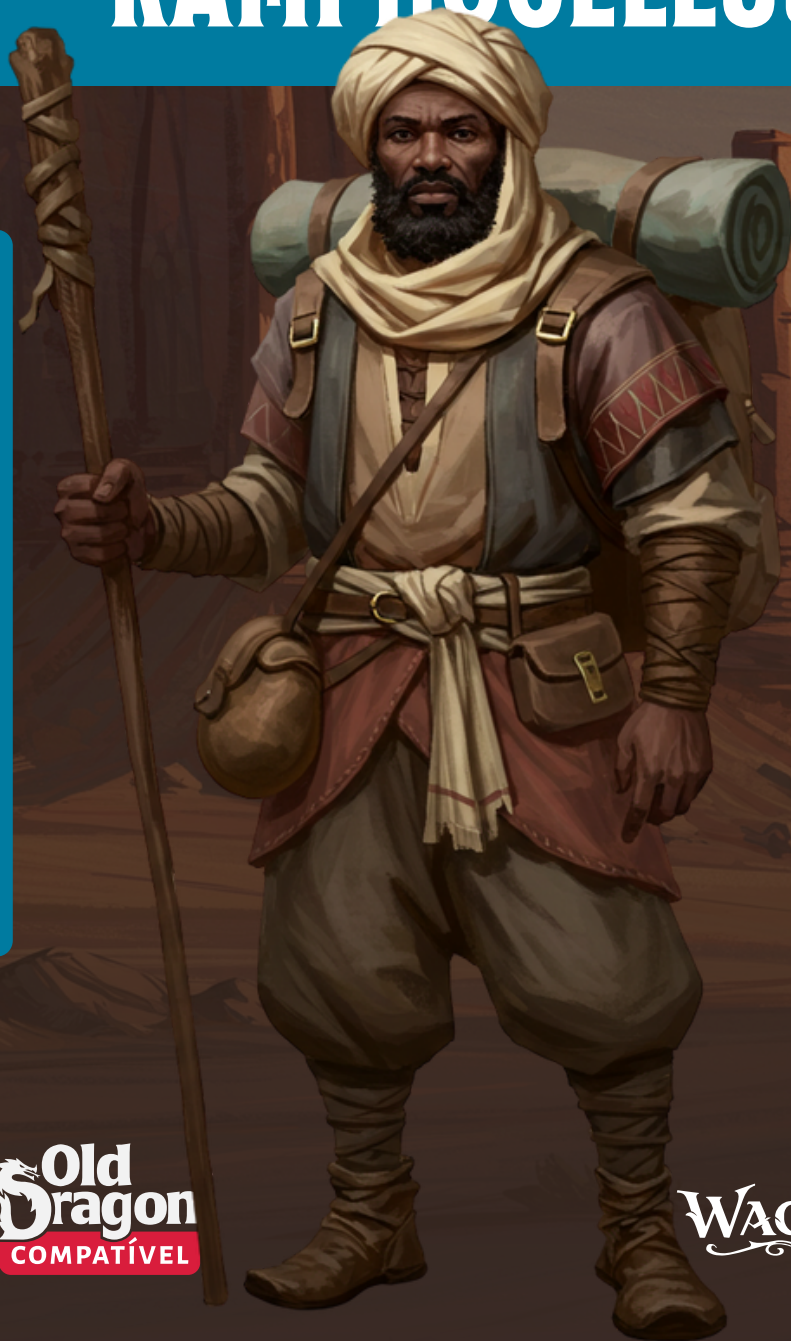


O TOMO DE RAMPHOCELLUS

FW7 - COMPÊNDIO OD2

**Old
Dragon**
COMPATÍVEL

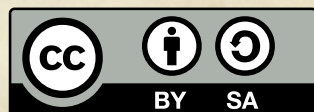
WAGASHÍ



WAGASHI

O TOMO DE RAMPHOCELLUS

ABRIL DE 2025



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/>.

