



Role Playing Game
Old Dragon[®]

T5-2: Armas (pág. 41)			
Arma	Dano	Alcance	Iniciativa
Adaga	1d4	3 / 6 / 9	+8
Alabarda	1d10	3	+1
Arco Curto	-	15 / 30 / 45	+3
Arco Longo	-	25 / 50 / 70	+2
Besta	1d6	20 / 40 / 60	+3
Bordão/Cajado	1d4	-	+7
Cimitarra	1d6	-	+8
Espada Bastarda	1d10	-	+2
Espada Curta	1d6	-	+7
Espada Longa	1d8	-	+5
Flecha de Caça	1d6	-	-
Flecha de Guerra	1d8	-	-
Funda	1d3	10 / 20 / 30	+4
Lança	1d6	3 / 6 / 9	+4
Maça	1d8	-	+3
Machado	1d8	-	+3
Machadinha	1d6	3 / 6 / 9	+6
Mangual	1d8	-	+3
Martelo	1d6	3 / 6 / 9	+6
Montante	1d12	-	+1
Porrete	1d4	-	+6
Quatrelo	-	-	-
Sabre	1d6	-	+8

T5-3: Itens de Proteção (pág. 43)

Item	Bônus de defesa	Redução de movimento
Armadura de couro	+2	-
Armadura de placas	+6	-2 metros
Cota de malha	+4	-1 metros
Armadura completa	+8	-3 metros
Escudo de madeira	+1	-
Escudo de aço	+2	-

T5-5: Serviços Mágicos (pág. 48)

Serviço	Preço
Lançar magia	círculo da magia x 30 PO
Poção	círculo da magia x 50 PO
Pergaminho e varinha	círculo da magia x 100 PO
Item mágico	círculo da magia x 500 PO

T6-3: Ajudantes (pág. 55)

Função	Preço
Não combatente	5 PO
Combatente bucha de canhão	2 PO
Marinheiro, estivador	3 PO
Ferreiro	5 PO
Espião	125 PO
Alquimista	250 PO
Sábio	500 PO

T7-1: Ajuste de situação (pág. 57)

Situação	Mod.
Outro grupo em silêncio	-1
Outro grupo camuflado	-1
Outro grupo atento	+2
Outro grupo furtivo	-2
Baixa luminosidade/visibilidade	-1
Grupo relaxado	-1

T7-2: Iniciativa (pág. 58)

Ação	Iniciativa
Atacar	Mod. da arma
Lançar magia	10 - círculo da magia
Afastar mortos-vivos	Destreza
Mover	1/3 da destreza

CURA

- **Descanso:** 1 PV por nível por dia se permanecer sem executar nenhuma ação.
- **Assistido:** com assistência durante o descanso, cura 1d4 + 1 PV por nível do auxiliador.
- **Primeiros-socorros:** quando estiver “morrendo”, pode receber auxílio de uma pessoa, que se for bem sucedida em uma jogada de Sabedoria, estabiliza o ferido, com zero PV.
- **Cura mágica:** realizada por intermédio de magias divinas de cura ou por poções de cura.

O CAMINHO DA MORTE

- **o PV - inconsciente:** o personagem fica desacordado e inerte por até 24 horas ou ser curado.
- **-1 a -9 PV - morrendo:** uma jogada de proteção modificada pela CON por turno. Sucesso estabiliza, falha perde 2 PV.
- **-10 PV - morto:** não há o que fazer a não ser se lamentar e rolar um novo personagem.

Fogo

- Pequenos (tocha) 1d4 de dano;
- Médios (fogo de alquimista) 1d6 de dano;
- Grandes (incêndios) 1d10 de dano;

Quedas

1d6 de dano a cada 3 metros de queda;

Afogamento e Sufocamento

Personagens suportam 1 turno por Constituição sem respirar. Após esse período, jogadas de proteção modificadas pela Constituição a cada rodada para manterem-se vivos;

Ácido

1d4 de dano regressivo;

Veneno

Pelo tipo de veneno e/ou monstro;

Dano massivo

Se maior que 35 + Constituição do alvo, este realiza uma jogada de proteção modificada pela Constituição para não morrer;

Morte inevitável

Situação inapelável onde algum fator leva o personagem à morte instantânea.

