



**Old
Dragon**
COMPATÍVEL

**O GUIA MUNDANO
PARA LONGAS
JORNADAS**

SUPLEMENTO
♦
RÔMULO FERNANDES

O GUIA MUNDANO PARA LONGAS JORNADAS

ESCRITO POR: Rômulo Fernandes

REVISÃO: Ainda sem Revisão

LAYOUT: Rômulo Fernandes

CAPA & ILUSTRAÇÕES: Midjourney alpha

VERSÃO: 1.0 (17/05/2024)

DIAGRAMAÇÃO: Rômulo Fernandes - Feito no Canva,
baseado no template de Igor Téuri
igorteuri.itch.io/od2-google-docs

Old Dragon 2ª Edição © 2023 da Buró Editora está licenciado sob CC BY-SA 4.0 e é uma criação de Antonio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson. Para ver uma cópia desta licença, visite: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



◆ SUMÁRIO ◆

Introdução 4

Equipamentos de Segunda Mão 5

- 5 Armas
- 5 Armaduras
- 5 Munições

Itens de Segunda Mão 6

- 6 Itens Gerais
- 7 Montarias & animais de carga - Condições adversas
- 8 Quinquilharias mundanas
- 9 Quinquilharias mágicas

NPCs 10

- 10 A Lógica dos NPCs Mundanos
- 11 Tabelas para NPCs itinerantes
- 12 Tabelas para NPCs em vilarejos

◆ INTRODUÇÃO ◆

Faz parte do apelo do RPG de fantasia moderno fazer com que os jogadores se sintam poderosos, que eles sejam capazes de enfrentar e derrotar inimigos com magias e habilidades de forma que uma pessoa comum jamais conseguiria. Essa é uma das razões pelas quais jogamos esse tipo de jogo.

Um outro lado dessa moeda, mais alinhada com a visão *Old School* de RPG, é a de que o ponto central de um RPG é sempre **superar desafios**. Uma aventura não teria muita graça se você tivesse sucesso automático em literalmente todos os seus testes. A ideia de que você poderia ter falhado, mas obteve sucesso porque foi criativo, inteligente ou um bom observador é a parte gratificante de se jogar.

Oferecer bons desafios na sua campanha nem sempre significa aumentar o dano que os monstros causam ou o PV que eles possuem. Letalidade de combate pode ser desafiador, mas é importante lembrar que quase tudo o que os personagens fazem em uma campanha consome **recursos**.

Esta é a ideia principal deste material: como trabalhar escassez. Nem todos os itens, armas e armaduras estão sempre novos e em perfeitas condições. Nem toda a loja tem um acervo completo de equipamentos, nem todo NPC carrega coisas úteis e rios de dinheiro nos bolsos. Disponibilidade não é algo garantido.

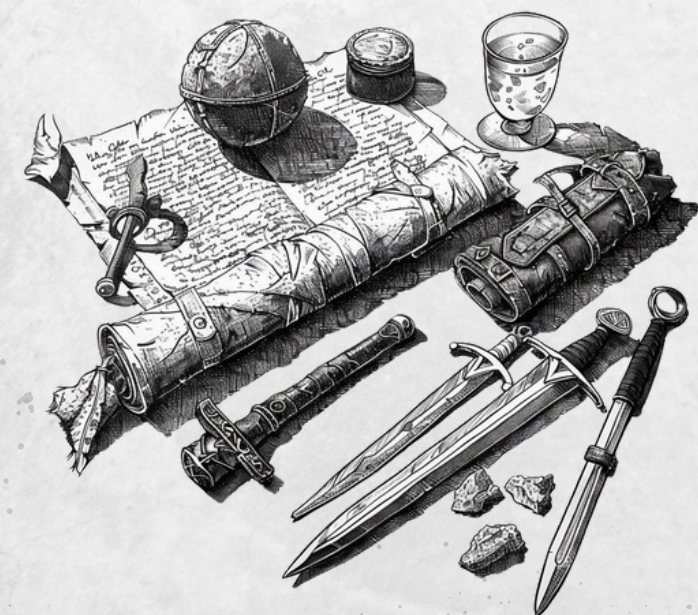


A **escassez** força seus jogadores a serem mais criativos e cuidadosos com seus recursos, e também cria um novo ponto de partida para a progressão de poder dos personagens, pois diminuir a qualidade e disponibilidade dos equipamentos faz com que certos inimigos fiquem automaticamente mais perigosos.

