

Old Dragon

COMPATÍVEL



REGRAS AVANÇADAS PARA

◆ escalas de poder ◆

ver. 1.01



regras avançadas para escalas de poder

LUNGAS NETO

1ª edição ♦ 1ª impressão ♦ dezembro de 2024

ESCRITO POR: Lungas Neto

EDIÇÃO: Lungas Neto

REVISÃO: Nicolle Árabe

LAYOUT: Lungas Neto

CAPA: Lungas Neto

ILUSTRAÇÕES: DALL-E

DIAGRAMAÇÃO: Lungas Neto

Agradecimentos:

A todos que me ajudaram na criação deste suplemento.



◆ ESCALAS ◆

Desde os primórdios das narrativas mitológicas, histórias de mortais enfrentando deuses, semideuses e seus avatares têm fascinado culturas ao redor do mundo. Essas narrativas, presentes em contos como os desafios de Hércules, as façanhas de Gilgamesh ou os contos épicos das lendas nórdicas, sempre colocaram o ser humano comum diante de forças além de sua compreensão. Inspirando-se nessas tradições e em sistemas de jogos que exploram diferenças de poder, decidimos implementar um sistema de escalas no Old Dragon 2.

O sistema de escalas define níveis de poder, independentes de raça ou classe, permitindo que mestres e jogadores explorem interações entre diferentes categorias de poder. Cada escala é projetada para representar um nível de desafio e vantagens que aumentam conforme a diferença entre elas. No total, existem 4 níveis de escala:

Mortal (Escala 1): Representa aventureiros comuns, ainda limitados pelas leis físicas e mundanas.

Avatar (Escala 2): Campeões sobrenaturais ou intermediários entre o plano mortal e o divino.

Semi-Deus (Escala 3): Seres transcendentais com poderes extraordinários e influência além do plano mortal.

Deus (Escala 4): Entidades supremas que personificam conceitos universais e forças primordiais.

Interações entre escalas

As interações entre escalas são a essência deste novo conjunto de regras. Elas definem as regras de combate, os modificadores de dano e as vantagens para cada nível de escala. Os jogadores podem enfrentar seres de escalas superiores, mas com certas desvantagens. No entanto, essas limitações podem ser superadas por meio de evolução, trabalho em equipe ou uso de itens especiais.