T7-3: Modificadores (pág. 63)

Situacionais	Mod.	Descrição
Defensor cego, atordoado	+5	<i>Defensor sem condições de se defender com eficiência.</i>
Defensor indefeso	+20	<i>Só não acertam em caso de falha crítica.</i>
Defensor caído	+1	<i>Caído, mas atento, tentando se defender e esquivar</i>
Atacando de nível superior	+2	<i>Em escadas, mesas, ou atirando de um telhado, etc.</i>
Pelas costas do defensor	+2	<i>Apenas ladrões recebem este bônus.</i>
Atacando montado	-3	<i>Qualquer montarias quadrúpedes. Para montarias bípedes os modificadores são de -4.</i>
Atacando com duas armas	-2 e -4	<i>-2 para a arma principal (média) e -4 para a arma secundária (leve)</i>

Visibilidade	Mod.	Descrição
Defensor invisível	-10	<i>Não pode ser usado em conjunto com atacante cego.</i>
Atacante cego	-10	<i>Não pode ser usado em conjunto com defensor invisível.</i>
Cobertura simples	-2	<i>Mureta, pilastra fina, balcão na cintura, folhagem rala, pessoas na linha de tiro durante um combate.</i>
Cobertura total	-10	<i>atrás de uma mesa, atrás de um balcão, deitado atrás de um tronco.</i>
Pouca luz e visibilidade	-4	<i>noite sem lua ou estrelas, névoa ou fumaça densa.</i>

Distância	Mod.	Descrição
Alvo adjacente	-4	<i>Ataque à distância contra Alvo a menos de 3m</i>
Distância média	-2	<i>Alcance mínimo da arma multiplicado por 2.</i>
Longa distância	-5	<i>Alcance mínimo da arma multiplicado por 3.</i>

Alvos por tamanho	Mod.	Ataques à distância ou com armas de arremesso
Moeda, alvo de até 2 cm	-20	<i>Ataques nos olhos apenas contra alvos sem elmos.</i>
Maçã, alvo de até 10 cm	-15	<i>Ataques no coração apenas contra alvos sem armaduras e escudos.</i>
Melancia, alvo até 20 cm	-5	<i>Ataques na cabeça apenas contra alvos sem elmos.</i>

Dano	Mod.	Apenas modifica o dano e não o ataque
Ataque em carga	+2	<i>Deve andar em linha reta até o alvo para receber +2 no dano e -2 na CA até o seu próximo turno.</i>

Old Dragon® é uma criação independente de Antonio Sá Neto e Fabiano Neme, inspirado nas regras originais por E. Gary Gygax e Dave Arneson. Créditos da Divisão do Mestre: Criação, desenvolvimento, diagramação e editoração eletrônica por Antonio Sá Neto. Direção de arte, projeto gráfico e ilustração externa por Dan Ramos. 3ª impressão :: Outubro de 2011 :: 200 exemplares.



DIVISÓRIA DO MESTRE - TABELAS DE REFERÊNCIA

ANTONIO SÁ NETO

1ª EDIÇÃO - NOVEMBRO/2010

Créditos

Criação e Desenvolvimento: *Antonio Sá Neto*

Direção de Arte: *Dan Ramos*

Revisão: *Antonio Sá Neto*

Editoração Eletrônica: *Antonio Sá Neto*

Design gráfico: *Dan Ramos*

Diagramação: *Antonio Sá Neto*

Arte externa: *Dan Ramos*

Ilustrações: *Rick Hershey*

Agradecimentos: *Fabiano Neme, Rafael Beltrame, o Clérigo, o Goblin, Ricardo Peraça, Kaique, Aguirre, Pablo, Guilherme, Caio, Alessandro e todos os amigos da lista de jogadores do Old Dragon.*

Sumário

1. Personagens do Mestre	2
2. Aldeias, Vilas, Cidades e Metrôpoles.....	4
3. Reinos	5
4. Dungeons	6
5. Encontros Aleatórios	8

Baseado nas regras originais criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson

Old dragon é um jogo coberto pela licença Open Game e regida pela Creative Commons v3.0 by-sa. Todas as partes deste material podem ser reproduzidas sem permissão especial, com exceção dos elementos gráficos, logo, ilustrações e diagramação.

