



# Torres de Vigia

Suplemento de Regras

Rafael Beltrame



# Torres de Vigia

Suplemento de Regras

**Autor**

*Rafael Beltrame*

**Diagramação**

*Bruno Sakai*

**Mapas**

*Jacktannery  
cartographersguild.com*

*Setembro/2014*

*Distribuído sob a licença  
Creative Commons Brasil v.3.0  
OLDDRAGON.com.br*

## O que esperar deste suplemento?

Existem muitos perigos nos reinos dos homens. Bando-leiros, monstros errantes e mortos que teimam em levantar de seus túmulos.

Normalmente, os camponeses são deixados à própria sorte, tendo que se defender com garfos de feno, martelos de ferreiro, ou (de forma mais comum), correr para suas casas e rezar aos deuses que as portas sejam mais resolutas que eles. Contudo, alguns reinos sabem da importância de defender o homem comum: seja por bondade, votos, ou interesses político-econômicos. Sendo assim, a existência de torres de vigia se faz muito importante, dando segurança para os viajantes, ostentando a bandeira de seu senhor por todo o reino, e ocasionalmente dando abrigo para aventureiros.



### Índice

A Função da Torre .....	4
Os Guardas.....	4
Estrutura básica de uma torre.....	5
Usando torres de vigia.....	6
A Torre Olho de Águia.....	7

## Torres de Vigia

### A Função da Torre

Torres de vigia servem justamente para isso: vigiar. Elas não são preparadas para combates contra exércitos ou hordas de monstros, nem para agüentar prolongados cercos ou repelir invasores. Sua principal função é demarcar o território do senhor daquelas terras, seguido de servir como um símbolo de que existe algum controle militar na região.

De tempos em tempos, cada torre deve reportar aos respectivos responsáveis sobre acontecimentos, mundanos ou extraordinários, e isso pode variar muito em tempo e continuidade, dependendo da localização da torre.

Enquanto algumas ficam em estradas ou comunidades, outras podem estar em picos gelidos de montanhas nevadas, ou pântanos lamacentos e desolados. A comunicação pode ser algo muito difícil, sendo necessário recorrer a pássaros mensageiros ou, em cenários de alta fantasia, algum meio artificial de transmitir notícia como magia ou engenhocas.

### Os Guardas

Nem todos os guardas são soldados desejosos por defender as terras de um nobre. Às vezes, homens sem prospecto de crescimento na vida se juntam aos seus pares nesta tarefa nem sempre nobre e recompensadora. Para determinar o caráter de um guarda, o Mestre pode escolher de acordo com sua campanha e características de sua ambientação, ou se preferir, jogar 1d20 na tabela abaixo:

D20	Caráter	D20	Caráter
1	Honesto	11	Desleal
2	Mentiroso	12	Alegre
3	Generoso	13	Cabisbaixo
4	Mesquinho	14	Corajoso
5	Ambicioso	15	Medroso
6	Desapegado	16	Egoísta
7	Disposto	17	Tolerante
8	Preguiçoso	18	Impaciente
9	Fiel	19	Emotivo
10	Indiferente	20	Racional

Guardas geralmente são acompanhados por um oficial de patente maior. De modo geral, ser um guarda de torre de vigia não é um cargo de grande prestígio, e por isso, o Capitão da Guarda costuma ficar mais próximo do senhor das terras (ou até mesmo, no castelo).

Os guardas costumam ser comandados por um sênior, que geralmente é um homem mais velho e soldado experiente de guerra. Enquanto o guarda comum tem 1 DV, o veterano teria entre 2-3 DVs, e o sênior entre 3-4. Em raras ocasiões um guerreiro com 5 DVs seria colocado como guarda em uma torre de vigia, talvez em lugares muito perigosos e fronteiriços com terras inimigas.

Suas habilidades geralmente se restringem aquilo que faziam antes de adquirirem o cargo: pescar, construir, plantar, curtir couro, etc. É comum também que adquiram habilidades ligadas ao meio em que a torre se encontra. Desta forma, uma torre no meio da floresta provavelmente teria guardas com habilidades de caça, preparar armadilhas simples e talvez rastrear. Regiões montanhosas poderiam criar a necessidade de saber escalar, prever o clima, e assim em diante.

No que diz respeito às armas, as mais comuns são as mais simples: lança e espada curta. Isso não elimina o uso de arcos ou bestas, e uma adaga sempre é bem vinda em situações de emergência. O uso de bestas implica que existe uma disponibilidade maior de recursos financeiros disponíveis para a torre, e a vantagem da besta

sobre o arco é de que é necessária menos habilidade para o manuseio de tal arma. O tempo de recarga, contudo, é uma grande desvantagem se comparado com o do arco.