Os itens e tabelas neste suplemento são mais úteis e impactantes nos **níveis iniciais** da aventura, quando os personagens ainda têm um número limitado de magias e habilidades que poderiam contornar a necessidade de certos equipamentos. Por exemplo, não faz muito sentido limitar o acesso a rações de viagem se o druida do grupo pode conjurar comida diariamente sem nenhuma limitação.

Por último, é importante deixar claro que, apesar deste material ter sido feito com o sistema Old Dragon 2ª Edição (OD2) em mente, nada te impede de usá-lo para outros sistemas de fantasia medieval. Praticamente todas as tabelas e mecânicas propostas aqui funcionam com pouca necessidade de ajuste.

Espero que goste do material.



Ouro, munição, comida e tempo são exemplos de recursos dos quais os jogadores precisam para lançar magias, vencer combates e descansar adequadamente. Quanto mais recursos disponíveis, mais fácil o jogo. Você, como mestre, tem total poder para ditar quando e como esses recursos vão aparecer na aventura. Em outras palavras, você definirá se os recursos da sua campanha são abundantes ou **escassos**.

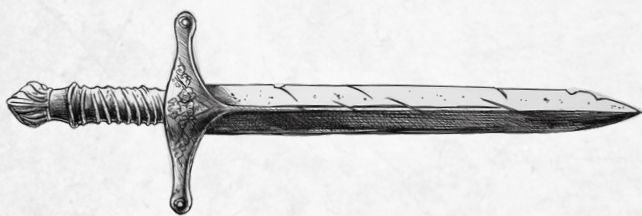
- Rômulo Fernandes

Equipamentos de Segunda Mão

Às vezes a aventura é longa, e os viajantes não passarão por nenhum lugar com um bom ferreiro ou comerciante por um longo período de tempo. Com recursos diminuindo e o perigo sempre à espreita, às vezes pode ser preciso aproveitar o que estiver disponível para conseguir seguir a campanha. Nenhum item de segunda mão concede experiência ainda que os jogadores consigam convencer alguém a comprá-los.

Armas

Para criar armas de segunda mão, simplesmente aplique as características a seguir às armas já existentes no Livro de Regras Básicas (OD1). Cada característica pode ser aplicada a um conjunto de armas diferentes.



Lâmina cega*

Esta arma perdeu seu fio por ser velha ou de má qualidade. Ao jogar o dano, role dois dados e escolha o menor resultado*.

- Aplicável a adagas, espadas, machados, etc

Haste frouxa

O cabo desta arma não está bem fixado à sua parte metálica, podendo se soltar com movimentos muito fortes. Ao rolar um crítico, a parte metálica se soltará do cabo, inutilizando a arma.

- Aplicável a martelos, machados, lanças, etc.

Madeira podre

A madeira desta arma já está velha e apodrecida, e se quebrará caso acerte um golpe que cause o dano máximo do dado da arma, inutilizando-a.

- Aplicável a porretes/clavas, bordões, cajados, etc.

Corda desgastada

A corda deste arco/besta está prestes a se partir. Sempre que disparar, role 1d6, caso role 1, a corda arrebenta, inutilizando a arma.

- Aplicável a bestas e arcos.

Revender armas de segunda mão pode ser complicado. Nem todos os ferreiros e comerciantes estão dispostos a gastar dinheiro e tempo para reaproveitar materiais velhos e de baixa qualidade. Os poucos que aceitarem pagarão no máximo 1/10 do preço de tabela do livro OD1.