2ª impressão :: Abril de 2011 :: 200 exemplares



1. PdMs: Personagens do Mestre

T1-1: Fichas Genéricas

	Classe	Nível	BA	CA	JP	PV	FOR	INT	SAB	DES	CON	CAR
1	Homem de Armas	1º	+1	14	16	12	15	10	12	13	14	8
2	Homem de Armas	5º	+5	16	15	35	15	10	12	13	14	8
3	Homem de Armas	10º	+10/+4	19	13	62	15	10	12	13	14	8
4	Homem de Armas	15º	+12/+6	22	12	94	15	10	12	13	14	8
5	Homem de Armas	20º	+15/+9	24	10	120	15	10	12	13	14	8
6	Clérigo	1º	+0	14	15	10	13	10	15	8	14	12
7	Clérigo	5º	+2	16	14	34	13	10	15	8	14	12
8	Clérigo	10º	+4	18	12	64	13	10	15	8	14	12
9	Clérigo	15º	+6	19	11	85	13	10	15	8	14	12
10	Clérigo	20º	+8	20	9	104	13	10	15	8	14	12
11	Mago	1º	+0	11	14	5	10	15	12	14	13	8
12	Mago	5º	+2	12	13	17	10	15	12	14	13	8
13	Mago	10º	+4	14	11	30	10	15	12	14	13	8
14	Mago	15º	+5	15	10	40	10	15	12	14	13	8
15	Mago	20º	+7	16	8	54	10	15	12	14	13	8
16	Ladrão	1º	+1	12	15	7	12	14	10	15	13	8
17	Ladrão	5º	+2	14	14	26	12	14	10	15	13	8
18	Ladrão	10º	+4	15	12	48	12	14	10	15	13	8
19	Ladrão	15º	+6	17	11	60	12	14	10	15	13	8
20	Ladrão	20º	+7	18	9	82	12	14	10	15	13	8
21	Criança	<10	-2	5	20	2	4	9	6	8	8	11
22	Jovem	11-16	0	8	19	3	9	9	8	9	10	11
23	Adulto	17-50	0	10	18	4	11	10	10	10	11	10
24	Idoso	>50	-1	8	19	2	8	10	11	8	8	11



T1-2: Físico e Aparência (escolha ou lance 1d100 para cada característica)

Id100	Sexo	Idade	Aparência	Olhos	Cabelos	Pele	Tipo físico
1	Homem	<10	Imundo	Furados	Careca	Pálida	Raquítico
2-5	Homem	11-15	Sujo	Azul	Grisalho	Amarela	Magro
6-14	Homem	16-20	Esfarrapado	Preto	Loiro	Bronzeada	Franzino
15-32	Homem	21-30	Sujo	Castanho	Loiro	Bronzeada	Baixo forte
33-50	Homem	21-30	Limpo	Castanho	Preto	Branca	Baixo fraco
51-68	Homem	31-40	Limpo	Castanho	Castanho	Branca	Alto fraco
69-86	Mulher	41-50	Limpo	Castanho	Castanho	Morena	Alto forte
87-95	Mulher	51-70	Muito Limpo	Cinza	Branco	Morena	Parrudo
96-99	Mulher	71-99	Elegante	Verde	Ruivo	Negra	Gordo
00	Mulher	>100	Imaculado	2 cores	Careca	Vermelha	Obeso mórbido

T1-3: Personalidade e outros (escolha ou lance 1d100 para cada característica)

Id100	Alinhamento	Voz e Fala	Personalidade	Classe Social
1-10	Ordeiro	Fanha	Educado ou Rude	Escravo
11-20	Ordeiro	Anasalada	Servil ou Hedonista	Pobre
21-30	Ordeiro	Estridente	Curioso ou Desapegado	Pobre
31-40	Ordeiro	Grave	Pacifista ou belicoso	Pobre
41-50	Ordeiro	Sotaque	Otimista ou Pesimista	Pobre
51-60	Neutro	Comum	Cuidadoso ou Displícite	Pobre
61-70	Neutro	Fina	Feliz ou triste	Pobre
71-80	Neutro	Rouca	Fanático ou Racional	Pobre
81-90	Caótico	Gutural	Verdadeiro ou Mentiroso	Pobre
91-00	Caótico	Gago	Cruel ou altruista	Rico ou Nobre



