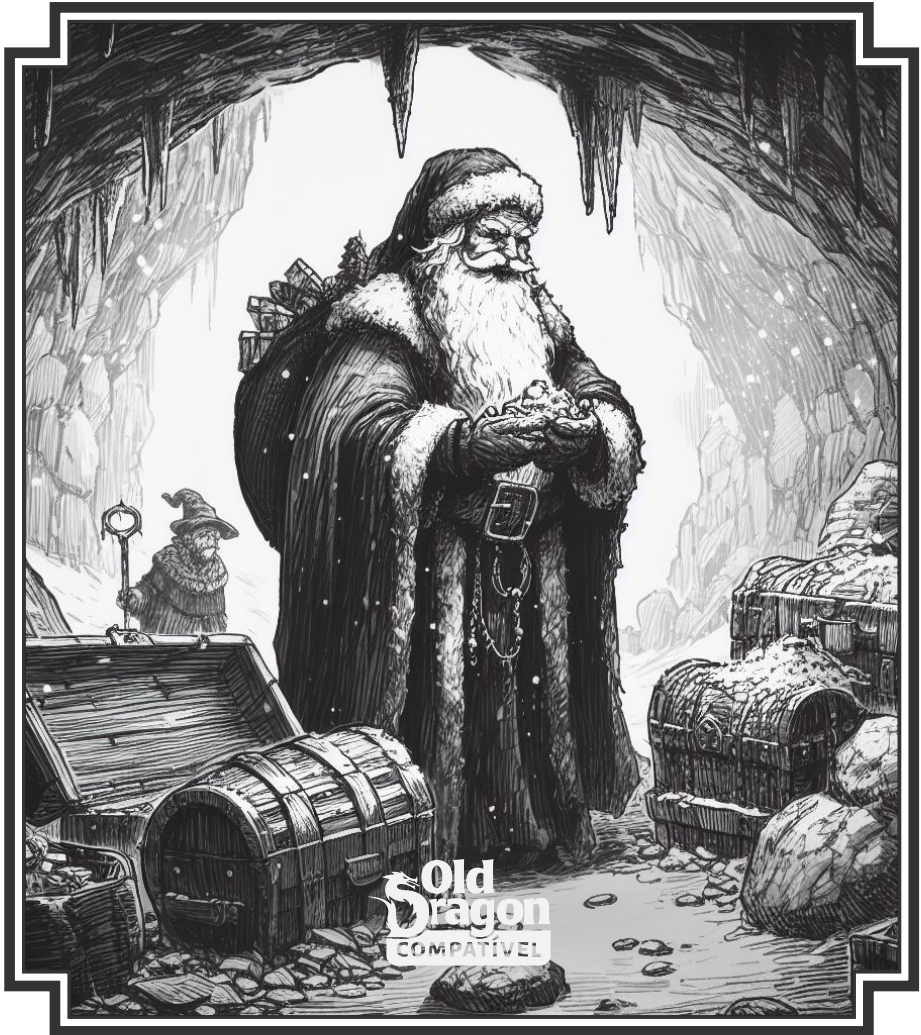


EDIÇÃO 03 - DEZEMBRO DE 2023

ZINE 003





LINE 002

Rafael Beltrame

3ª EDIÇÃO ♦ 1ª IMPRESSÃO ♦ DEZEMBRO DE 2023

ESCRITO POR: Adrian Valente
Geovane Aranda
Matheus Gansohr
Mathias Batista
Rafael Beltrame

EDIÇÃO: Rafael Beltrame
Janary Damacena

REVISÃO: Essa edição foi revisada
por Deus, e se ele quiser,
tá certo!

LAYOUT: Lungas
Beto Jr

CAPA: Beto Jr

ILUSTRAÇÕES: Lungas
Criador de Imagens do Bing

DIAGRAMAÇÃO: Beto Jr



Ho ho ho! Feliz Natal!

Voltamos com mais uma super edição, contando com a colaboração de vários membros da comunidade: textos, revisão e diagramação incríveis para fechar o ano com tudo!

Quem quiser enviar material ou mandar qualquer dúvida, nosso email é oitudobemzine@gmail.com.

A equipe toda deseja muita saúde, felicidades e alegrias para todos, e até a próxima edição.

♦ *Rafael Beltrame*

Jabá!



Aqui você encontra o maior acervo digital de criações da comunidade do Old Dragon 2!

Raças, especializações, monstros, adaptações de outros cenários, itens e, inclusive, a própria Zine é publicada lá pra você baixar quando quiser.