LÂMINA CEGA EM VTTs

CASO ESTEJA USANDO UM VTT (FOUNDRY OU ROLL20) E QUEIRA AUTOMATIZAR O DANO DA LÂMINA CEGA, BASTA ACRESCENTAR 1 DADO E "KL" AO FINAL DO DANO DA ARMA. POR EXEMPLO, EM UMA ADAGA CUJO DANO É 1D4, ESCREVA O DANO COMO "2D4KL". ESTE É O COMANDO "KEEP LOWEST" E FAZ COM QUE O SISTEMA AUTOMATICAMENTE SELECIONE O NÚMERO MAIS BAIXO ENTRE OS DADOS ROLADOS.

Armaduras

Armaduras velhas concedem menos CA do que suas versões novas. Além disso, caso o usuário da armadura sofra um ataque crítico, a armadura é destruída.

A veste de couro está marcada pelos longos anos de uso e manchada com o sangue dos últimos momentos de seu antigo dono. Claramente, ela não foi suficiente para salvá-lo do que quer que esteja espreitando esta masmorra. Quem sabe você vai ter mais sorte...



ARMADURAS DE SEGUNDA MÃO

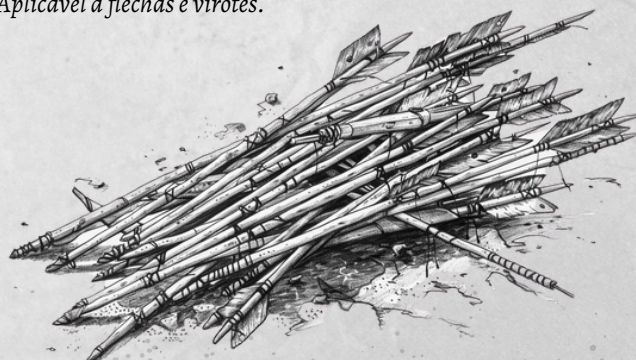
ARMADURA	CA	CARGA	DESCRIÇÃO
Veste de Couro Podre	+1	1	Leve, couro
Colete de Couro Remendado	+2	2	Média, couro
Cota de Malha Enferrujada	+3	2	Média, metal
Armadura de Placas Velha	+4	3	Pesada, metal

Munições

Flecha rústica

Feita de maneira improvisada e pouco simétrica, o voo desta flecha é volátil e imprevisível. Qualquer disparo que utilize esta munição conta como um ataque difícil.

- Aplicável a flechas e virotes.



Itens de 2ª Mão

Os itens a seguir não têm qualquer valor comercial para compra ou venda. Eles podem ser o que sobrou de um acampamento de aventureiros que foi atacado na estrada, ou o conteúdo de um baú antigo na sala de uma masmorra. Eles podem ser também pertences velhos e indesejados que estão ocupando espaço na casa de algum pequeno fazendeiro ou aldeão, disposto a doá-los caso os jogadores sejam educados o suficiente.

- ◆ **Pesos:** itens marcados com * são leves, vinte deles somam 1kg. Itens marcados com ** têm peso irrelevante a não ser que sejam carregados às centenas. Itens marcados com -- não são carregados pelos personagens.



É o que tem pra hoje.