2. Aldeias, Vilas, Cidades e Metr6poles

T2-1: Características

Id100	Tipo	Populaç3o	Recursos	Níveis de aventureiros	Milícia
1-25	Acampamento	2d4 x 10	Até 5 PO	1d4 - 1	5
26-50	Aldeia	1d4 x 100	até 15PO	1d10	15
51-75	Vila	1d4+5 x 100	Até 50 PO	1d20 x 1	30
76-95	Cidade	2d6+1 x 500	Até 500 PO	1d20 x 2	50
96-00	Metr6poles	5d6 x 1.000	sem limite	1d20 x 10	250

T2-2: Demografia

Id100	Dinâmica das raças encontradas na cidade
1-80	Humanos
81-90	Humanos e Halflings
91-95	Halflings
96-97	Anões
98-99	Elfos
00	Miscigenada

T2-3: Atividade Econômica

Id100	Principais produtos ou serviços disponíveis na cidade
1-50	Agricultura / Pecuária
51-60	Pesca
61-70	Mineração / Extrativismo
71-90	Comércio
91-99	Serviços
00	Produtos Mágicos

T2-4: Governo

Id100	Sistemas e formas de Governo
1-50	Monarquia
51-60	Republica
61-70	Conselho
71-80	Magocracia
81-90	Teocracia
91-00	Ditadura

T2-5: Problema

Id100	Sugest3o de problemas para ganchos de aventura
1-17	Peste
18-30	Guerra Iminente
31-47	Assassinato de autoridade
48-60	Ataque de criaturas hostis
61-80	Governo hostil
81-00	Ruínas - Abandonada



3. Reinos

T3-1: Cultura e nível tecnológico

1d100	Arquétipo cultural e tecnológico do Reino
1-90	Medieval
91-92	Renascentista
93-94	Indígena ou selvagem
95-96	Cultura ancestral
97-98	Povos bárbaros
99-00	Orientais

T3-3: Alinhamento das leis

1d100	Como agem os governantes e as leis do reino
1-50	Rígidas - Ordeiro
51-60	Rígidas - Caóticas
61-70	Normais
71-80	Tolerantes - caóticas
81-99	Tolerantes - ordeiras
00	Inexistentes (Anarquia)

T3-5: Economia

1d100	Situação econômica
1-50	Pobre - Agrícola
51-60	Pobre - Isolada geograficamente
61-70	Pobre - devastada
71-80	Rica - Minérios
81-90	Rica - Comércio
91-00	Muito Rica, centro do mundo

T3-2: Tamanho

1d100	Extensão de terras e número de cidades do Reino
1-15	Cidade-Estado (1 metrópole)
16-30	Mínimo (1 cidade)
31-45	Pequeno (2 Cidades)
46-65	Médio (1 metrópole e 1 cidade)
66-86	Grande (1 metrópole e 3 cidades)
87-00	Enorme (1 metrópole e 5 cidades)

T3-4: Alinhamento do povo

1d100	Predominância de alinhamento entre a população
1-25	Ordeiro
26-50	Ordeiro
51-65	Neutro
66-80	Neutro
81-90	Caótico
91-00	Caótico

T3-6: Problemas

1d100	Sugestão de problemas para ganchos de aventura
1	Desastres Naturais
2	Ataque mágico
3	Intolerância Religiosa
4	Revolução Popular
5	Tomada pelo crime
6	Guerra Civil



4. Dungeons

T4-1: Tipo de Dungeon

1d6	Formação principal da dungeon
1	Mina abandonada
2	Cavernas naturais
3	Cidade subterrânea abandonada
4	Labirinto
5	Catacumbas ancestrais
6	Antigo templo

T4-2: Entrada

1d6	Tipo de entrada
1	Pequena gruta
2	Covil de monstro
3	Escondida por cachoeira
4	Fissura em grande pedra
5	Túnel secreto
6	Boca de vulcão