E tudo de SEM PAGAR NADA, graças ao apoio da comunidade de OD2! E você pode fazer seu cadastro e criar suas próprias coisas por lá!

www.covil.karlz.com.br

◆ PORCO NOEL ◆

HUMANÓIDE MONSTRUOSO,
MÉDIO E CAÓTICO
FESTIVIDADES DE FIM DE ANO

Encontro 1(o)	Experiência 445 XP		
Tesouro 1(-)	Movimento 6		
DV [PV]	CA	JP	MO
5+2 [27]	16	7	9

- ◆ 1 × **SACOLADA** +5 (1d8 +3)
- ◆ 1 × **CUSPE** +3 (ácido)

Eles se apresentam como pessoas de corpo roliço, frequentemente obesos, de estrutura grande, vestindo roupas de inverno, gorro vermelho e botas bem lustradas, tudo acompanhado por uma grande sacola. Possuem um rosto suíno rosado com aspecto inofensivo, enquanto o restante do corpo mantém características humanas. Seu objetivo é ludibriar suas vítimas e roubar tesouros dos menos favorecidos. Tentarão bajular e presentear os “ricos” (ou aqueles que carregam mais tesouros e itens valiosos), mostrando desprezo ou ignorando completamente os “mais pobres”. Desaparecem assim que atingem seu objetivo de roubar dos “mais pobres”.

Combate

Atacam com suas sacolas sem muita técnica, visando primeiro derrubar magos e arqueiros, pois podem atrapalhar sua fuga. Guardam guerreiros e combatentes semelhantes para depois. Cospem

nos “pobres”; sua bile e ódio aos menos favorecidos não conhecem limites, despejando ácido sempre que possível.

- ◆ **Infravisão:** não possui.
- ◆ **Ácido:** Causa 1d8 de dano e o valor de dano é regressivo nas rodadas seguintes.
- ◆ **Invisibilidade:** O Porco Noel pode usar uma habilidade semelhante à magia de invisibilidade sempre que foge.

Ecologia

Todo final de ano, a solidariedade inerente às festividades da época resulta na maldição de um “espírito de porco” abastado.



◆ *Matheus Gansohr*

GNOMO

SANTA PASCUERO

Nascidos em uma fria e remota região Os Gnomos Santa Pascuero diferem-se bastante das demais classes que encontramos nos Ermos. Eximíeis marceneiros e carpinteiros são capazes de construir incríveis artefatos e gerigonças de madeira, porém, devido a sua natureza lúdica, preferem gastar o tempo e suas habilidades na confecção de brinquedos dos mais variados tipos.

Muito fiel às tradições, o Gnomo Santa Pascuero tem o estranho costume de invadir casas alheias durante a noite para deixar como lembrança, uma de suas criações, por conta desse comportamento eles receberam o apelido de “Ladrão às avessas”.

Restrições:

Esta é uma especialização exclusiva para a raça dos Gnomos, recebendo todas as vantagens e desvantagens da mesma

Além de seguir a evolução de experiência de um Ladrão especialista, o Gnomo Santa Pascuero deve possuir alinhamento ordeiro e Sempre no último mês do ano o Gnomo Santa Pascuero deve cumprir um ritual de passagem: invadir uma quantidade de casas equivalente ao seu nível e implantar em

cada uma dessas um de seus brinquedos, como forma de gratidão.

O Gnomo Santa Pascuero perde a habilidade Ataque Furtivo e Ouvir Ruídos do ladrão, mas mantém e evolui seus talentos, possuindo uma versão modificada deles.

Vascular por brecha substitui o Talento Armadilhas e permite que o Gnomo encontre e atravesse fendas estreitas e falhas na parede, Encontrar significa que você encontrou uma fenda que lhe cabe, **Atravessar** substitui o Desarmar, permitindo-o atravessar pela mesma. O Gnomo pode ficar emperrado, tornando-o vulnerável, caso falhe no teste.

Plantar Objeto Substitui o talento Punga adicionando algo no inventário do alvo ao invés de suprimi-lo.

1 Artesão Carpinteiro: Um gnomo Santa Pascuero possui uma relação quase mágica com a carpintaria, utilizando-a como perícia. Recebem 1-3 de chance de sucesso no 1d6 para construir, na metade do tempo padrão, objetos e artefatos de madeira. Estes objetos devem ser lúdicos de alguma maneira. Caso deseje criar algo não lúdico o Gnomo deve passar em um teste de



Jogada de proteção modificado por sua Sabedoria uma falha fará com que ele renuncie o serviço. Artesão carpinteiro tem a chance de sucesso aumentada em 1-4 no 1d6 ao chegar no nível 3.

1 Saco Mágico: Todo Gnome Santa Pascuero carrega consigo um saco mágico capaz de carregar muito mais do que aparenta. Este saco foi

concebido ao Gnome pelo chefe da tribo ainda em sua infância e evolui na medida que o Gnome aumenta de nível. O Saco mágico pode carregar uma quantidade de itens equivalente a $10 + 1$ Carga para cada nível do Gnome, porém $1/3$ dele é destinado e já está preenchido com brinquedos e outras coisas de madeira. O Gnome poderá conjura-lo à sua

frente, desde que o quadrante esteja vazio, uma quantidade de vezes equivalente ao seu modificador de Carisma por dia. O saco funciona de forma idêntica há uma mochila.