O TOMO DE RAMPHOCELLUS

Compêndio para *Old Dragon 2e*

Versão Protótipo – **Abril de 2025**

Introdução

A inspiração deste material nasceu de uma ideia antiga: reunir conteúdos úteis e criativos para enriquecer as mesas de *Old Dragon 2ª Edição*. Criar um compêndio extenso e definitivo pode ser um trabalho exaustivo, e nem sempre necessário. Por isso, este tomo surge como uma proposta modular — uma obra em constante crescimento, alimentada aos poucos com ideias que, por sua vez, podem ser aproveitadas de forma independente ou integradas ao longo do tempo.

Este é um suplemento voltado principalmente para Mestres, oferecendo recursos que auxiliem na condução de sessões, na ambientação de campanhas ou no improviso de encontros. É possível que algumas ideias aqui sejam

também aproveitadas diretamente pelos jogadores, cabendo ao Mestre decidir como e quando apresentá-las à mesa.

As vezes esse compêndio será o conteúdo do mês, conforme novas ideias forem amadurecendo e conteúdos forem se acumulando, este compêndio será atualizado com mais opções, mantendo-se como um repositório prático e vivo de inspirações, variações e adaptações

O que é este livro?

O Tomo de Ramphocellus é um compêndio modular de conteúdo adicional para *Old Dragon 2ª Edição*. Seu objetivo não é reescrever o sistema, mas expandi-lo com novas opções de uso imediato — sejam itens, magias, personagens, regras opcionais, listas úteis ou

ferramentas de improviso.

O conteúdo aqui presente foi organizado com foco na aplicação prática durante a preparação ou execução das sessões. A proposta é clara: oferecer ao Mestre algo que ele possa abrir durante uma pausa na aventura e, em poucos minutos, encontrar uma solução útil — seja um item curioso, um novo feitiço adaptado, um NPC pronto para entrar em cena ou um conceito que inspire algo maior. Mais do que um livro de regras, este tomo é uma caixa de ferramentas narrativas.

Ramphocellus

O nome deste compêndio não é casual. **Ramphocellus** é um mago errante oriundo do mundo de **Tahlluma** — um cenário próprio, revelarei mais futuramente. Este personagem dedica sua vida ao estudo da cronologia arcana, da arqueologia e da história dos povos.

Movido por uma curiosidade insaciável, Ramphocellus percorre ruínas esquecidas, decifra inscrições milenares e coleta

reliquias de eras perdidas.

A cada local visitado, ele aprende algo novo. A cada civilização desvelada, ele registra o que pode ser preservado. Fragmentos de culturas extintas, segredos mágicos arcaicos, feitiços adaptados de outras tradições, ferramentas incomuns, técnicas de combate e histórias que não deveriam ser esquecidas — tudo isso compõe as páginas deste tomo.

Seu conteúdo não é linear nem sistemático. Assim como o próprio **Ramphocellus**, este compêndio transita entre diferentes temas e ideias, reunindo aquilo que foi útil, curioso ou poderoso o suficiente para merecer ser registrado.



TABELAS BÁSICAS DE DANO E ACERTO

Embora muitos desses números já estejam enraizados no cotidiano de mestres e jogadores experientes, é sempre útil ter uma referência visual clara ao alcance. Estas tabelas ajudam a trazer uma estimativa mais concreta na hora de criar **magias**, **habilidades**, **monstros** ou até mesmo **NPCs**. *Qual seria um dano adequado para determinada criatura? Que chance média um ataque tem de atingir um personagem comum? Qual impacto real uma magia ofensiva deve causar?*

Dano Médio por Acerto

TABELA 1

Nº de Dados	D4	D6	D8	D10	D12
1dX	2,5	3,5	4,5	5,5	6,5
2dX	5	7	9	11	13
3dX	7,5	10,5	13,5	16,5	19,5
4dX	10	14	18	22	26
5dX	12,5	17,5	22,5	27,5	32,5
6dX	15	21	27	33	39
7dX	17,5	24,5	31,5	38,5	45,5
8dX	20	28	36	44	52
9dX	22,5	31,5	40,5	49,5	58,5
10dX	25	35	45	55	65

Em muitas situações durante a criação de monstros ou magias ofensivas, é útil compreender a média de acertos contra diferentes *Classes de Armadura (CA)*. Abaixo está uma tabela neutra, baseada em um personagem com **modificador '+o'** em seus atributos e sem bônus adicionais. A chance é apresentada em percentual, o que facilita visualizações rápidas em termos práticos.

