

Sistema Alternativo de Testes de Probabilidade – Tabela D20

O sistema de testes do **Excelsior!** é originário do sistema **ZIP**, podendo inclusive dispensar dados. O sistema também supõe que é impossível superar uma dificuldade dois ou mais níveis acima do Nível do personagem.

Alternativamente, oferecemos uma tabela de testes que considera uma chance, ainda que pequena, de se conseguir um sucesso com ND dois níveis acima do nível do personagem. O teste é feito rolando-se um dado de 20 faces (1D20), e caso o resultado seja igual ou maior que o número indicado na tabela, o teste foi bem sucedido:

Tabela de Testes

em 1D20

		Nível de Dificuldade (ND)						
		0	1	2	5	10	20	50
Atributo/Poder/Talento	0	11	16	19	F	F	F	F
	1	6	11	16	19	F	F	F
	2	3	6	11	16	19	F	F
	5	S	3	6	11	16	19	F
	10	S	S	3	6	11	16	19
	20	S	S	S	3	6	11	16
	50	S	S	S	S	3	6	11

F: falha automática

S: sucesso automático

Caso seja utilizada a *Regra Opcional: Sucesso Decisivo ou Falha Crítica*, pode considerar que em qualquer teste um resultado 20 no D20 será um Sucesso Decisivo, assim como uma Falha Crítica fica sendo o resultado 1 no D20.

Demais regras permanecem as mesmas.

Manobras de Combate

A seção **Combate** do livro de regras traz uma sistemática simples de ataque-defesa que deixa jogadores e mestres à vontade para descrever livremente suas ações ofensivas e defensivas. Opcionalmente, cada mestre ou jogador pode usar uma série pré-definida de manobras ofensivas e defensivas de combate. Assim, jogadores mais interessados em situações de combate podem enriquecer suas ações com diversos efeitos especiais e, ao mesmo tempo, outros podem seguir o sistema básico de combate numa mesma sessão de jogo.

Uma Manobra de Combate é simplesmente uma forma de executar uma ação de combate e suas regras específicas são descritas caso a caso.

Manobras de ataque:

Ataque Duplo: Pode realizar dois ataques em um turno, mas reduzindo em 1 Nível os seus ataques. Caso seja atacado em seguida, sua defesa é reduzida em 1 nível.

Desarmar: -1 Nível no ataque, mas arranca a arma do inimigo, se for bem sucedido. Caso consiga um Sucesso Decisivo, toma em suas mãos a arma do inimigo, caso contrário ela cai ao lado do alvo.

Ataque acrobático: antes de rolar o ataque, role seu nível de Acrobacia contra a Agilidade ou Inteligência do alvo (o que for mais alto), se for bem sucedido faça o ataque reduzindo em 1 nível a defesa do alvo.

Ataque preciso: após um turno de concentração (sem realizar nenhuma ação), ataque no turno seguinte com +1 nível no ataque.

Agarrar: após um ataque bem sucedido, ao invés de dar dano, teste sua Força contra ND da Força do alvo. Se acertar agarrou o alvo. A partir do turno seguinte faça o teste novamente todo turno, se falhar o alvo se solta, se acertar causa o dano igual a sua Força.

Ataque atordoador (corpo-a-corpo): ao invés de causar dano, teste o nível do dano contra um ND igual à Vitalidade do alvo. Caso seja bem sucedido, atordoe o alvo por 1 turno.

Ataque furtivo: antes de rolar o ataque, o personagem deve se aproximar do alvo usando a Especialização Furtividade. Caso seja bem sucedido, pode fazer o ataque reduzindo em 2 níveis a defesa do alvo.

Carga: ao invés de dar um golpe, o personagem se joga contra o alvo, neste tipo especial de combate corpo-a-corpo. Aumente em um 1 nível seu ataque caso sua Força e/ou Vitalidade sejam maiores que seu nível normal de ataque. O dano causado é igual a Força ou a Vitalidade (o que for maior) do personagem atacante.

Manobras de defesa:

Evasão: adote uma postura defensiva no combate e aumente sua defesa em 1 nível contra ataques em geral. Porém, seus ataques também serão reduzidos em um 1 nível no ataque seguinte.

Aparar: ao invés de se desviar de um ataque corpo-a-corpo (exceto Carga e Agarrar), o personagem se move de encontro ao golpe, usando as próprias mãos ou armas brancas para conter o golpe. Aumente em 1 Nível sua defesa, caso sua Força seja maior que sua Agilidade (ou Poder/Especialização que a substitua).

Bloquear: usando um escudo aumente sua defesa em 1 Nível. Caso a defesa seja bem sucedida, aplique o dano do ataque no Escudo. Caso o dano seja superior à Armadura do Escudo, ele se destrói e dano excedente atinge o personagem, caso contrário ele absorve todo dano e pode continuar sendo usado (não faça teste, apenas compare o dano com a armadura do Escudo). Para utilizar essa manobra é necessário ter o poder Escudo (abaixo):

Novo Poder: Escudo

O custo do poder é igual à armadura do mesmo menos 2 níveis (exemplo: um escudo com armadura 50 custa 10 pontos). Caso o escudo possa causar dano, o custo será acrescido à parte (com redutor de -1 para dano corpo-a-corpo).