

Tabela de Reação

Uma regra sempre presente nas edições básicas do primeiro RPG do mundo e existente também no Old Dragon, a Jogada de Reação (JR) é feita quando uma criatura inteligente é encontrada, de modo a determinar a reação dela para com o grupo.

Embora expressa na forma de porcentagem no Livro de Regras, a JR foi simplificada em uma rolagem de 1d20. A essa rolagem é aplicado o modificador do atributo Carisma do personagem agindo como o mediador. Por estar expresso em porcentagens, divide-se o bônus percentual por 5 para definir o bônus ou penalidade aplicado: um personagem com +20% teria um bônus total de +4, por exemplo. Outros modificadores podem ser aplicados a critério do mestre, como presentes oferecidos.

Após efetuada a rolagem e aplicados os modificadores, compara-se o resultado total com a tabela ao lado, levando em consideração o alinhamento da criatura.

Uma rolagem de 1 no dado sempre acarretará uma reação extremamente hostil. Um 20 sempre representará uma reação completamente amigável da criatura.

A reação de uma criatura não-inteligente pode ser determinada com uma JR usando o mesmo alinhamento, mas com uma penalidade igual a 10-Inteligência. Uma criatura irracional de Inteligência 8 confere uma penalidade de -2, por exemplo.

Durante o contato, uma nova JR pode ser feita pelo mestre caso o grupo aja de forma a contrariar a reação inicial da criatura.

Tabela 1-1: Tabela de Reação

1d20	Ordeira	Neutra	Caótica
1-2	☠	☠	☠
3-4	☹	☹	☹
5-6	☹	☹	☹
7-8	☺	☹	☹
9-10	☺	☹	☹
11-12	☺	☹	☹
13-14	☺	☺	☹
15-16	☺	☺	☹
17-18	☺	☺	☺
19-20+	☺	☺	☺



Criatura ataca imediatamente



Reação hostil, ataque possível



Criatura indiferente, fuga possível



Reação amigável da criatura



Criatura se alia imediatamente