3 Presente (Toque): com esta magia um Gnomo Santa Pascuero é capaz de conjurar um invólucro mágico que recobrirá um de seus brinquedos. O embrulho é feito de folhas de pinheiro e é enfeitado por uma bolota. Ao ser arremessado contra o alvo causará um efeito instantâneo, a descrição do efeito deve seguir conforme abaixo:

EM INIMIGOS:

1-3 O brinquedo explode causando $2d4+1$ para cada 2 níveis do Gnomo, máximo +5, em danos em um único alvo.

4-5 O brinquedo explode causando $2d6+1$ para cada 2 níveis do Gnomo, máximo +5, em danos em um único alvo.

6 O brinquedo explode em cura recuperando $2d4+1$ para cada 2 níveis do Gnomo, máximo +5, pontos de vida do alvo.

EM ALIADOS:

1-3 O brinquedo explode em cura recuperando $1d4+1$ para cada 2 níveis do Gnomo, máximo +5, pontos de vida do alvo.

4-5 O brinquedo explode em cura recuperando $2d4+1$ para cada 2 níveis do Gnomo, máximo +5, pontos

de vida do alvo.

6 O brinquedo explode causando $2d6+1$ para cada 2 níveis do Gnomo, máximo +5, em danos no alvo.

8 No nível 8 Presente aumenta a categoria dos dados em 1 ($1d4$ para $1d6$, $1d6$ para $1d8$ e assim por diante). A quantidade de vezes que, Presente pode ser usado no dia é equivalente ao seu modificador de Carisma +1 extra à cada 3 níveis de personagem.

6 Falar com Animais: O Gnomo é capaz de se comunicar com um animal de porte miúdo ou pequeno. Para ser bem-sucedido em falar com animais o Gnomo deve realizar um teste de reação, a dificuldade é a moral da criatura qual ele deseja conversar. Uma falha significa que o animal não atenderá ao chamado, o ignorando pelo restante do dia. Ao atingir o Nível 8, o Gnomo é capaz de se comunicar com animais de porte Médio e Grande.

10 Levitar: O Gnomo é capaz de levitar livremente até 5 Metros de altura. Levitar também permite com que o Gnomo caminhe por um vão, ou espaço vazio, em linha reta, ignorando à altura, por uma distância de até 5 metros, caindo normalmente em seguida. Uma vez por dia, o Gnomo Santa Pascuero pode escolher um outro alvo para receber essa vantagem durante $1d4$ turnos.

♦ *Mathias Batista*

Sobre a Dungeon de uma Página

Em geral, eu acho que a dungeon de uma página deve apresentar um desafio criado pelo mestre para os jogadores. Esse desafio dependerá do sistema e do grupo que está jogando. Em geral, existem grupos que entendem o desafio como uma história de que os aventureiros conseguem matar um monstro horrível, enquanto outros grupos podem entender que um desafio pode apresentar uma série de quebra-cabeças que, se concluídos, são satisfatórios sem precisar matar um único monstro.

A escolha do tipo de desafio é um fator fundamental para a diversão do grupo, sendo importante saber exatamente que tipo de grupo você está participando para poder escolher o tipo de desafio correto.

Aqui, farei uma mistura de ambos os grupos, com um pouco de desafio em quebra-cabeças e monstros para criar o exemplo.

Padrões e Tamanhos:

Não há muitos acordos sobre essas questões de como construir esses desafios. Em geral, é apresentado que deve ter 5 salas e um chefe no final, pegar os textos e espremê-los em uma única página e está pronto a dungeon de uma página.

Lembre, contudo, que quanto mais coi-

sas você colocar na página, menor serão os textos e imagens, dificultando a leitura e entendimento.

Eu concordo que a criação é livre e que cada pessoa tem sua própria forma de fazer. No final, o importante é sempre a diversão do grupo, mas aqui vou propor alguns padrões para ajudar o pensamento de novos criadores para começarem o processo dessas criações, lembrando que esses itens podem ser alternados a qualquer momento dependendo da necessidade. Esta matéria é apenas um parâmetro inicial para começar a criação de dungeons.

Quantidade inicial de salas. De 5 a 7 - Quanto menos salas, mais espaço de descrição teremos para desenvolver a narrativa. Existem, porém, one page dungeons com mais de 20 salas: o importante é caber tudo em uma única página.

Desafio Final. Sempre faremos um grande desafio final, um chefe, por assim dizer, e pode ser que esse chefe seja o único monstro do mapa, se necessário.

Desafio Secundários. Desafio de quebra-cabeça, terreno ou armadilha. Estes desafios secundários podem estar localizados entre as salas ou portas fechadas magicamente, ou simplesmente formas de transpor terrenos difíceis.



História da dungeon. É importante dar vida à dungeon. Uma explicação que conte o que realmente aconteceu no local, podendo conter reviravoltas ou interromper a verdadeira história do evento que os aventureiros estão explorando.

Essa história guiará a criação do ambiente, servindo de guia para a criação do desafio.

É importante oferecer aos jogadores várias opções de solução, em vez de apenas apresentar um caminho linear.