Chances de Acerto e Defesa

TABELA 2		
CA do Alvo	Resultado no d20 necessário	Chance de Acerto (%)
10	11 ou mais	50%
11	12 ou mais	45%
12	13 ou mais	40%
13	14 ou mais	35%
14	15 ou mais	30%
15	16 ou mais	25%
16	17 ou mais	20%
17	18 ou mais	15%
18	19 ou mais	10%
19	20 somente* (para personagens com MOD +o)	5%
20	20 somente* (para personagens com MOD +o)	5%

Como mencionado antes, a cada +1 no modificador de ataque (**BA**), a chance de **acerto aumenta em +5%**, e vice-versa para a **CA** do alvo. As chances de um Arqueiro **+3 BA** acertar uma criatura com **CA 17** é **30%**.

JOGOS DE TAVERNA

Com o intuito de trazer mais vida social, interações descontraídas e momentos memoráveis entre personagens, esta seção apresenta atividades lúdicas que podem ser facilmente inseridas em sessões de jogo — especialmente em **momentos de descanso**, **estadias em vilas** e, claro, nas sempre movimentadas **tavernas**.

Aqui reunimos alguns jogos que podem ser utilizados para enriquecer a ambientação, gerar laços entre os personagens ou mesmo como ferramenta narrativa. São passatempos populares, competitivos e, por vezes, regados a apostas e canecos espumantes.



Nesta edição, apresentamos dois jogos:

- **Sopro dos Cinco** — criado por *Wagashi*.
- **Runa Cabom** — criado por Ignis, Rokku e Lherme

Versões futuras do **Tomo de Ramphocellus** trarão novos jogos, criados por mim ou sugestão da comunidade, com o objetivo de tornar esse repertório cada vez mais diversificado.

SOPRO DOS CINCO

Um jogo de dados simples, mas carregado de tensão, blefes e pequenas estratégias. Utilizando apenas dados comuns de seis lados (d6). Além disso serve como uma ferramenta narrativa para mestres, como distrações entre masmorras, testes sociais em campanhas urbanas, gatilhos de aventuras inteiras ou pano de fundo para disputas ou alianças.

Disputado com **cinco dados (5d6)**, o jogo se desenrola em etapas tensas e revelações progressivas, mantendo o suspense até o último lançamento.

Vence quem obtiver a melhor combinação de dados — seguindo uma hierarquia inspirada no pôquer, porém adaptada ao sabor rústico das tavernas.

Regras Básicas

- Cada jogador recebe **dois dados d6** secretos (*rolados escondidos ou cobertos*).
- O dealer (ou **Condutor do Sopro**) **rola três dados comunitários**, chamados de Dados do Sopro em segredo na mesa.
- Os jogadores **combinam** seus **dois dados** com os **três da mesa** para **formar a melhor quintupla** possível.

1 2 3 4 5 6

Ordem da Partida

1. **Distribuição Secreta:** Cada jogador rola 2d6 e mantém os valores ocultos.
2. **Primeiro Sopro:** O Condutor revela o primeiro dado comunitário.
3. **Rodada de Apostas (opcional):** Jogadores podem apostar com base nesse primeiro dado revelado.
4. **Segundo Sopro:** O Condutor revela o segundo dado comunitário.
5. **Rodada de apostas (opcional).**
6. **Terceiro Sopro (Final):** O último dado comunitário é revelado.
7. **Rodada de apostas (opcional).**
8. **Revelação dos dados dos jogadores.**
9. **Combinação de cada jogador é avaliada.**

Essa ordem escalonada permite blefes, apostas progressivas e um clima crescente de tensão, muito útil para cenas dramáticas ou disputas importantes.