INTERAÇÕES ENTRE ESCALAS

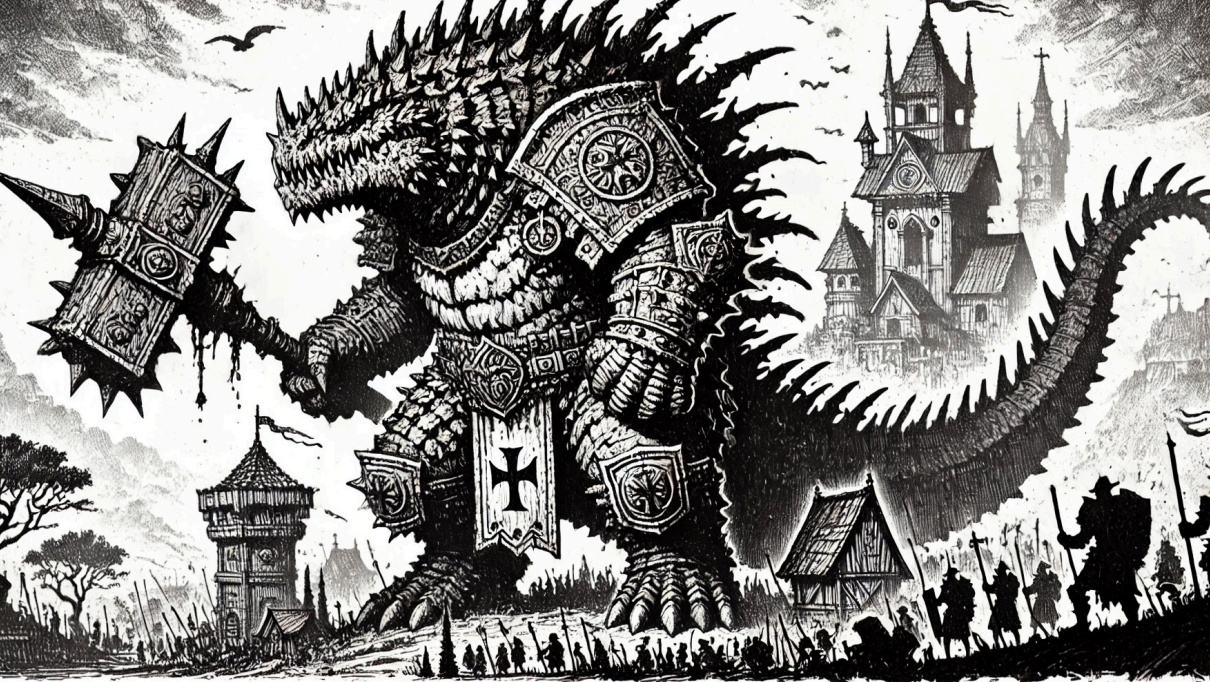
TABELA 1.1

ESCALA	INTERAÇÃO
Mortal	Mortal (1), Avatar (2)
Avatar	Mortal (1), Avatar (2), Semi-Deus (3)
Semi-Deus	Mortal (1), Avatar (2), Semi-Deus (3), Deus (4)
Deus	Mortal (1), Avatar (2), Semi-Deus (3), Deus (4)

A tabela acima ilustra as interações possíveis entre diferentes escalas de poder. Em um exemplo prático, podemos dizer que um Mortal consegue enfrentar um inimigo de escala Avatar, embora com certa dificuldade. No entanto, ele não seria capaz de causar dano significativo contra adversários de escalas superiores, como Semi-Deuses ou Deuses, devido à disparidade de poder.

Por outro lado, um Semi-Deus pode atacar inimigos de escalas inferiores, como Avatares ou Mortais, usufruindo de várias vantagens que refletem sua superioridade. No entanto, ao enfrentar um inimigo de escala Deus, ele encontraria um desafio considerável, precisando de estratégias ou recursos especiais para equilibrar o confronto.





Divisor ou Multiplicador de Dano

Ataques contra escalas superiores:

O dano é reduzido (dividido pela diferença de escalas).

Ataques contra escalas inferiores:

O dano é aumentado (multiplicado pela diferença de escalas).

Vantagem no Ataque

Quando um atacante enfrenta um oponente de escala imediatamente inferior, ele ganha multiplicadores em BAC e BAD

Exemplo: Exemplo: Sir Alaric, o Cavaleiro (escala 1), ataca o Dragão das Sombras (escala 2) com sua Espada Lendária. Ele rola para ataque e acerta, infligindo um dano base de 12 pontos. Contudo, devido às regras de escala, como o Dragão das Sombras está uma escala acima de Sir Alaric, o dano é reduzido pela metade (multiplicador $\times 0,5$), resultando em 6 pontos de dano aplicados.

Se o cenário fosse o inverso, com o Dragão das Sombras (escala 2) atacando Sir Alaric (escala 1), o Dragão aplicaria o multiplicador de BAC e BAD $\times 2$, melhorando o ataque e o dano. Se ambos estivessem na mesma escala, o dano final seria aplicado sem modificadores, totalizando os 12 pontos originais.

Acerto Automático

Quando a escala do alvo é 3 vezes inferior.

O ataque é automático e o acerto crítico também.

Exemplo: Kaela, a Deusa da Chama Eterna (escala 4), lança uma bola de fogo contra soldados de escala 1. Por estar em três escalas acima, sua magia recebe um multiplicador de BAD $\times 4$, amplificando consideravelmente seu impacto.

A magia causa 20 pontos de dano, que são multiplicados por 4 devido à diferença de escala, resultando em 80 pontos de dano, eliminando os soldados instantaneamente.