ITENS GERAIS

ITEM	DESCRIÇÃO	PESO
Algema enferrujada	Alvo preso joga 2d6+mod.FOR. Em 10 ou mais, arrebenta a algema.	1kg
Cadeado enferrujado	Ao tentar abrir ou fechar, role 1d6. Em 1-2, a fechadura emperra.	0,5kg
Carroça recauchutada	Puxada por 1 cavalo. Transporta 1 condutor ou 100kg. Comporta até 2.500 moedas.	--
Corda desfiada	15 metros. Suporta erguer até 50kg.	2kg
Ervas curativas (ramo)	Curam doenças como febre do esgoto e cólera do lixo ao longo de um descanso completo. Deve ser preparada como chá.	**
Ervas cicatrizantes (ramo)	Ajudam a cicatrizar ferimentos. Recuperam 1PV extra ao longo de um descanso completo.	**
Ervas estimulantes (ramo)	Ajudam a se manter acordado. Deve ser preparada como chá Tem 50% de chance de resistir a efeitos de sono por 1h.	**
Ervas relaxantes (ramo)	Ajudam a dormir. Deve ser preparada como chá. Tem 50% de chance de curar paralisia.	**
Escada podre	Ao usar, role 1d6. Em 1-2, a escada se quebra.	5kg
Ferramenta enferrujada*	Ao usar, role 1d6. Em 1-2, a ferramenta se quebra.	1kg
Mochila remendada	Couro velho remendado com trapos de diferentes cores. Adiciona 3 ao valor de carga do personagem. Comporta até 200 moedas.	*
Pergaminho velho (10 folhas)	Ao tentar escrever, jogue 1d6. Em 1-2, a página se rasga.	1kg
Ração de viagem mofada	Ao comer, jogue teste de CON. Caso falhe, todos os testes são difíceis por 1h.	0,5kg
Rede Podre	Alvo enredado joga 2d6+mod.FOR. Em 7 ou mais, arrebenta a rede.	2kg
Tenda rasgada	Para até 4 pessoas P ou M e com 2x2 metros. Não protege da chuva.	3kg
Toco de carvão	Escrever breves mensagens ou tentar acender pequenas chamas. Uso único.	**
Tocha improvisada	Ao acender, jogue 1d6. Em 1, a tocha se apaga em 1min e fica inutilizável.	0,1kg

FERRAMENTAS ENFERRUJADAS

PÁS, PICARETAS, PÉS DE CABRA E OUTRAS FERRAMENTAS METÁLICAS PODEM SER USADAS COMO ARMAS IMPROVISADAS PELOS PERSONAGENS. NESTE CASO, VOCÊ PODE ESCOLHER POR APLICAR UMA PROPRIEDADE DE ARMA DE SEGUNDA MÃO, COMO POR EXEMPLO "HASTE FROUXA" PARA UMA PICARETA OU MARTELO.



MONTARIAS & ANIMAIS DE CARGA - CONDIÇÕES ADVERSAS

Cavalos e pôneis treinados e bem alimentados não são algo que se encontra em qualquer esquina. Ao procurar por uma montaria em um acampamento abandonado, ou tentar negociar uma com algum fazendeiro de um pequeno vilarejo, **role 1d4** para determinar a condição na qual o animal se encontra. As condições não possuem mecânicas específicas para como o animal reage. A ideia é que o próprio mestre decida como a condição vai afetar a jornada, e que os jogadores encontrem soluções criativas em como lidar com o animal.



Ainda temos uma longa caminhada pela frente. Os calos de nossos pés urram por descanso, e nossas costas envergam com o peso do equipamento. A escolha é simples: ou abrimos mão do preciosismo por um animal em boas condições, ou abrimos mão de parte das riquezas que suamos tanto para conquistar.

1D4 CONDIÇÃO

DESCRIÇÃO

1 TEIMOSO

Animais certamente têm vontade própria, mas esta montaria vai um nível além. Se ela decidir parar, ela para; se decidir andar, anda. E não há o que a faça mudar de ideia. Usar chicotes ou esporas só vai te render um coice ou mordida. Melhor descobrir qual o petisco lhe dá a melhor chance de burlar o humor imprevisível do animal.

2 TRAUMATIZADO

Você não sabe pelo que o último dono desta montaria passou, mas certamente não foi nada agradável. O animal é arredio e se assusta fácil com barulhos altos e movimentos bruscos. Caso algum monstro apareça, é melhor que suas habilidades de montaria estejam em dia, pois o animal certamente entrará em pânico imediatamente.

3 OBTUSO

Este animal parece não ter o senso mínimo de preservação comum a todos seres vivos. Talvez já tenha nascido assim, ou talvez tenha sido alguma pancada forte demais na cabeça. O fato que caminhar rumo a precipícios, comer coisas estragadas ou simplesmente ignorar perigo eminente são realidades constantes.