WAGASHI

SOPRO DOS CINCO

Mãos Vencedoras — Ordem Hierárquica

As combinações são avaliadas do mais forte ao mais fraco, inspiradas no poker tradicional, mas adaptadas ao universo de dados:

Hierarquia de Mãos - Sopro dos Cinco

TABELA 3

Combinação	Nome	Exemplo	Descrição
Cinco Iguais	Sopro Dourado	6-6-6-6-6	Todos os cinco dados com o mesmo valor. Vitória absoluta.
Quadra (Quatro Iguais)	Chama Perfeita	5-5-5-5-2	Quatro dados com o mesmo número.
Full House (Trinca + Par)	Escamas Duplas	4-4-4-2-2	Trinca de um número + um par de outro.
Sequência Completa (5 consecutivos)	Rastro do Dragão	2-3-4-5-6	Sequência de cinco números.
Trinca (Três Iguais)	Garra Flamejante	3-3-3-5-6	Três dados com o mesmo número.
Sem Combinações	Ventania	4-3-2-1-6	Nenhuma combinação
Dois Pares	Olhos de Dragão	2-2-5-5-3	Dois pares distintos.
Um Par	Cauda Partida	6-6-2-4-1	Um único par.

Em caso de empate no tipo de combinação, vence quem tiver os dados de maior valor somado na combinação principal. Persistindo o empate, o jogador com maior dado fora da combinação leva a vitória.

Runa Cabom

O jogo simula o calor de uma runa instável que pode explodir a qualquer momento... e alguém inevitavelmente vai se queimar.

Como Funciona

A runa é representada por uma pedra cravejada, marcada com um antigo símbolo arcano. Ela é passada entre os jogadores, como se carregasse uma maldição pronta a detonar. Aquele que a segura deve desafiar o azar — e rezar aos deuses da sorte.

Regras da Rodada:

1° O primeiro jogador rola um **d12**.

- Se tirar **6** ou mais, a **runa não explode** e passa para o **próximo jogador**.
- Se tirar **menos de 6**, a **runa explode** imediatamente em suas mãos e ele **sofre 1 ponto de dano**. A rodada termina.

Runa Cabom — criado por Ignis, Rokku e Lherme

2° Se todos os jogadores conseguirem passar pelo **d12 com sucesso**, a tensão aumenta: agora todos jogam um **d10** (mantendo a mesma lógica — **6 ou mais para sobreviver**).

3° Se todos sobreviverem ao **d10**, passa-se ao **d8** — **ainda exigindo 6 ou mais** para manter a runa estável.

4° Por fim, se todos escaparem até o **d6**, com cada jogador tirando **6** ou mais, o jogo atinge seu clímax:

- A runa se torna instável demais para conter. Todos rolam um **d4** simultaneamente.
- Quem tirar o menor número é o azarado que sofre a explosão e recebe 1 ponto de dano.

*Caso haja empate no menor número do **d4**, todos os empatados sofrem a explosão juntos!*



AJUDANTES E NPCS SECUNDÁRIOS

Nesta seção, você encontrará tabelas organizadas para facilitar a inserção de **ajudantes e NPCs secundários** em suas sessões. Eles são divididos em três categorias:

- **Ajudantes comuns**, de habilidades limitadas e pouca experiência, muitas vezes usados como mão de obra barata ou até mesmo “buchas de canhão”. Apesar disso, podem enriquecer a narrativa com interações curiosas e pequenos ganchos de história.
- **Veteranos experientes**, mais caros e eficazes, capazes de acompanhar o grupo com maior competência em tarefas específicas ou em combate.
- **NPCs únicos**, com motivações, histórias e ganchos próprios. Podem se tornar aliados temporários, rivais recorrentes ou peças-chave no enredo.

Você pode escolher diretamente um NPC disponível no local ou **rolar 1d12** para determinar aleatoriamente quem está por perto.

Ajudantes representam **aspirantes a aventureiros** — personagens ainda sem nível de classe, mas em busca de aprendizado e vivência real.

Para os jogadores, são recursos acessíveis; para eles, é uma oportunidade de crescimento.