INTERAÇÕES ENTRE ESCALAS

TABELA 1.1

ATACANTE	ALVO	DANO	VANTAGEM
Mortal	Avatar	/2	Nehuma
Mortal	Semi-Deus	-	Nehuma
Mortal	Deus	-	Nehuma
Avatar	Mortal	x2	BAC / BAD x2
Avatar	Semi-Deus	/2	Nehuma
Avatar	Deus	-	Nehuma
Semi-Deus	Mortal	x3	BAC / BAD x3
Semi-Deus	Avatar	x2	BAC / BAD x2
Semi-Deus	Deus	/2	Nehuma
Deus	Mortal	x4	Acerto Automático com crítico.
Deus	Avatar	x3	BAC / BAD x3
Deus	Semi-Deus	x2	BAC / BAD x2



Armas e Armaduras e o Sistema de Escalas

No sistema de escalas, armas e armaduras desempenham um papel essencial ao permitir que personagens de escalas inferiores enfrentem seres de escala superior. Esses itens, muitas vezes encantados ou imbuídos de poderes divinos, são o recurso que transforma Mortais em adversários dignos para Avatares, Semi-Deuses e até Deuses.

Armas e Escalas

Armas podem seguir as mesmas regras de escalas aplicadas aos personagens, recebendo um nível de escala correspondente.

Ao empunhar uma arma de escala superior, um personagem pode causar dano integral ou até mesmo superar as resistências de oponentes mais poderosos. Essas armas tornam-se o elo que conecta diferentes escalas, oferecendo oportunidades únicas em combates aparentemente impossíveis.

Armaduras e Escalas

Armaduras também seguem essa lógica, protegendo o usuário contra ataques devastadores de escalas superiores. Por exemplo:

Exemplo: Uma Armadura (Escala 4) pode anular o multiplicador de dano de um Deus contra um Mortal.

Uma Armadura (Escala 3) pode anular vantagens como acerto automático ou crítico de um Semi-Deus.

Decisão do Mestre

A distribuição e o uso desses itens devem ser controlados pelo Mestre, que decidirá como e quando armas e armaduras de escalas superiores entram em cena.

Com armas e armaduras como essas, até mesmo os mais humildes Mortais podem ter a chance de escrever seu nome entre as lendas, enfrentando Deuses e triunfando sobre o impossível.



Magias épicas

A aplicação das regras de escala em magias traz uma camada adicional de estratégia e complexidade ao jogo. No entanto, devido à vasta quantidade de magias disponíveis e à diversidade de situações em que podem ser usadas, nem todas as interações podem ser completamente mensuradas.

Por esse motivo, a decisão final sobre os efeitos específicos e como as regras de escala influenciam cada magia deve ser deixada a critério do Mestre.

De forma geral, as regras de escalas aplicam-se às de magias da seguinte forma:

Ataques Mágicos Diretos:

Magias ofensivas seguem as mesmas regras da tabela de escalas. Se o conjurador estiver em uma escala superior, o dano pode ser multiplicado e se estiver em uma escala inferior, o dano pode ser reduzido. Acertos automáticos e críticos automáticos também se aplicam conforme a tabela.

Efeitos Mágicos Não Ofensivos:

Para magias que não causam dano diretamente (como controle, ilusões ou buffs), o Mestre deve avaliar se a diferença de escala influencia a resistência do alvo ou a eficácia do efeito.

Interações com Escalas Superiores:

Quando uma magia é usada contra uma entidade de escala superior, o Mestre pode decidir se o efeito é reduzido, completamente anulado ou se exige recursos específicos (como itens ou rituais) para funcionar.

Impacto Narrativo:

O Mestre pode usar a diferença de escala como ferramenta narrativa, destacando a magnitude do poder das magias lançadas por escalas superiores e os desafios enfrentados por conjuradores de escalas inferiores.

Por fim, o uso criativo e a interpretação das magias são elementos fundamentais no Old Dragon, e cabe ao Mestre julgar como adaptar essas regras ao contexto de sua campanha. As escalas devem servir como um guia para enriquecer a experiência, e não prejudicar a fluidez do jogo.

Desafios épicos aguardam você!

EMPUNHE SUA ESPADA OU SEU GRIMÓRIO
E PREPARE-SE PARA A LUTA!

 **Old
Dragon**
COMPATÍVEL

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

14

Violência

Não recomendado para
menores de 14 ANOS