Opções de Resolução. Para dar opções de liberdade aos jogadores poderem escrever a história com o mestre, é importante deixar várias opções de soluções, caminhos que podem levar os jogadores a fugas inesperadas, e inusitadas. A criação da história do jogo é realizada pelo grupo todo, e não apenas pelo mestre.

Mapa. O mapa não é fundamental nem obrigatório, mas podem ajudar o mestre na descrição e na arbitragem das regras. Esses mapas serão de uso exclusivo do mestre, deixando os aventureiros com o desconhecido.

Título. O título da dungeon é algo importante. Aqui há um quebra-cabeça para o criador da dungeon, ele deve transmitir o espírito do desafio sem entregar o desafio por completo. Sempre acho essa parte difícil, pois me parece complicado dizer tudo sem dizer nada.

Extras: Vou classificar em extras itens que o mestre pode incluir para tornar a dungeon de uma página mais fácil de usar,

como por exemplo alguns ganchos de aventuras como comentários na taberna, descrição e fichas de monstros e armadilhas usadas na dungeon já prontas, etc.

Análise das consistências Narrativas: Nesse momento também é importante analisar se os itens que você vai utilizar no seu OPD são consistentes. Tome cuidado com disparidades de itens aleatórios. A relação dos itens nas dungeons são amplamente estudadas e conhecidas como biologia Gygaxiana. De uma forma muito superficial, os itens, monstros e cenários devem ter um mínimo de relação para que a dungeon faça sentido.

Por exemplo:

Uma caverna quente abaixo de um vulcão tende a ser habitada por criaturas que vivem no fogo e gostam de calor. Um mamute morando dentro dessa caverna seria muito contradizente. Ou, grupos diferentes de monstros morando embaixo de uma mesma área sem ter um mínimo de relação que pode ser conflituosa ou não seria como imaginar que duas espécies nunca tiveram relações.

Dicas adicionais para criar uma OPD:

- ◆ **Mantenha-a simples.** Uma OPD deve ser curta e fácil de jogar.
- ◆ **Comece pequeno.** Não tente criar uma dungeon muito grande ou complexa no início. Comece com algo pequeno e simples e, à medida que você ganhar experiência, pode aumentar o tamanho e a complexidade de suas dungeons.



- ◆ **Teste suas dungeons.** Depois de criar uma dungeon, teste-a com outros jogadores antes de usá-la em sua campanha. Isso ajudará você a identificar quaisquer problemas ou erros e a garantir que a dungeon seja divertida de jogar.
- ◆ **Seja criativo.** Não tenha medo de experimentar coisas novas e fora do comum.
- ◆ **Seja flexível.** Os jogadores podem surpreender você, então esteja preparado para improvisar.
- ◆ **Se desafie a criar,** existem inúmeros OPDs e até sites de campeonatos para esse modelo de dungeon com: www.dungeoncontest.com/
- ◆ **Se divirta!** Criar OPDs deve ser divertido, então aproveite o processo.

Metodologia para o One Paper Dungeon, ou Dungeon de uma Folha

Essa modalidade consiste em criar uma masmorra em um papel inteiro, frente e verso. Existem muitas formas de fazer isso, pois é possível utilizar as dobras das folhas para criar efeitos diversos.

Além de usar ambos os lados da folha, em geral os passos de organização de pensamento são os mesmos, o que muda é o dobro do espaço para pôr as ideias no papel.

Vantagens desse modelo:

- ◆ Ter o dobro de espaço utilizável. A frente e o verso são usáveis, permitindo aumentar o tamanho mínimo das salas, dividir níveis de masmorra de

forma mais organizada e utilizar mais espaços para descrição da masmorra.

- ◆ Aumentar o número de salas, desafios secundários e inclusão de itens extras. Isso facilita o desenvolvimento de masmorras maiores e mais complexas.
- ◆ A utilização das dobras pode ajudar muito um mestre criativo a desenvolver masmorras mais organizadas. Elas podem ser usadas para separar assuntos mais específicos por grupos, criando áreas mais separadas, criando folhetinhos ou dobrando de forma a apresentar áreas separadas a cada desdobramento do papel.

No entanto, o objetivo aqui não é ensinar técnicas avançadas, mas sim apoiar iniciantes com dicas para organizar as preparações para a criação.

É importante salientar que, com mais espaço, teremos mais salas e mais possibilidades de histórias. Por isso, devemos dobrar a atenção com o item de Análise das consistências Narrativas, pois provavelmente teremos itens que não condizem ou não têm nenhuma relação, tornando a masmorra aleatória demais.

Criando a Dungeon de uma Página

1. **História Real.** Um Nobre deu o colar de sua esposa para uma concubina enquanto estava bêbado e a concubina vendeu o colar para o mercador que guardou em sua torre. (Essa é a história que vai ajudar a desenvolver

as dicas que serão deixadas espalhadas pela OPD).