LISTA DE AJUDANTES

TABELA 4

1D12	NOME	RAÇA	PROFISSÃO ANT.	EQUIP. INICIAL
1	TILO MEIA-LÃ	HALFLING	ALFAIATE/TECELÃO	MOCHILA, MANTO, AGULHA DE COSTURA IMPROVISADA
2	GRELLAN MARTELEIRO	ANÃO	CINZELADOR	PÁ, MOCHILA, CORDA 15M
3	ELARIS CHAMA VENTO	ELFA	ESTUDANTE DE BOTÂNICA	GRIMÓRIO, ESPELHO, ODRE VAZIO
4	NARA PEDRAVERDE	HUMANA	CAMPONESA	FERRAMENTAS DE LADRÃO, ADAGA
5	RUFIN PÉ-TORTO	HUMANO	MATEIRO	ARCO CURTO COM 2D6+2 FLECHAS, MOCHILA
6	MILRA DOS SETE NOMES	HUMANA	JOGADORA	ÁGUA BENTA, APITO, RAÇÃO DE VIAGEM
7	HANLUIN ARARIETH	MEIO-ELFO	FERREIRO	PÉ DE CABRA, MOCHILA, ARMADURA DE COURO
8	DOVINA BARRIL	HUMANA	PESCADORA	LANTERNA FURTA-FOGO, SACO DE ESTOPA, VARA
9	YORRIK	GNOMO	TAVERNEIRO	CERVEJA CASEIRA, MOCHILA, ARMADURA ACOLCHOADA
10	SERELHA	ELFA	CALÍGRAFA E DESENHISTA	PORTA-MAPAS, GIZ, ESPELHO
11	DURN VURMAL	ANÃO	TRABALHADOR BRAÇAL	PICARETA, ESCUDO, TOCHAS
12	ZIA BOLHAREIA	HALFLING	MERCADORA	CORDA 15M, RAÇÕES DE VIAGEM, SÍMBOLO DIVINO

Custo: aprendizes não costumam receber salários fixos.

LISTA DE AJUDANTES

TABELA 5

1D12	NOME	RAÇA	PROFISSÃO ANT.	EQUIP. INICIAL
1	BORAN QUEBRA-EIXO	ANÃO	COCHEIRO/MECÂNICO	MACHADINHA, MOCHILA, ARMADURA DE COURO BATIDO
2	MALINORA	MEIO-ELFA	MARINHEIRA	ARPÉU, RAÇÕES, CORDA 15M
3	TEREN ALVAFLOR	HUMANO	JOALHEIRO	ESPELHO, PEDERNEIRA, BOLSA COM GEMAS FALSAS
4	LERRIK MOEDEIRO	GNOMO	JOGADOR	DADO DE APOSTA, ESPADA CURTA, SACO DE ESTOPA
5	VESSA	ELFA	MATEIRA	LANTERNA, ADAGA, MANTO
6	JUNDRA VALGRAN	HUMANA	CARPINTEIRA	MARTELO DE MADEIRA, MOCHILA, ARMADURA DE COURO
7	KORIN SALMUROS	HUMANO	PESCADOR	VARA, ODRE, REDE DE PESCA IMPROVISADA
8	DRELKA ESTRELABENTA	HALFLING	ESTUDANTE DE OCULTISMO	GRIMÓRIO, TOCHAS, ÁGUA BENTA
9	THURIG	ANÃO	ARMEIRO	ESPADA LONGA, ARMADURA ACOLCHOADA
10	FELYS CAMINHANTE	ELFA	VAGABUNDA PROFETISA	APITO, SÍMBOLO DIVINO, MANTO
11	NOLLEN PASSO-SECO	HUMANO	CAVALARIÇO	SACO DE DORMIR, VARA DE EXPLORAÇÃO, LANÇA
12	ZUNNICK	GNOMO	CALÍGRAFO/DESENHISTA	PORTA-MAPAS, GIZ, ADAGA

Custo: aprendizes não costumam receber salários fixos. Para a ficha deles utilize a criatura disponível no **ODO - Aprendizes**.

Aprendizes são **geralmente leais** (*exceto situações de risco extremo*) e diferente de mercenários, **dividem a XP com os personagens**.