Em certas comunidades, pode ser que algum tipo de arma seja mais comum e mais disponível, como machados, redes ou zarabatanas. O que o Mestre deve lembrar é que:

-A grande maioria dos guardas tem pouco tempo de prática;

-Armas muito comuns aos camponeses, como porretes, pode não causar o mesmo efeito na moral dos inimigos quanto uma espada;

-Armas escondidas, como adagas ou cajados-espada, além de não causar o impacto visual desejado pelo guarda, necessitam de mais tempo de preparo. O vigia precisa (ao menos parecer) estar pronto para reagir a qualquer ameaça;

## Estrutura Básica de uma Torre de Vigia

Uma torre de vigia pode variar entre dois e quatro andares, sendo o meio termo o mais comum. Se ela estiver localizada em terreno plano, com muitos elementos ao redor (árvores ou casas, por exemplo), seria necessário que ela fosse mais alta. Terrenos altos como colinas ou altos de montanhas, já não fazem da altura uma necessidade urgente.

É comum encontrar também uma porta levadiça. Muitas vezes as torres têm sua entrada em altura elevada, no que seria equivalente ao segundo andar. Isso faz com que seja necessário

# Torres de Vigia

descer a porta para adentrar o local, dando um pouco mais de segurança para os vigias. Geralmente, existe uma seção para o quarto dos guardas. Camas simples como montes de palha, sem maiores luxos, ou até com estruturas de madeira, evitando que durmam em contato direto com o piso. Uma caixa para guardar os poucos pertences pessoais também pode estar presente. Este sala (às vezes, a única do andar) fica no térreo, pois não seria do interesse do vigia ter que descer escadas correndo caso fosse convocado em meio ao descanso.

Em seguida, é comum termos uma chaminé, ainda no andar térreo, onde os homens se reúnem em volta do calor do fogo em dias frios, e cozinham aquilo que suas habilidades permitem. Dependendo do tamanho da torre, é possível que a cozinha faça parte deste andar.

Ainda no primeiro (às vezes, no segundo) andar, estão presentes mesas para fazer as refeições e jogatinas. A vida de um guarda é cansativa, e quando não estão vigiando, é provável que estejam dormindo, mas ainda assim, existe espaço para jogos de cartas, dados, etc. As mesas deveriam ser simples e longas, poupando espaço.

O segundo andar abriga oficiais de patente maior, quando presentes, ou algum integrante que não faz parte direta da guarda. Um estudioso ou sábio pode ter sido contratado pelo senhor das terras para observar acontecimentos ou comportamentos locais, e se quarto fica acima do quarto dos guardas normais.

Os andares mais elevados também costumam ser reservados para reuniões e planejamentos, além de eventuais quartos de visita. Salas especializadas, como bibliotecas, laboratórios e herbários não são comuns, mas é possível que existam, dependendo do propósito da torre (e nestes casos, com seus respectivos profissionais presentes).

Por fim, mais dois pareceres sobre a estrutura das torres:

-Independente do formato (circular, quadrado, estrela, etc), as janelas não deveriam ser muito proeminentes, para evitar invasões e assaltos. Em seu lugar, é mais comum encontramos diversas aberturas estreitas permitam espiar com maior segurança, assim como posicionar arqueiros e besteiros (e ainda lhes oferecer maior segurança e proteção). Caso haja a necessidade de colocar uma janela, ela provavelmente estaria no terceiro andar (ou ainda, mais alta).

-O uso de um porão é muito recomendado. Armas e comida podem ser estocadas, e até mesmo uma pequena prisão poderia ser incluída, assim como um túnel de fuga secreto, garantindo que os guardas possam escapar em caso de cerco ou invasão

## Usando torres de vigia em aventuras

Existem várias possibilidades de uso para torres em aventuras, e todas facilmente adaptadas às campanhas de cada grupo. É importante lembrar que o Mestre deve decidir antes algum

tipo de “passado”, ou seja, o motivo histórico para a torre ser construída. Isso pode facilitar muito o trabalho de popular, seja com guardas ou monstros. Seguem algumas sugestões de tema:

**-Abandonada:** o local serviu muito bem (ou muito mal!) para seu propósito, mas foi abandonada (ou conquistada) a muitos anos atrás. Agora, monstros residem na torre, preocupando os moradores das redondezas. Um senhor local (ou nobre/sábio/mercador/etc) pode contratar o grupo para desocupar a torre.

**- Proteção:** em meio a uma aventura, o grupo pede abrigo à torre, mesmo que pagando algumas moedas por um teto. Lá dentro, ouvem diversas histórias (e possível ganchos para novas aventuras) ou até mesmo encontrar alguma informação/pessoa que estavam procurando.

**-Trabalho extra:** durante um grande festival, a movimentação na vila aumenta. O grupo é contratado para auxiliar/tomar conta da torre de vigia, trabalhando como guardas. A região próxima da torre é de grande movimento, e ataques costumam ocorrer em função do evento.

