

House Rules #20 – Sangue & Glória em combates de Arena



Fala galera!

Elaborei uma aventura onde a maior parte da ação se passava dentro das arenas de uma grande cidade-estado. Tive algumas ideias pra tentar gerar um clima diferente e valorizar um pouco mais os estilos de luta de cada personagem.

O resultado você pode conferir logo abaixo, algumas regras caseiras:

Criar Abertura (qualquer arquétipo)

Aumente o dano causado dificultando a sua rolagem de ataque. Para aumentar em 1 o dano aumente em +1 a rolagem de ataque. Para aumentar em 2

aumente em +2. Para aumentar em 3 o dano causado, aumente a rolagem de ataque em +4 e vá dobrando a penalidade a cada ponto adicional de dano.

“Nenhum caminho de flores conduz a glória”



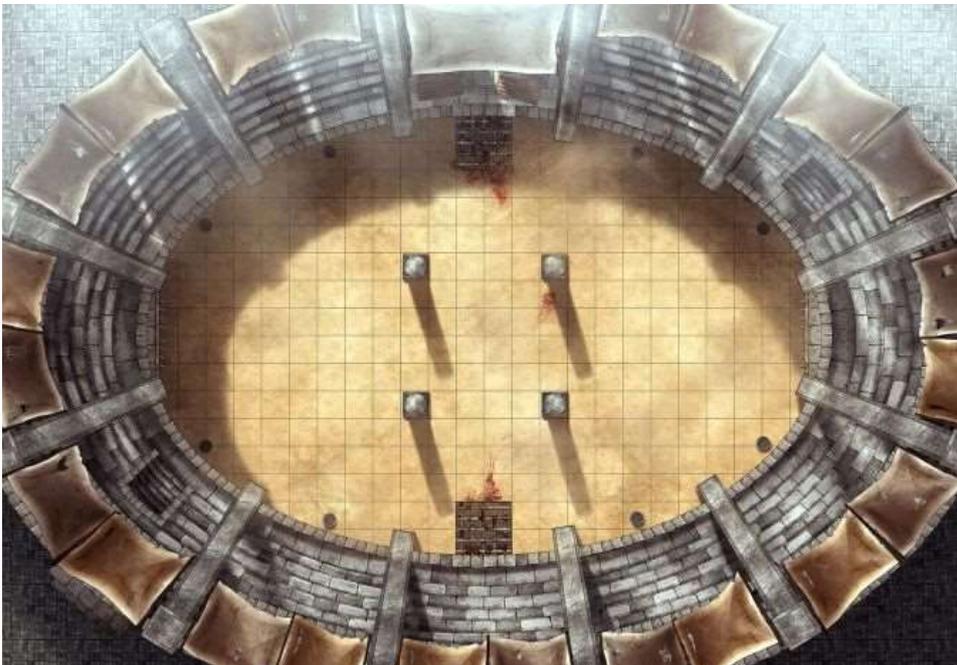
Especialização (Habilidade do Guerreiro)

A Especialização do Guerreiro, se limita a conceder vantagem no uso da arma escolhida conforme vemos no livro básico de EA&FS. Aqui temos algumas ideias de como expandir isso.

- **Arma Pequena ou Média:** Funciona normalmente, concedendo vantagem a rolagem de ataque.

- **Escudo:** O jogador deverá escolher entre utilizar o escudo para defesa (uso padrão), ou rolar um segundo ataque para +1d4 de dano.
- **Duas armas:** Soma 1d4 ao dano da arma principal.
- **Arma Grande:** Permite rolar o dano com vantagem.
- **Arma + Rede:** Permite rolar “Manobra Aprimorada” antes de atacar, para fins de Desarme e Derrubar, ou Gastar uma ação completa para simular o efeito da magia Aprisionar (Ver lista de Magias) utilizando AGI ao invés de VON.

“O que fazemos na vida, ecoa na eternidade”