LISTA DE AJUDANTES

TABELA 6

1D12	NOME	RAÇA	PROFISSÃO ANT.	EQUIP. INICIAL
1	BARUN ESPINHA-DURA	ANÃO	SOLDADO DE LINHA	COTA DE MALHA (+4 CA), MACHADO DE BATALHA +1 (2D6)
2	TELVA DA COLINA	HALFLING	PATRULHEIRA LEVE	COURO (+2 CA), ESPADA CURTA +1 (1D6), FUNDA (1D4)
3	HAGEN LORAWYNN	ELFO	ARQUEIRO	COURO BATIDO (+3 CA), ARCO LONGO +1 (1D8), ADAGA (1D4)
4	BRANNIK PUNHO-VELOZ	HUMANO	DUELISTA	COURO BATIDO (+3 CA), CIMITARRA +1 (1D6), ADAGA (1D4)
5	LORRAN AÇO-DOURADO	HUMANO	ESPADACHIM	COTA DE MALHA (+4 CA), ESPADA LONGA +1 (1D8), ESCUDO (+1 CA)
6	DORRIN CASCA-VIVA	GNOMO	CAÇADOR DE EMBOSCADA	COURO (+2 CA), AZAGAIA (1D4), ESPADA CURTA (1D6)
7	SERGA MACHADO-RETO	HUMANO	GUERREIRO PESADO	ARMADURA DE PLACAS (+5 CA), MACHADO +1 (1D8), ESCUDO (+1 CA)
8	NERYA	ELFA	SENTINELA	COURO BATIDO (+3 CA), LANÇA +1 (1D6), BORDÃO (1D4)
9	HORVIK ESCUDO-FIRME	ANÃO	DEFENSOR	COTA DE MALHA (+4 CA), MARTELO +1 (1D6), ESCUDO (+1 CA)
10	KIRA	ELFA	ARQUEIRA	COURO BATIDO (+3 CA), ARCO CURTO +1 (1D8), ADAGA (1D4)
11	VARN TALHAFORTE	HUMANO	ESPADACHIM	ARMADURA DE PLACAS (+5 CA), ESPADA BASTARDA +1 (1D8), ESCUDO (+1 CA)
12	ZIDA	HALFLING	LADINA DE APOIO	COURO (+2 CA), ADAGA +2 (1D4), FUNDA (1D4)

Mercenários possuem **1 DV (5 PV)**, **CA base 10** (modificada pela armadura), **JP 5** e **Moral 8**.

Companhias Mercenárias

O grupo pode encontrar não apenas mercenários individuais, mas também **companhias mercenárias organizadas**. Essas companhias, formadas por guerreiros experientes, seguem um lema ou propósito comum, oferecendo seus serviços a quem puder pagar. Seus custos são calculados conforme as regras do **LB1** disponíveis gratuitamente no **ODOnline**.

Flecha Cinzenta

- **Tamanho:** 10 membros
- **Composição:** 9 Arqueiros + 1 Sargento (Arqueiro)
- **Líder:** Sargento **Slivair**, ex-caçador das florestas.
- **Banner:** Um arco cinza sobre um fundo escuro-esverdeado.
- **Filosofia:** “*Matar antes de ser visto.*” São especialistas em emboscadas e ataques à distância.
- **Estrutura de Comando:** Sargento lidera diretamente os demais.
- **Custo mensal:**
 - 9 **Arqueiros:** $9 \times 4 \text{ PO} = 36 \text{ PO}$
 - 1 Sargento (Arqueiro com +50%): 6 PO
 - Alimentação ($10 \times 1 \text{ PO}$): 10 PO
 - **Total: 52 PO por mês**

A **Flecha Cinzenta** é um grupo de mercenários formado por ex-caçadores cuja vila foi destruída por orcs. Buscando ajuda, encontraram apenas o desprezo dos nobres e a indiferença do mundo. Sem lar ou propósito, decidiram vender suas habilidades para sobreviver. Seu nome reflete tanto sua maestria com o arco quanto sua moralidade cinzenta – sem fé em reis ou códigos de honra, apenas naqueles que podem pagar.

Amargurados, evitam massacres desnecessários, mas não hesitam em eliminar alvos com precisão letal. São especialistas em emboscadas e preferem missões rápidas, como caçadas e escaramuças. Para alguns, são assassinos de aluguel; para outros, guerreiros endurecidos que aprenderam a sobreviver em um mundo cruel.