2. **Prólogo.** Os personagens são contratados para roubar um colar de rubis roubado de um nobre que está em posse de um mercador mal caráter. (Aqui eu descrevo a missão e já começa a criar pista falsa falando que o mercador é mal caráter, e obviamente não contarei que o nobre fez a merda e quer consertar, essa parte vai ficar subentendida).
3. **Ideia do Desafio.** Invadir a loja do mercador e roubar o colar (Farei uma torre que será na verdade uma loja de 4 andares + o terreno: totalizando 5 cômodos).
4. **Desafios.** Boss: uma magia de invocação trará um monstro que protegerá o cofre do mercador, Desafios secundários: 1 - Cachorros protegendo o terreno, 2 - Portas Trancadas, 3 - Armadilhas espalhadas pelo prédio.
5. **Como apresentar a verdadeira história?** 1- Aventureiros podem achar o livro de registro e ler que foi comprado, quem vendeu e o valor acima dos que eles receberam do nobre (Abrindo uma série de possibilidades de negociações com o nobre e o mercador e ficará a cargo do mestre) 2 -O mercador pode contar para eles, (Como farei isso? possibilidades são: posso por o mercador dormindo a noite sendo abordado pelos aventureiros ou por o mercador na loja sendo abordado de dia pelos aventureiros).

6. **No caso de invadirem a loja.** A noite, eu devo por caminhos alternativos para acessar os cômodos ou para os aventureiros fugirem. (Porta dos fundos da loja + sacada de 2 andar + janelas trancadas).

O rascunho

A Partir do rascunho inicial podemos organizar a OPDs, aqui o importante

é organizar o conteúdo e os textos em uma página.

Nessa parte é importante incluir todas as dicas planejadas nos passos anteriores, nesse momento, perguntar para outros jogadores é um passo interessante, para saber o que nós planejamos foi facilmente entendido por outros, e quem sabe até melhorar o que não foi visto.

◆ Adrian Valente

ASSALTO AO MERCADOR

PROLOG

OS AVENTUREIROS SÃO CONTRATADOS E ROUBAR UM COLAR DE RUBIS QUE ESTÁ EM POSSE DE UM MERCADOR MAL-PORTADO TAVARNA

O NOBRE BEBE MUITO E DA PRESENTES P/ A COMUBINA.

O NOBRE QUANDO BEBE BASTA TODO O DINHEIRO QUE TEM.

O NOBRE JÁ DE VÁRIOS ANOS DE BURE P/ MENDIÇOS

1º TERRENO

- A NOITE O MERCADOR SOLTA 3 CÃES P/ PROTEGER O TERRENO DE DIA ELES FICAM PRESO

2º ANDAR LOJA

DE DIA - A LOJA FICA ABERTA O MERCADOR TRABALHA NESSE ANDAR. (PENSANDO EM FUGIR)

DE NOITE - A LOJA FICA TRANCADA, EXISTEM 2 PORTAS DE FUNDO É MAIS FÁCIL DE PAROUBA

3º ANDAR

ESCALA ARMADILHADA DESTRA CASAL DO 2º ESPAÇO DE QUAL

4º ANDAR

QUARTO

SALA REGISTROS

5º ANDAR

PORTA P/ SALA DO COFRE E ARMADILHA

COFRE Mágica, INVOKA UM MONSTRO MÁGICO. + PRODUTOS DIVERSOS. COLAR DENTRO DO COFRE

ASSALTO AO MERCADOR

COFRE PROTEGIDO

QUARTO MERCADOR - MERCADOR + ESCADA ARMADILHADA SE FORAM P/ ESCADA ARMADILHADA PORTA TRANCADA

ESCALA ARMADILHADA

SALA REGISTROS DE PRODUTOS

LOJA PROTEGIDA NO DIA

1º TERRENO - 3 CÃES P/ A NOITE

Assalto ao Mercado



ENIGMA PARA ABRIR O COFRE:

Vocês devem tirar o círculo de vidro azul da água usando a colher. Se você colocar a mão ou qualquer outro item que não seja a colher na água, a armadilha do cofre será ativada.

A armadilha invoca uma cobra enorme que ocupa quase toda a sala e ataca você sem pensar.

PROLOGO

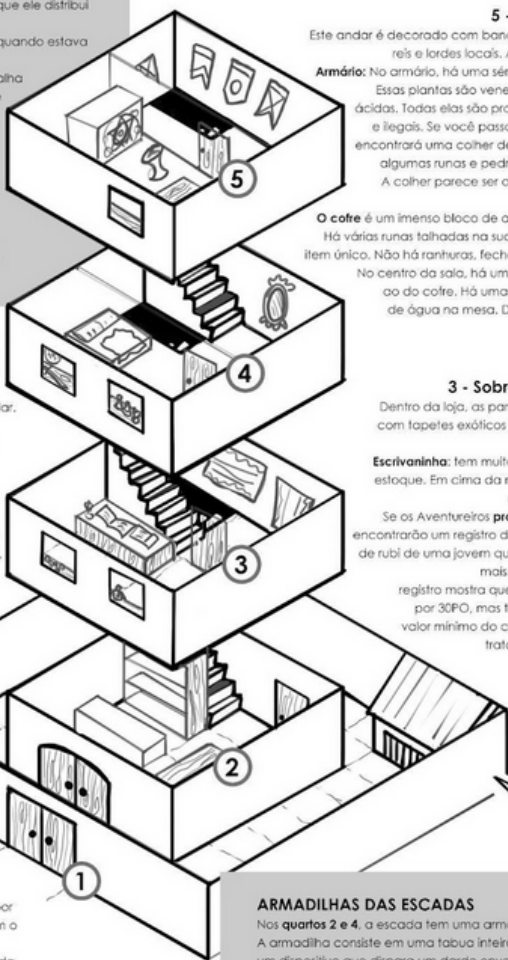
Os Aventureiros são contratados por 50 peças de ouro para roubar um colar de rubis que está em posse de um mercador.