T4-3: Mestre da Dungeon

1d6	Quem é o responsável pela dungeon
1	Cultistas de Cthulhu
2	Constructo Guardiã
3	Mago Poderoso
4	Senhor do Crime bandido
5	Morto Vivo Poderoso
6	Dragão

T4-4: Motivação do Mestre

1d6	Por que ser o mestre da dungeon
1	Megalomania
2	Esconder dinheiro / tesouros
3	Culto proibido e secreto
4	Formar exército secreto
5	Loucura
6	Guardar portal ancestral

T4-5: Níveis da Dungeon

1d6	Qual o tamanho da Dungeon?
1	1 andar
2	2 andares
3	2 andares e 1 subnível
4	3 andares
5	3 andares e 2 subníveis
6	4 andares

T4-6: Tesouros Mágicos

1d6	Qual a chance de encontrar itens mágicos na dungeon
1	Nenhum item mágico
2	Muito Baixa, 5%
3	Baixa 10%
4	Média 15%
5	Alta 25%
6	Muito alta 30%



T4-7: Cômodos

1d12	Determine cada cômodo da Dungeon
1	Escadas
2	Vazio e limpo
3	Interior totalmente destruído
4	Almoxarifado abandonado
5	Parcialmente inundado
6	Câmara grande com pilastras
7	Tumbas ou criptas
8	Templo ou altar
9	Prisão com celas
10	Sala de execução/tortura
11	Armadilha!
12	Encontro!

T4-8: Portas

1d12	Qual o tipo de porta?
1	Madeira apodrecida
2	Madeira reforçada e trancada
3	Madeira bloqueada por dentro
4	Aço enferrujado e bloqueada
5	Aço destrancada
6	Aço trancada por dentro
7	Porta oculta na parede
8	Porta secreta
9	Porta ornamentada
10	Porta dupla destrancada
11	Porta dupla com tranca
12	Armadilha!

T4-9: Armadilhas

1d12	Tipo de armadilha encontrada
1	Dardos envenenados
2	Fosso com estacas
3	Teto retrátil
4	Paredes esmagadoras
5	Fosso sem fundo
6	Flechas ocultas
7	Spray ácido
8	Guilhotina oculta
9	Inundação provocada
10	Raios mágicos
11	Bafo de fogo
12	Teleporte aleatório

T4-10: Encontros

1d12	Para o primeiro andar da dungeon, lance apenas 1d6
1	1d6+4 Kobolds
2	1d4+2 Goblins
3	1d4 Orcs
4	1d3 Zumbis
5	1 Besouro de Fogo
6	1 Cria Estelar
7	1 Cubo Gelatinoso
8	1 monstro da ferrugem
9	1 Troll
10	1 Arak-Tachna
11	1d6+2 Elfos Negros
12	1 Dragão (definir cor e idade)



5. Encontros Aleatórios

T5-1: Planícies

1d6	Campos, baixadas, pampas ou planaltos
1	2d6 lobos
2	2d12 bandidos
3	1d8 besouros do fogo gigantes
4	1 quimera
5	3d6 orcs
6	1 dragão azul

T5-2: Florestas

1d6	Bosques, matas ou florestas
1	1d4 panteras
2	2d12 bandidos
3	4d4 kobolds
4	1d4 ursos-coruja
5	1d8 trolls
6	1 dragão verde

T5-3: Montanhas

1d6	Montes, colinas, montanhas, serra e escarpas
1	1d4 ursos
2	2d12 bandidos
3	2d4 bugbears
4	3d6 orcs
5	1d6 ogros
6	1 dragão vermelho

T5-4: Desertos

1d6	Terrenos áridos estéreis e desertos arenosos ou de pedras
1	1d10 camelos
2	2d12 bandidos
3	1d6 basiliscos
4	1 naga
5	2d4 múmias
6	1 dragão azul

T5-5: Geleiras

1d6	Tundras geladas, geleiras, montanhas congeladas
1	2d6 lobos
2	2d12 bandidos
3	1d2 gigantes de gelo
4	1d4 wargs
5	1d8 trolls
6	1 dragão branco

T5-6: Pântanos

1d6	Charcos, alagados, banhados e pântanos
1	1d4 crocodilos
2	2d12 bandidos
3	1 hidra
4	1d8 trogloditas
5	1d8 trolls
6	1 dragão negro