4 SUBNUTRIDO

A pobre criatura já viu dias melhores. Costelas visíveis por debaixo do pelo encardido, cascos trincados e meia dúzia de moscas que parecem permanentemente acompanhar o animal. Pode não aguentar marchas muito prolongadas e não carrega o peso total que um animal saudável de seu tamanho carregaria.



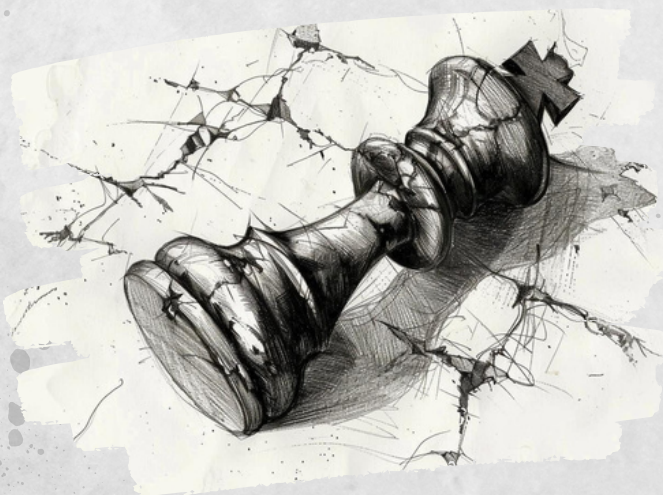
Quinquilharias mundanas

Nem todos os baús contêm vastos tesouros, nem todo o inimigo carrega coisas úteis consigo, e nem todo NPC tem uma conveniente coleção de equipamentos de viagem à disposição. Muitas vezes, itens que não são claramente úteis ou valiosos podem aparecer na aventura, e caberá aos jogadores decidirem como vão usá-los. Talvez eles consigam convencer alguém com ouro sobrando de que estes itens são valiosos, ou talvez eles usem essas quinquilharias de forma criativa para resolver algum problema.



QUINQUILHARIAS DIVERSAS

1D20	ITEM/DESCRIÇÃO	PESO
1	Uma antiga moeda de prata feita numa terra desconhecida.	**
2	Uma âncora em miniatura feita de uma pedra fosca com cheiro de água salgada.	1kg
3	Um dado de seis lados feito de osso polido. Há um estranho símbolo no lugar do 6.	**
4	Um sinistro olho reptiliano conservado em um pote de vidro.	0,5kg
5	Uma bela e simétrica folha de árvore petrificada .	**
6	Um livro de receitas focado em nozes como ingrediente principal.	0,5kg
7	Uma pequena folha contendo as respostas do exame básico de alguma escola de magia.	**
8	Um livro com todo o funcionamento de uma falsa máquina de fazer queijos.	1kg
9	Uma antiga e suja peruca branco-prateada.	*
10	Uma peça de xadrez feita de mármore.	**
11	O pedaço de um estandarte de batalha de uma antiga família de nobres.	**
12	Um pote de óleo capilar específico para crinas de cavalos.	1kg
13	O roteiro de uma peça trágica de teatro cujos personagens são todos animais.	*
14	Uma bolsa com diversos tipos diferentes de dentes de tubarão .	0,5kg
15	Um livro com uma coleção de dezenas de pequenas asas faéricas secas coladas em suas páginas.	0,5kg
16	Um pão velho e duro que foi feito no formato de uma espada curta.	*
17	Um estranho inseto preservado num cristal de âmbar.	*
18	Um peso de papel feito de chumbo no formato de um cogumelo.	1kg
19	Um estudo completo e detalhado da anatomia das capivaras .	1kg
20	Uma pequena escultura em madeira de um macaco conjurando alguma magia.	0,5kg



- Quanto está cobrando por esse aqui?
- Quarenta e cinco peças de ouro.
- Quarenta e cinco!? Por essa velharia? Isso é um absurdo! Pago dez.
- Você quer que minha família passe fome? Quarenta é o mínimo que eu faço.
- Dou quinze, isso porque estou sendo generoso, nunca vai vender essa porcaria por mais que isso.
- Trinta e cinco e não se fala mais nisso.
- Dou vinte mais esse ótimo óleo capilar que todos os nobres estão usando.
- Feito.