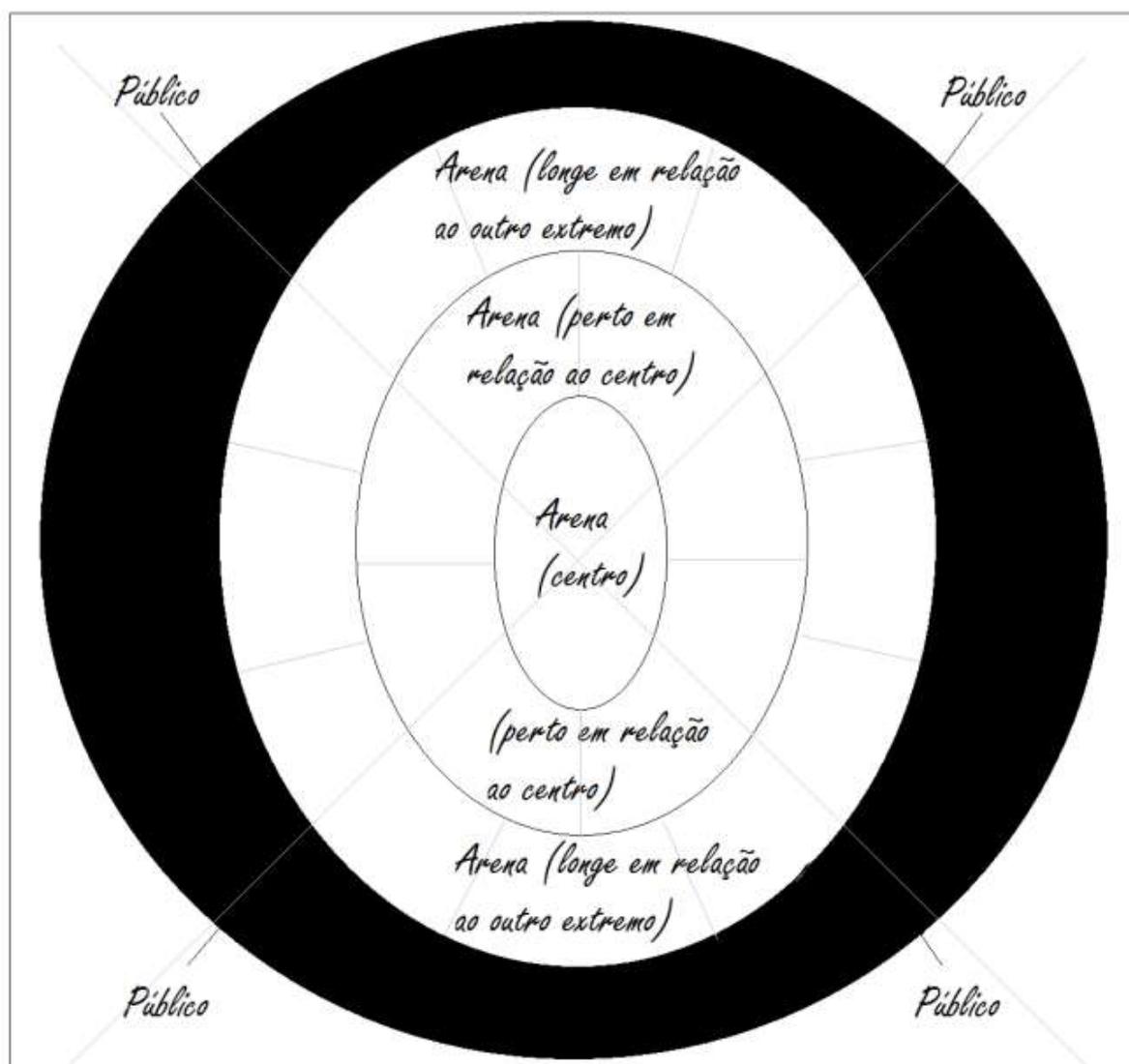


Movimentação Tática

Movimentação tática não faz parte da mecânica básica do EA&FS, ainda que seja bastante simples implementá-la. Fiz um esquema simples e ainda

mantendo a liberdade de movimentação que é característica do jogo, objetivando dar alguma noção de localizações dentro da arena.

- Todos no centro da arena estão próximos uns dos outros.
- O personagem poderá se mover pelas áreas conforme a divisão mostrada no desenho. Personagens juntos dentro de uma mesma área serão considerados próximos para fins de combate.
- Caso o combate fique entediante, é comum que novos “incentivos” sejam adicionados ao espetáculo.
- A cada nova área, o mestre deve rolar o dado de uso (d6) para verificar a presença de perigos e armadilhas.





Perigos & Armadilhas:

- 1 – Lanças se erguem do chão; Colunas de chamas; (d8 de dano)
- 2 – Nada Acontece
- 3 – Fosso com animais (Leões, Tigres, Crocodilos, Cobras...)
- 4 – Nada acontece
- 5 – Acionadores de entrada (Bigas, Agrupamentos, Monstros...)
- 6 – Nada acontece

Recuo Defensivo

Quando cercado por um “Grupo de Oponentes” (ver addendum) ou uma criatura muito grande, o personagem tem a opção de recuar para evitar redutores. Caso queira manter posição, seu oponente recebe +1 ao rolar seu ataque. O dado de uso deve ser utilizado caso haja a chance do personagem ficar encurralado.



