



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 lamentar e rolar um novo personagem.				

	Fogo	
	• Pequenos (toga) 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			Defensor sem condições de se defender com eficiência.
Defensor indefeso	+20			Só não acertam em caso de falha crítica.
Defensor caído	+1			Caído, mas atento, tentando se defender e esquivar
Atacando de nível superior	+2			Em escadas, mesas, ou atirando de um telhado, etc.
Pelas costas do defensor	+2			Apenas ladrões recebem este bônus.
Atacando montado	-3			Qualquer montaria quadrúpedes. Para montarias bípedes os modificadores são de -4.
Atacando com duas armas	-2 e -4			-2 para a arma principal (média) e -4 para a arma secundária (leve)
Visibilidade	Mod.			Descrição
Defensor invisível	-10			Não pode ser usado em conjunto com atacante cego.
Atacante cego	-10			Não pode ser usado em conjunto com defensor invisível.
Cobertura simples	-2			Mureta, pilastra fina, balcão na cintura, folhagem rala, pessoas na linha de tiro durante um combate.
Cobertura total	-10			atrás de uma mesa, atrás de um balcão, deitado atrás de um tronco.
Pouca luz e visibilidade	-4			noite sem lua ou estrelas, névoa ou fumaça densa.
Distância	Mod.			Descrição
Alvo adjacente	-4			Ataque à distância contra Alvo a menos de 3m
Distância média	-2			Alcance mínimo da arma multiplicado por 2.
Longa distância	-5			Alcance mínimo da arma multiplicado por 3.
Alvos por tamanho	Mod.			Ataques à distância ou com armas de arremesso
Moeda, alvo de até 2 cm	-20			Ataques nos olhos apenas contra alvos sem elmos.
Maçã, alvo de até 10 cm	-15			Ataques no coração apenas contra alvos sem armaduras e escudos.
Melancia, alvo até 20 cm	-5			Ataques na cabeça apenas contra alvos sem elmos.
Dano	Mod.			Apenas modifica o dano e não o ataque
Ataque em carga	+2			Deve andar em linha reta até o alvo para receber +2 no dano e -2 na CA até o seu próximo turno.

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 Divisória do Mestre: Criação, desenvolvimento, diagramação e edição 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

1^a 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 Metrópoles.....	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 diagramas.

2^a 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)

1d100	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)

1d100	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 Displicente	Pobre
61-70	Neutro	Fina	Feliz ou triste	Pobre
71-80	Neutro	Rouca	Fanático ou Racional	Pobre
81-90	Caótico	Gutural	Verdadeiro ou Mentirosa	Pobre
91-00	Caótico	Gago	Cruel ou altruísta	Rico ou Nobre



2. Aldeias, Vilas, Cidades e Metrópoles

T2-1: Características

1d100	Tipo	População	Recursos	Níveis de aventureiros	Milícia
1-25	Acampamento	2d4 x 10	Até 5 PO	1d4 - 1	5
26-50	Aldeia	1d4 x 100	até 15 PO	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	Metrópoles	5d6 x 1.000	sem limite	1d20 x 10	250

T2-2: Demografia

1d100	Dinâmica das raças encontradas na cidade
1-80	Humanos
81-90	Humanos e Halflings
91-95	Halflings
96-97	Anões
98-99	Elfos
00	Misícgenada

T2-3: Atividade Econômica

1d100	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

1d100	Sistemas e formas de Governo
1-50	Monarquia
51-60	República
61-70	Conselho
71-80	Magocracia
81-90	Teocracia
91-00	Ditadura

T2-5: Problema

1d100	Sugestão 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	Renaissance
93-94	Indígena ou selvagem
95-96	Cultura ancestral
97-98	Povos bárbaros
99-00	Orientais

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)

T3-3: 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)

T3-4: 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

T3-5: 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

T3-6: 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 Guardião
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 pilares |
| 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 |