Boatos da taberna:

- O nobre que o contratou é um bebedão conhecido por todos. Os pobres adoram quando ele fica bêbado porque ele distribui dinheiro.
- O nobre já deu vários anéis e corações de ouro quando estava bêbado.
- O nobre tem uma concubina favorita que trabalha em um bordel da cidade. Ela é muito inteligente e sempre serve muito vinho para o nobre.

IMPORTANTE:

É importante considerar que o mercador e sua esposa provavelmente defenderão sua casa, loja e mercadorias se forem acordados. Os aventureiros devem ser cuidadosos para não fazer barulho e evitar acordar o mercador e sua família. Se eles forem acordados, os aventureiros devem estar preparados para lutar.



4 - Quarto - 3º Andar:

A sala é decorada com vários quadros e espelhos. Existe uma armadilha de dardos venenosos em um degrau.

O quarto do mercador e sua esposa fica neste andar.

À noite:

A porta não está trancada e os mercadores estão adormindo.

Na mesa: O mercador guarda uma espada, um escudo e uma adaga, usados para se protegerem em caso de invasão de ladrões.

Também existe 3 frasco de um líquido transparente e fedorento (3 antídoto do veneno das armadilhas), e um molho de chaves que abre as portas do prédio.

2 - O Mercado:

A Loja de Ferragens Várias é uma

loja que vende pregos, dobradiças e ferramentas de jardinagem em geral.

Existe uma armadilha de dardos venenosos em um degrau.

De dia, o mercador e sua esposa trabalham na loja, atendendo os clientes e administrando as mercadorias.

O mercador é desconfiado e mantém o controle de todas as mercadorias compradas e vendidas.

Se você quiser negociar o colar, ele só o venderá por 500PO. No entanto, por 5PO, ele pode indicar quem o vendeu, o dia e quanto ele pagou pelo colar.

À noite, as portas da loja estão trancadas. A porta da frente é trancada por dentro e a porta dos fundos tem uma fechadura normal.

1 - Entrada do Mercado:

A loja é cercada por um muro de 3 metros e tem um terreno de aproximadamente 2 metros de distância de servidão.

De Dia, o mercador abre o portão e a porta da frente da loja para que os clientes tenham acesso à loja. A loja é um pouco movimentada e os cães ficam presos.

À noite, os portões são fechados e o mercador solta 3 cães bravos para proteger o terreno de invasores.

5 - Cofre - 4º Andar:

Este andar é decorado com bandeiras oficiais de vários reis e lordes locais. A porta está trancada.

Armário: No armário, há uma série de plantas exóticas. Essas plantas são venenosas, alucinógenas e ácidas. Todas elas são provavelmente perigosas e ilegais. Se você passar a mão pelo armário, encontrará uma colher de metal prateado com algumas runas e pedras azuis talhadas nela. A colher parece ser o único item necessário neste armário.

O cofre é um imenso bloco de aço sem portas visíveis. Há várias runas talhadas na sua frente. Parece ser um item único. Não há ranhuras, fechaduras ou dobradiças. No centro da sala, há uma mesa de metal igual ao do cofre. Há uma cuba esculpida cheia de água na mesa. Dentro da cuba, há um círculo de vidro azul.

3 - Sobre Loja - 2º andar:

Dentro da loja, as paredes estão decoradas com tapeles exóticos e uma porta fechada, mas destrancada.

Escrivaninha: tem muitos livros de controle de estoque. Em cima da mesa, existem algumas moedas (47pc, 13pp.).

Se os Aventureiros procurarem nos registros, encontrarão um registro de compra de um colar de rubi de uma jovem que trabalha na taberna mais próxima da cidade. O registro mostra que o colar foi comprado por 30PO, mas também informa que o valor mínimo do colar é de 500PO por se tratar de uma joia nobre.

ARMADILHAS DAS ESCADAS

Nos quartos 2 e 4, a escada tem uma armadilha para ladrões.

A armadilha consiste em uma tabua inteira da escada com um dispositivo que dispara um dardo envenenado para quem pisar nela. O dardo envenena e causa sono, e é necessário fazer um teste para resistir a ambos os efeitos separadamente. O sonífero faz o aventureiro dormir na hora e o veneno não é letal, mas vai matando aos poucos.