Recue, planeje... ganhe tempo!

Delírio do Público

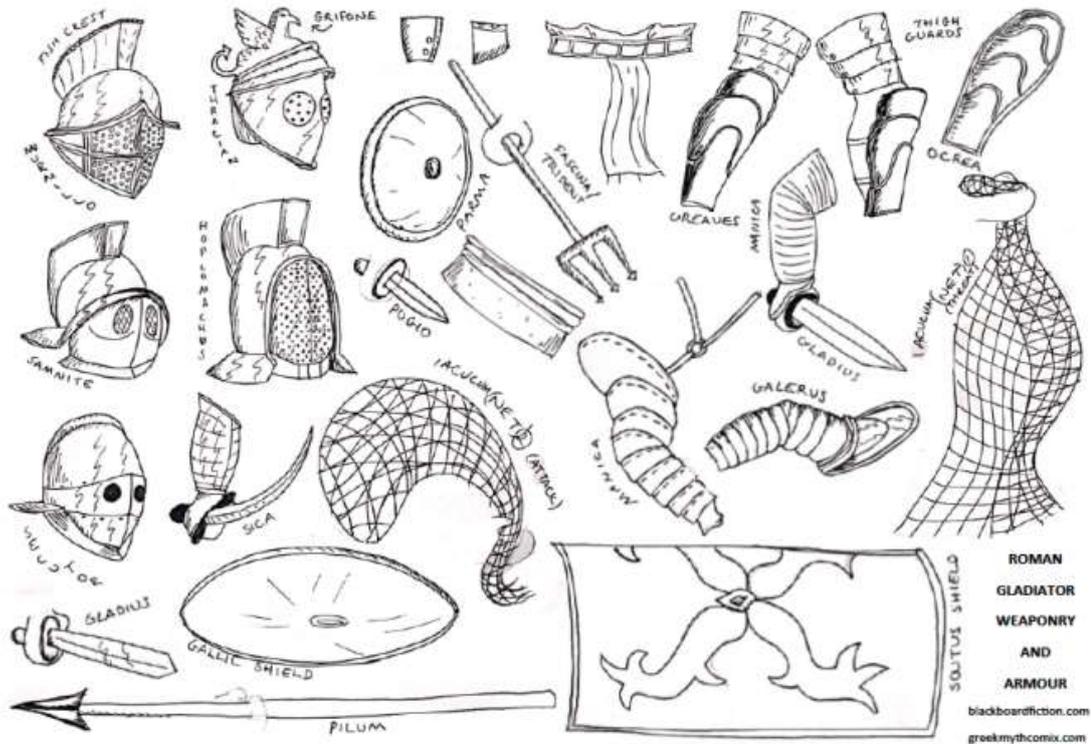
Após rolar um acerto crítico ou o valor máximo de dano, o público ovaciona o gladiador, que recebe 1pv. Quando deixar um oponente com os pv's zerados, a comemoração do público lhe rende 1d4 pv's. Peça uma descrição dramática da cena quando isto ocorrer... do contrário não dê nada ao jogador!

Qualidade do Equipamento:

- **Enferrujado (1d4)** – 80% abaixo do valor de mercado
- **Má Qualidade (1d6)** – 50% abaixo do valor de mercado
- **Padrão (1d8)** – Valor de mercado
- **Boa Qualidade (1d10)** – 100% acima do valor de mercado
- **Obra Prima (1d12)** – 300% acima do valor de mercado
- **Armas Mágicas (d20)** – Não estão a venda

Sobre a venda de equipamentos: Metade do valor de mercado. Um bom papo (argumento para testar a sorte), garante a venda pelo valor integral.

Após cada combate, o dado de uso dos equipamentos deve ser rolado. Em caso de 1 ou 2, o dado de uso cai em uma categoria.



Gladiadores & Escravos

Se quiser adicionar mais drama e estresse ao jogo, permita que o dado de uso defina quando o gladiador em busca de sua liberdade, terá a chance de conquistar sua **Rudius** (gládio de madeira que simboliza a libertação do gladiador). O dado de uso irá simbolizar a iniciativa do “Dominos” (dono do escravo) em libertá-lo, por conta de serviços prestados. Quando o d4 rolar 1 ou 2, execute a luta final (e torne esse ultimo combate inesquecível!)

“Ganhe a multidão, e ganhará a liberdade”
