros de Saruun Khel viajavam para ambos os planos e também para o Plano Elemental da Terra para realizar comércio. A topografia distorcida das Colinas da Lua é, em parte, devido à influência de magia da terra e áreas próximas a cruzamentos planares apresentam traços sobrenaturais. Isso nem sempre implica na presença de monstros, mas pode deixar alguns viajantes inquietos.
- Muitas fazendas e casas senhoriais são encontrados na área, devido à sua proximidade com Fallcrest. Trilhas, cercas antigas de madeira ou pedra, marcadores de propriedade, e assim por diante, são coisas comuns na região, especialmente perto das estradas e do rio.
- Diversos druidas estão presentes na área, atraídos pela energia planar do ambiente e os efeitos que ela tem sobre a terra. Embora rochoso, o solo das Colinas da Lua é muito fértil, em parte por causa das conexões com a Agrestia das Fadas e com o Plano Elemental da Terra. Contudo, em algumas áreas, a influência do Pendor das Sombras torna a terra cinzenta e sem brilho.
- A natureza labiríntica desta terra faz dela um bom local para ter áreas escondidas e descobertas repentinas. Quando bandidos estão ativos aqui, eles prosperam realizando emboscadas.
- A variedade do terreno e suas características fazem a viagem por entre as Colinas da Lua algo desafiador. Qualquer viajante experiente pode tentar navegar por este lugar, mas a falta de linhas de visão clara e a dificuldade em guiar-se a longa distância pode ser um desafio para os inexperientes.

Assentamentos

Qualquer ataque a uma das fazendas ou casas senhoriais das Colinas da Lua chama a atenção dos viajantes ou de moradores locais em um prazo de um dia ou dois. Enquanto a área tem seus segredos, o povo do lugar é civilizado em geral.

Ruínas e Masmorras

A área possui alguns tipos básicos de ruínas e masmorras, incluindo os seguintes:

- Megálitos foram erguidos pelos druidas, com túneis e câmaras escavados abaixo deles. Eles estão construídos em pontos onde a energia planar está mais forte, fazendo com que muitos estejam próximos de antigas ruínas de Saruun Khel.
- As ruínas de torres de vigia e de pequenos fortes construídos pelos minotauros de Saruun estão espalhadas pela região. Monstros humanoides as usam como bases temporárias.
- Algumas fazendas e casas senhoriais das Colinas estão abandonadas. Estes é o legado dos ataques que ocorreram quando esta área não estava tão bem protegida por Fallcrest.
- Há cofres não descobertos de Saruun Khel ocultos nas Colinas da Lua.
- Um culto da terra pode vir a estabelecer uma base escondida na região.

Exploração das Colinas da Lua

Destroçadas pela energia do Plano da Terra e marcada pelas encruzilhadas que levam à Agrestia das Fadas e ao Pendor das Sombras, as Colinas da Lua podem ser difíceis de se aventurar caso seja longe da segurança de Fallcrest e de seus arredores mais imediatos. As colinas formam uma confusão de caminhos entre suas encostas íngremes.

Sumário das Colinas da Lua

Navegação. As colinas íngremes e os caminhos sinuosos entre elas podem ser confusos, mas a vegetação esparsa permite visões claras do céu. Se os personagens estão fora das estradas ou dos caminhos que passam através desta região, eles devem sempre realizar um teste de navegação para evitar de se perderem – mesmo que normalmente o seu destino não exija um teste. Nesse caso, a CD do teste é 10.

Forrageamento. CD 10; água e caça de pequeno porte são abundantes.

Regras Especiais. Se os personagens fizerem um descanso longo aqui, jogue a tabela de confluência planar.

Navegação

Se os personagens estão procurando um local específico, use as CDs na tabela. Personagens que se perderem devem realizar um teste de

Navegação para um destino, mesmo que tenham um mapa ou conheçam o caminho por terem feito uma visita prévia.

CDs de Navegação das Colinas da Lua

CD	Localização
Nenhuma	Fallcrest
Nenhuma	Ponto do Vigia
15	Acampamento de bandidos (criminosos comuns)
15	Pedras de obsidiana em pé
15	Ruínas da Torre de Chifres
20	Masmorra do Titã Adormecido
25	Poços da Presa
30	Portão perdido do Caminho da Gargalhada

Confluência Planar

Grupos que acampam nas Colinas da Lua se arriscam a ficarem expostos à magia planar. Sempre que os personagens completarem um descanso longo aqui, jogue um d20 e consulte a tabela a seguir.

Confluência Planar das Colinas da Lua

d20	Resultado
1–16	Nenhum efeito.
17–18	A influência do Pendor das Sombras provoca pesadelos ou visões perturbadoras; os personagens recuperam apenas metade dos Dados de Vida gastos.
19	A influência da Agrestia das Fadas concede sonhos excitantes ou visões vívidas; os personagens ganham inspiração.
20	A terra tonifica e fortalece carne e ossos; os personagens ganham pontos de vida temporários iguais aos seus respectivos níveis de personagem.

Terreno

As Colinas da Lua são um local ideal para emboscadas, uma vez que suas encostas íngremes favorecem um ataque bem planejado. Bandidos e monstros inteligentes preferem iniciar um ataque atirando com projéteis do topo de uma colina. Os seus alvos podem tentar subir a colina, resistir aos ataques ao longo do caminho, ou fugir pelos barrancos entre as colinas. No entanto, como os barrancos têm um caminho previsível, os atacantes inteligentes podem ter mais aliados logo adiante preparados para outra emboscada. Inimigos traiçoeiros podem até enviar um grupo para impedir a retirada dos seus alvos de volta à direção original de onde vieram.

Terreno Tático das Colinas da Lua

%	Descrição
100%	1d3 + 1 colinas íngremes (com barrancos que servem de caminho)
100%	2d4 + 2 árvores dispersas
25%	Campo com rochas (espalhadas ao longo de barrancos e com um total de 1d3 ainda no topo, as quais podem ser roladas caso o personagem consiga passar no teste de Força (Atletismo) com CD 10; os alvos devem fazer um teste de Destreza com CD 10 para evitar; as rochas causam 2d6 de dano de concussão e quem for atingido é derrubado)
10%	Torre de vigia de Saruun Khel em ruínas
5%	Influência do Pendor das Sombras (desvantagem em testes de resistência contra morte feitos na área)
5%	Influência da Agrestia das Fadas (desvantagem em testes de resistência de Sabedoria feitos na área)

Tradução: Gabriel Nascimento Novaes

Revisão e editoração: Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

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