É possível identificar a tabua de duas maneiras:

A tabua parece solta e tem um meio dedo de foia para encostar na estrutura da escada.

A tabua do degrau tem uma cor um pouco mais escura que as demais tabuas.

Background simples e útil para seu personagem

Uma das práticas que meu grupo adota é a do background simples:

Haffa é um hobbit que vem de uma aldeia pequena e pacífica. Seu pai morreu quando ele ainda era um bebê e sua mãe adoeceu logo em breve, deixando-o aos cuidados de seu tio.

Pensando na situação do pobre sobrinho, decidiu que lhe ensinaria o antigo ofício da família: a arte do ladino!

Afoito em desbravar o mundo afora, conhecido apenas nos contos de seu tio, o jovem halfling parte em busca de aventura e riquezas.

Ok, o que temos aqui?

- ◆ Nome
- ◆ Local de nascimento
- ◆ Parentes
- ◆ Como adquiriu a Classe
- ◆ Por que se tornou um aventureiro

Destas questões, considero as duas últimas as mais importantes. Seria interessante saber como o mago se tornou mago, ou quem ensinou o homem de armas a usar uma alabarda. Depois, o que fez com que ele saísse de seu lar e buscasse não apenas aventuras, mas a companhia dos outros.

O jovem Haffa, sabendo dos perigos que existem no mundo, achou plausível juntar-se a outros com propósitos semelhantes. Desta forma, os jogadores colaboram com o mestre na forma de “união do grupo”.

Não tem coisa mais chata, penso, do que um jogador que quer procurar o necromante maligno que aniquilou seus pais, o clérigo que deve achar o artefato de sua igreja, o ladrão que busca o tesouro sagrado, etc, e cada um na sua busca individual.

São boas razões para se aventurar, mas acabam deslocando o grupo para propósitos específicos de certos personagens. A menos que eles sejam um grupo muito unido, e ainda mais, com muito chão pela frente JUNTOS, ter várias “pequenas missões” como moral dos personagens pode acabar podando um pouco o poder criativo do mestre e possíveis caminhos.

De forma alguma sou contra essas tramas, mas no momento em que elas atrapalham a livre movimentação e arbítrio dos outros personagens, acredito que exista um problema.

E depois que o necromante for morto? O aventureiro já acabou sua “missão particular”. Ele se aventuraria com os outros pelo “amor à camisa”? É possível que sim,

mas acredito que quanto mais livre deixamos os personagens neste ponto, mais oportunidades terão de aventura.

Novas informações podem ser criadas à medida que o grupo se aventura.

“Ei, vocês sabiam que na minha terra natal se faz um queijo muito melhor que esse? Meu vizinho era criador de cabras...”

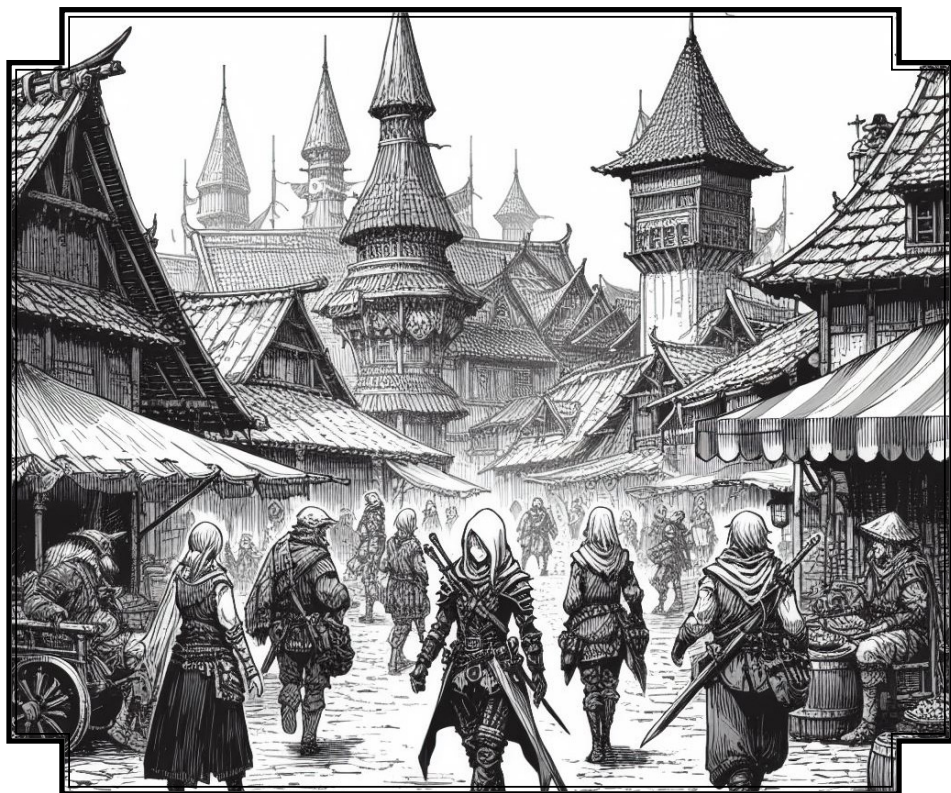
O personagem acaba de ganhar mais uma informação: ele entende de queijos. Com isso, em momentos mais descontraídos ou de “compras na cidade”, ele pode demonstrar um conhecimento sobre queijos, xingar alguém por ter o odor

de um queijo ou até mesmo saber fazer pratos de viagem...com queijo!