**-Recuperando a torre:** o local foi palco de uma batalha sangrenta e injusta. Os espíritos dos guardas permanecem na torre, e o grupo deve procurar pistas do ocorrido dentro dos aposentos. Um traidor pode ser revelado, e forças sobrenaturais podem agir para impedir a investigação.

## Exemplo de torre de vigia: A Torre “Olho de Águia”

Esta torre foi construída recentemente, acompanhando a recente expansão de territórios feita pelo exército de Lorde Aquilla. O cidadão comum dá graças aos deuses pelo fim de uma guerra, mas o alívio completo se restringe até saber como são as leis do governante atual.

Lorde Aquilla é um homem justo (dentro do que se espera de um nobre), e a construção recente da torre de vigia “Olho de Águia” na estrada próxima ao rio garantiu não apenas emprego para algumas dezenas de pessoas, como também a sensação de segurança.

Entretanto, alguns inimigos de Aquilla ainda rondam o local, como soldados desertores (porém idealistas), goblins errantes e ladrões que se aproveitam dos espólios e fraquezas típicos de um pós guerra.

A torre redonda é simples, porém imponente. Seus dois andares garantem a estadia de 12 guardas jovens, cheios de ideais e pouca experiência real. São comandados por um veterano de guerra, o soldado sênior Fargus Mileiro, responsável pelo treinamento dos guardas e responsável geral da torre.

## Primeiro andar

### 1-Portão de entrada

Uma grade espessa auxilia na proteção da entrada. A porta é alta e um pouco mais larga que o comum, para auxiliar na saída dos guardas enquanto estiverem portando armas ou equipamentos.

# Torres de Vigia



## 2-Portão de entrada

Seis beliches estão alinhados lado a lado. As camas são divididas entre eles, de forma que dois guardas revezam o uso de uma cama em função de seu turno de vigia. Assim, é comum seis guardas estarem vigiando enquanto outros seis descansam.

As paredes internas têm três armários longos, usados para guardar roupas e pequenos baús com os itens pessoais de cada um. Um código de respeito e honestidade impede que mexam uns nos baús dos outros, somado a fortes cadeados e a possibilidade de uma severa punição por parte dos superiores.

## 3-Sala principal

Logo que se adentra na torre, esta é a

primeira sala vista. Duas mesas longas são usadas para fazer as refeições, e mesmo que comportem todos os guardas, o revezamento impede que se alimentem todos ao mesmo tempo. Uma lareira aquece a sala em dias frios.

Por fim, uma escada espiralada leva ao segundo andar.

## Segundo andar

Além dos quartos dispostos para diferentes finalidades, existe uma escada que leva ao terraço, utilizado para rondas e observações.

## 4-Cozinha

Apesar de não haver um cozinheiro perito nas artes culinárias, três guar-





das se revezam na hora de preparar as refeições. A cozinha tem equipamentos simples como fogão e barris de água, ervas e sacos de grãos, além de uma mesa auxiliar e uma prateleira com panelas, pratos e demais acessórios.

### **5-Quarto de visitas**

Um quarto simples, porém confortável, reservado para visitas. Têm duas camas e dois baús vazios, uma mesa quadrada pequena e duas cadeiras.

### **6-Depósito**

Equipamentos de manutenção, concerto e reposição da torre são guardados aqui, como cordas, tochas, óleo, correntes, pás e até mesmo algumas

armas podem ser encontradas neste depósito.

### **7-Sala de Reunião**

Esta sala tem uma mesa longa, comportando entre dez e quatorze pessoas de forma confortável em bancos de madeira. Quando mensageiros trazem recados importantes, geralmente são recebidos por Fargus Mileiro neste local. Militares de patente superior também usarão esta sala para discutir ordens, caso surjam.

### **8-Quarto do Capitão**

Apesar de não ter oficialmente este título, Fargus Mileiro é chamado de “capitão” pelos seus colegas. Seu quarto é atravessado pela chaminé do

# Torres de Vigia



andar de baixo, de forma que no inverno, seu aposento é reconfortantemente aquecido. Sem maiores luxos, seu quarto ainda dispõe de cama de solteiro, baú, armário para roupas e uma mesa para trabalhos administrativos.

## **Boatos**

Existem boatos de que soldados leais ao antigo lorde das terras perambulam discretamente os arredores, disfarçados de pescadores e comerciantes, prontos para tentar alguma ação contra a recém adquirida propriedade de Aquilla. Contudo, o boato mais perturbador tem ligação com o próprio rio ao lado do Olho de Águia:

dizem os pescadores mais antigos que estranhas criaturas foram avistadas em noites escuras, híbridos de humanos e peixes. A real intenção de tais seres jaz insegura na mente do povo. E dos guardas noviços.

## LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

---

### THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

**EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.**



**Regras para Jogos Clássicos de Fantasia**