Quinquilharias mágicas

Por trás de cada item mágico de grande poder ou utilidade, há uma centena de tentativas, experimentos e conceitos que foram o resultado de aprendizes empolgados ou excêntricos curiosos. Alguns itens são claramente versões falhas de algo que deveria ser poderoso ou útil, mas outros podem conter algum segredo adicional que, caso investigado, tem o potencial de iniciar uma nova aventura em torno de si.



QUINQUILHARIAS MÁGICAS

1D20	ITEM/DESCRIÇÃO	PESO
1	Uma escultura de um estranho pássaro que muda de posição a cada lua cheia.	*
2	Uma vela de cera azulada que não produz fumaça nem cheiro.	**
3	Uma ocarina que sempre toca a mesma nota.	*
4	Uma bússola que sempre aponta para a garrafa de rum mais próxima.	*
5	Uma tesoura que só corta cabelos de sobancelhas.	**
6	Uma pedra que grita de medo quando é arremessada.	0,5kg
7	Um folha de papel à prova de fogo e água.	**
8	Um único sapato que se ajusta perfeitamente ao pé direito ou esquerdo.	*
9	Um estranho chapéu que arrota sempre que é tocado.	*
10	Um anel prateado que muda aleatoriamente a cor do seu olho esquerdo.	**
11	Uma caneca que cria bolhas em qualquer bebida que for colocada nela.	**
12	Uma pequena escultura de um cão que chora quando deixada sozinha.	0,5kg
13	Um lenço branco impossível de sujar.	**
14	Um orbe de vidro contendo uma fumaça que muda de cor a cada hora.	1kg
15	Um espelho que sempre mostra uma versão envelhecida do observador.	0,5kg
16	Um cachimbo que sempre solta fumaça em formato de animais.	*
17	Uma chave que não abre uma fechadura, mas tranca qualquer fechadura 1 vez por dia.	*
18	Uma bandeira branca que não balança com o vento.	1kg
19	Um amuleto que faz o usuário suar.	1kg
20	Um apito inaudível, mas que atrai todos os mosquitos próximos quando usado.	**



Dia 21

Ainda estou intrigado com a origem deste estranho artefato. Nossa viagem é difícil, mas não tão árdua que nos prive de breves momentos de descanso.

O guerreiro insiste que devemos carregar o mínimo de peso possível, e que nosso tempo livre deve ser usado para planejar o dia seguinte, mas ele não entende o potencial incrível que este misterioso objeto carrega. Tenho certeza de que, com um pouco mais de tempo, conseguirei desvendar sua origem e seu real funcionamento.

-Hector Delaric

NPCs

A lógica dos NPCs mundanos

Em vilarejos muito pequenos ou locais de difícil acesso, não há mercadores com vastos inventários ou ferreiros com grandes arsenais. Há locais em que pessoas simples e mundanas tentam levar a vida, sem que ninguém esteja estocando equipamentos e armas a espera de um rico grupo de aventureiros ávido para gastar dinheiro.

Encontrar com essas pessoas comuns pode ser uma chance para o grupo interpretar uma interação interessante, sem que isso se torne um reabastecimento de recursos impessoal e automático.

Ao mesmo tempo, esses encontros não contam como um “retorno à civilização”, pois os jogadores não têm como escoar a riqueza que acumularam até aquele ponto da aventura, treinar novas habilidades ou descansar propriamente. Pode ser que a fazenda, povoado ou caravana itinerante que os personagens encontraram sequer tenham condições e disposição para recebê-los como convidados.

- Vocês vão bisbilhotar aquele lugar maldito, não é? Um outro grupo que nem o de vocês passou aqui há alguns meses, disseram a mesma coisa. Iam “procurar riquezas” e “explorar masmorras”. Partiram cinco, voltou só um. Estava sem um olho e não conseguia falar, tremia que nem bambu mole. Levamos o coitado no lombo de uma mula para um monastério do outro lado dos morros pra cuidarem dele. Vocês me desculpem, mas eu não quero me envolver nisso de novo.