Lanças do Sol Poente

- **Tamanho:** 20 membros
- **Composição:** 18 Piqueiros + 1 Sargento (Piqueiro) + 1 Soldado Pesado como Tenente
- **Líder:** Tenente **Gorran Durn**, veterano de guerra.
- **Banner:** Um sol dourado em queda sobre um campo vermelho com lanças cruzadas.
- **Filosofia:** “*Unidade e resistência vencem a força bruta.*” Formação e disciplina são sua marca.
- **Estrutura de Comando:** Tenente comanda a tropa; sargento executa ordens diretas sobre os piques.
- **Custo mensal:**
 - 18 Piqueiros: $18 \times 3 \text{ PO} = 54 \text{ PO}$
 - 1 Sargento (Piqueiro +50%): $4,5 \text{ PO} \approx 5 \text{ PO}$
 - 1 Soldado Pesado: 5 PO
 - Alimentação ($20 \times 1 \text{ PO}$): 20 PO
 - **Total: 84 PO por mês**

As **Lanças do Sol Poente** nasceram durante o cerco à uma cidade, quando um pequeno destacamento de piqueiros impediu, com disciplina implacável, que uma força de cavalaria inimiga tomasse a ponte de acesso à cidade. Liderados por **Gorran Durn**, até então um simples piqueiro, eles mantiveram posição até o sol cair no horizonte.

O feito foi tão marcante que inspirou o nome da companhia e elevou **Gorran** ao posto de Tenente.

São conhecidos por sua formação impenetrável e disciplina ferrenha. Guerreiros de poucas palavras e movimentos calculados, eles enfrentam cargas inimigas como muralhas humanas. São frequentemente contratados para proteger passagens, flancos e manter linhas de frente estáveis em batalhas prolongadas.

O sargento da unidade é sempre eleito pelos próprios piqueiros, uma tradição criada por Gorran.

Legião de Pedra

- **Tamanho:** 50 membros
- **Composição:** 30 Soldados Pesados, 15 Piqueiros, 4 Arqueiros, 1 Sargento (Soldado Pesado)
- **Líder:** Capitão **Thalrik Coração de Pedra**, estrategista de linha de frente.
- **Banner:** Uma torre negra contra o fundo amarelo vivo.
- **Filosofia:** “*Resistência, ordem e avanço contínuo.*” Avançam protegidos em bloco.
- **Estrutura de Comando:** Capitão comanda a tropa, auxiliado pelo sargento e líderes de pelotão.
- **Custo mensal:**
 - 30 Soldados Pesados: $30 \times 3 \text{ PO} = 90 \text{ PO}$
 - 15 Piqueiros: $15 \times 3 \text{ PO} = 45 \text{ PO}$
 - 4 Arqueiros: $4 \times 4 \text{ PO} = 16 \text{ PO}$
 - 1 Sargento (Soldado Pesado +50%): $4,5 \text{ PO} \approx 5 \text{ PO}$
 - Alimentação ($50 \times 1 \text{ PO}$): 50 PO
 - **Total: 206 PO por mês**

A **Legião de Pedra** nasceu no silêncio sombrio que se segue à queda. Seus primeiros membros não se reuniram por glória ou ouro, mas por sobrevivência. Quando tudo ao redor ruía — muralhas, ordens, esperanças — apenas um punhado permaneceu de pé. Entre eles, **Thalrik**.

Diz-se que ele não falou uma só palavra nos três primeiros dias após o cerco, limitando-se a escavar, enterrar e vigiar. Quando finalmente falou, as palavras foram poucas, mas suficientes para erguer um novo pacto: “*Levantamos. Marchamos. Nunca mais cedemos.*”

Desde então, a Legião de Pedra se tornou um bastião de resistência e disciplina. Seus soldados não avançam aos gritos, mas com o ranger de ferro e pedra. O som de suas botas em uníssono anuncia a chegada como um trovão contido. Eles são a parede que não quebra. O bloco que não se dissolve.

A filosofia da Legião é simples: a pedra não é rápida, mas resiste; não é afiada, mas fere pelo peso; não é vistosa, mas sustenta reinos

Esse conteúdo ainda não acabou. Ele continuará a ser atualizado a cada 2 meses.