Esse tipo de informação não muda nada em termos de regras, mas dá cor ao personagem. Ele pode de repente, como desejo pessoal, provar queijos de todas as grandes cidades. Isso não é motivo de aventura, mas é algo a se fazer em momentos de interpretação, por exemplo.

Por fim, acho que o título explica bem: sugiro criar um background simples e sem muitas amarras, e com o passar das aventuras, começar a colocar novos elementos para diferenciar cada vez mais seu personagem.

♦ Rafael Beltrame



Equipamentos de Dragão

Dragões verdadeiros são repteis alados de linhagem ancestral e poderes assustadores. Eles são conhecidos e temidos por sua astúcia predatória e ganância, onde os dragões mais antigos são considerados como as criaturas mais poderosas no mundo. Os dragões também são criaturas mágicas cujo poder inato carrega suas temíveis armas de sopro e outras habilidades sobrenaturais. Embora seus objetivos e ideais variem tremendamente, todos os dragões verdadeiros ambicionam riqueza, acumulando montes de moedas e coletando gemas, joias e itens mágicos. Dragões com grandes montanhas de tesouro de testam abandoná-las por muito tempo, aventurando-se fora de seus covis apenas para patrulhar e se alimentar.

Os dragões passam por quatro estágios distintos da vida, de pequenos filhotes até dragões anciões, que podem viver por milhares de anos. A partir desse momento, sua força pode se tornar incomparável e suas pilhas de tesouro podem crescer além do imaginável. Por isso, tornam-se alvos de aventureiros experientes em busca de honra, glória, poder e riqueza. Suas escamas, sangue, presas, são utilizadas por caçadores na fabricação de armas e armaduras. Alguns conjuradores caçam seus ovos para realizarem rituais de poder, poções e feitiços.

ESPADAS, MACHADOS, LANÇAS, ADAGAS E SETAS DE FLECHAS, DE MATERIAL DE DRAGÃO: São feitas do dente canino de um dragão. É capaz de cortar ou perfurar as duras escamas de um dragão sem dificuldade. O dado de dano sobe em uma categoria, assim como o peso do item. O valor do item tem um acréscimo de 100PO além do valor normal.

ARCO DE OSSO DE DRAGÃO: Um arco leve especializado para disparos mais longos. Um disparo com esse arco consegue alcançar 45 m sendo curto e 65 se for longo. O valor do arco tem um acréscimo de 100 PO além do valor normal.

ESCUDO: Com as escamas de um dragão médio, pode se construir um escudo. Esse escudo fornece um bônus de +2 na CA ao invés de +1, e sobe em uma categoria no peso. O valor do escudo tem um acréscimo de 120 PO além do valor normal. Além disso, fornece resistência 2 a um determinado elemento, dependendo da cor do dragão da qual o escudo fora forjado.

ARMADURAS LEVES: Vestimenta reforçada, feita com crina de dragão grande e algumas escamas. O bônus aumenta em +2 na CA e um acréscimo no peso de 1. A proteção tem 500 PO de acréscimo além



do valor normal. Além disso, fornece resistência 5 a um determinado elemento, dependendo da cor do dragão da qual a armadura fora feita.

ARMADURAS MÉDIAS: Feitas de escamas e anéis metálicos de um dragão imenso, são bastante resistentes. Possui elmo de metal reforçado com óleo e sangue de dragão. A armadura tem um aumento de +2 na CA e um acréscimo no peso de 1. O valor tem 800 PO de acréscimo além do valor normal. Além disso, fornece resistência 10 a um determinado elemento, dependendo da cor do dragão da qual a armadura fora forjada.

ARMADURAS PESADAS: Feitas de escamas de um dragão colossal, anéis metálicos, couro e placas de aço, essas arma-

aduras são altamente resistentes e muito cobiçadas. Possuem elmos de metal reforçados com óleo, sangue e escamas de dragão. A armadura aumenta em +4 na CA e um acréscimo no peso em 2. O valor da armadura aumenta em 1.500 PO além do valor normal. Além disso, fornece resistência 15 a um determinado elemento, dependendo da cor do dragão da qual a armadura fora forjada.

Personagens munidos desses itens são sempre os principais alvos dos dragões. Porque os vermes se sentem ultrajados vendo isso. E ainda existem rumores de dragões que pagam aventureiros para matarem ferreiros que trabalham com isso. Geralmente que usa esse tipo de item são os caçadores de dragões. Tem suas vantagens e desvantagens

♦ Geovane Aranda