-Fazendeiro desconhecido

NÃO PRECIFIQUE A INTERAÇÃO

GENTE SIMPLES EM LOCAIS PEQUENOS OU REMOTOS PODEM TER POUCA UTILIDADE PARA OURO. PESSOAS PRECISAM DE SUA LENHA CORTADA, DE SUAS FERRADURAS CONSERTADAS, DE SEUS REBANHOS VIGIADOS E, PRINCIPALMENTE, DE COMIDA NO PRATO. EVITE DEIXAR QUE OS PERSONAGEM CONSIGAM RECURSOS OU FAVORES SÓ COM DINHEIRO. FAÇA O NPC RESPONDER ALGO COMO “NÃO POSSO COMER ESSE OURO, PRECISO ARAR O CAMPO E BOTAR COMIDA NA MESA”.



Outro ponto importante é que você pode aproveitar esses encontros para dar aos jogadores mais informações sobre o lugar que estão procurando ou a missão que pretendem desempenhar. Quais rumores o povo ouviu sobre o monstro que o grupo está caçando, ou sobre a masmorra que estão procurando? Caso alguém saiba de algo, estão realmente dispostos a falar, ou terão que ser convencidos por um personagem carismático?



Tabelas para NPCs itinerantes

Há povos nômades, famílias ou grupos que não querem (ou não podem) ficar em um lugar só durante muito tempo. Pessoas que se deslocam entre reinos e regiões, e que às vezes podem ser encontradas no meio da estrada, em acampamentos ou fazendas abandonadas, tentando se manter seguros e

alimentados enquanto chegam ao seu próximo destino. Grupos como esses são extremamente receosos de indivíduos armados, pois a distinção entre aventureiros bem intencionados e saqueadores oportunistas raramente é óbvia à primeira vista.



O GRUPO É UM(A)...

1D6

DESCRIÇÃO

- 1 Uma grande **família de artistas**, perseguida em sua terra natal por fazer uma peça sobre alguém com poder demais.
- 2 Um **grupo nômade** de uma terra distante, frequentemente acusados por crimes que não cometeram.
- 3 **Sobreviventes** do ataque de um monstro que devastou uma vila inteira, desesperados por um novo recomeço.
- 4 Um **grupo de pantomineiros** em declínio por uma maré de azar que não parece acabar nunca.
- 5 Uma **caravana de fiéis** em sua peregrinação sagrada, que envolve uma longa caminhada com poucos recursos.
- 6 **Vassalos** de um lorde derrotado, que preferiram fugir com o pouco que tinham do que morrer pelo seu antigo tirano.

ELES/ELAS TÊM...

1D20

DESCRIÇÃO

- 1-6 1d2 ferramentas enferrujadas, 1 pergaminho velho, 1 garrafa de vinho e uma quinquilharia qualquer.
- 7-10 1d2 vestes de couro podre, 1 mochila remendada, 1d4 rações de viagem e 1 ramo de erva estimulante.
- 11-14 2d4 rações de viagem, 1d2 ferramentas enferrujadas, 1 garrafa de aguardente e 1 ramo de ervas relaxantes.
- 15-17 1d2 vestes de couro remendado, 2d6 rações de viagem, 1 ramo de ervas curativas e 1 mula com alguma complicação.
- 18-19 Uma tenda rasgada, 2d6 rações de viagem, uma mochila remendada e três tochas improvisadas.
- 20 Uma carroça recauchutada, 1d2 mulas com alguma complicação, 2d8 rações de viagem e 1d4 ramos de ervas curativas.

OS QUAIS OFERECE CASO OS PERSONAGENS...

1D20

DESCRIÇÃO

- 1-6 Ajudem a salvar um dos nossos amigos. Foi atacado na estrada e está à beira da morte. Já não sabemos mais o que fazer.
- 7-10 Encontrem um de nossos animais que fugiu há poucas horas, mas certamente não deve ter ido muito longe.
- 11-14 Ajudem, apenas por esta noite, a manter o grupo a salvo, estamos todos exaustos e partiremos amanhã cedo.
- 15-17 Consertem a nossa carroça, alguns dos nossos companheiros mais idosos já não aguentam a caminhada a pé.
- 18-19 Vigiem os nossos animais enquanto montamos/desmontamos o acampamento, são velhos, mas são os únicos que temos.
- 20 Não precisam retribuir, sabemos muito bem o que é sofrer na estrada.

Tabelas para NPCs em vilarejos

Este grupo de tabelas serve para criar NPCs em pequenos vilarejos remotos ou aldeias pobres. Lugares que estão afastados das grandes capitais de seus reinos ou dos castelos de seus lordes feudais. Em povoados pequenos como estes, não há “uma estalagem”, há no máximo a “fazenda da dona Ana”, que tem um quarto sobrando depois que o filho foi mandado para a guerra. Não há “uma loja de equipamentos”, há a casa do seu Francisco, que fazia ferraduras e talheres para a nobreza antes de perder a mão. Não há grandes inventários e baús escondidos nas casas dessas pessoas, apenas seus pertences pessoais.



O NPC É UM(A)...

1D12	DESCRIÇÃO
1	Um velho fazendeiro rabugento, que tem um cão extremamente assustado como companhia.
2	Um ex-mercenário falido, aposentado depois de tomar uma flechada no joelho.
3	Uma pastora extremamente apegada à sua única velha ovelha.
4	Um amargurado artista sem talento algum que sonhava em ser bardo de corte.
5	Uma ex-paladina que perdeu a fé e a vontade de lutar após uma grande perda pessoal.
6	Um alfaiate idoso, que já não consegue mais controlar as tremedeiras nas mãos.
7	Uma cozinheira reclusa que perdeu o marido em uma grande praga.
8	Um marceneiro doente, que passa o dia reclamando dos jovens de hoje em dia.
9	Uma solitária professora de caligrafia cujos alunos foram mandados para a guerra.
10	Um escultor que perdeu tudo depois de esculpir a estátua de um Deus proibido..
11	Uma ladina alcoólatra que foi pega roubando e pagou o crime com a mão direita e a expulsão de sua guilda.
12	Um escriba distraído, expulso de seu templo pela negligência com os livros sagrados..

ELE/ELA TEM...

1D20	DESCRIÇÃO
1-6	1d2 ferramentas enferrujadas, uma tocha improvisada e uma mochila remendada.
7-10	Uma veste de couro podre, 1d4 rações de viagem mofadas e 1 ramo de erva estimulante.
11-14	2d4 rações de viagem, 1 ferramenta enferrujada e 1 ramo de ervas relaxantes.
15-17	Uma veste de couro remendado, 2d6 flechas/viotes rústicas e 1d2 ferramentas enferrujadas.
18-19	Uma tenda rasgada, 1d2 ramos de ervas curativas e uma adaga com lâmina cega.
20	Uma carroça recauchutada, 1d2 mulas com alguma complicação e 1 arma de segunda mão qualquer.

OS QUAIS OFERECE CASO OS PERSONAGENS...

1D20	DESCRIÇÃO
1-6	Cortem lenha suficiente para passar o inverno. Dizem que esse ano vai ser rigoroso.
7-10	Me ajudem a limpar o poço, algo caiu lá e está fedendo.
11-14	Consertem o telhado da casa, as goteiras estão me irritando bastante.
15-17	Arranquem as ervas daninhas do meu jardim, minhas plantas são minha vida.
18-19	Apenas ouçam a minha história, um pouco de companhia não vai me fazer mal.
20	Não quero nada em troca, vocês me parecem boa gente!

O GUIA MUNDANO PARA LONGAS JORNADAS



youtube.com/@afabricademundos



instagram.com/afabricademundos

