



Especial de Natal

Atualizações de Regras Básicas
e regras opcionais

Fabiano Neme



APRESENTA:

ESPECIAL DE NATAL

ATUALIZAÇÃO DE REGRAS BÁSICAS E REGRAS OPCIONAIS

FABIANO NEME

Criação e desenvolvimento: Fabiano Neme
Direção de arte e diagramação: Dan Ramos
Capa: Bruno Balixa

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 de regras deste material podem ser reproduzidas sem permissão especial, com exceção dos elementos gráficos, logo, ilustrações e diagramação.

Direitos cedidos para esta edição à
REDBOX EDITORA
Avenida 13 de Maio, 33 - 4º andar - Lj 406
Rio de Janeiro/RJ CEP 20031-920
Tel. 21 3174-2222
redbox@redboxeditora.com.br
www.redboxeditora.com.br



Novidades!



Como você deve saber, o Old Dragon é um jogo despretensioso que acabou sendo alçado ao posto de jogo predileto por muitas mesas pelo Brasil. O que nasceu como uma alternativa Old School em português aos demais retroclones que temos em inglês, rapidamente foi se tornando o jogo de entrada ou o jogo principal de vários mestres por todo o Brasil e em alguns recantos do mundo.

Ocorre que este processo acabou por nos evidenciar algumas coisas. A primeira é de que o Old Dragon não era mais o nosso jogo, agora é o jogo de uma miríade de mestres e jogadores que usam as páginas pequenas e simpáticas do velho dragão como porta de entrada para um mundo quase sem volta de aventuras e diversão.

Isso nos fez perceber que nem todas as pessoas concordavam com algumas posições e decisões de design que foram adotadas quando do desenvolvimento do Livro Básico. Algumas regras não eram entendidas pelos jogadores mais novos, outros achavam que algumas alterações deveriam ser feitas e alguns foram ainda mais proativos e postaram na internet (várias vezes na nossa Wiki) versões novas e atualizadas de regras que eles achavam que deveriam ser revistas.

Para todos nós da Redbox, isso reflete a beleza do jogo. O Old Dragon é simples e aberto a todos que desejam incluir suas visões em suas mesas. O jogo está vivo e esta é a sua função: divertir e servir de ferramenta para que você se divirta.

Para tal, compilamos alguns materiais que usamos em nossos trabalhos futuros. Alguns são esboços de regras novas, outros resultados de testes que não foram aprovados ou não serão totalmente aproveitados. Muitas das páginas a seguir são materiais que em algum momento estiveram (ou ainda podem voltar) a figurar no lineup dos nossos futuros lançamentos, principalmente o Companion. O Terceiro Livro Básico do Old Dragon que junto do Manual Básico e o Bestiário, formarão o triunvirato das regras do RPG mais simpático do Brasil.

Agora estas regras, estes estudos, estes apontamentos. São seus. Façam com eles o que vocês sabem fazer de melhor. Usem, melhorem, adaptem e divirtam-se!

Daqui, nós apenas aprovamos!





Talentos de Ladrão

A principal novidade diz respeito aos Talentos de Ladrão. Mudamos algumas nomenclaturas e fundimos alguns talentos que percebemos que são redundantes. Os novos valores se encontram na **Tabela 1**.

Como podem notar, a grande mudança é que mesclamos dois talentos em um: antes tínhamos Mover-se em Silêncio e Esconder-se nas Sombras, hoje temos apenas Furtividade. Para fins de adaptação do material já existente, considerem que a progressão de Furtividade é a mesma do falecido talento Mover-se em Silêncio.

Também queremos aproveitar o clima de festividade e renovação para colocar um

ponto final em uma longa e complexa discussão: homem de armas pode utilizar talentos de ladrão? A resposta é SIM!

Sem dúvida ninguém é tão hábil na arte da furtividade quanto um ladrão, mas isso não impede personagens de outras classes em tentar fazer o mesmo. Os requisitos para utilizar os talentos de ladrão são muito semelhantes aos requisitos da classe ladrão: estar vestindo no máximo uma armadura de couro e portar preferencialmente uma arma leve.

Arrombamento: jogada de INT. Tempo necessário: 10 minutos. Os demais requisitos da jogada se aplicam normalmente.

Armadilhas: jogada de INT. Mesmo sendo bem sucedido, o personagem tem 50% de chance de estar equivocado.



T1. Talentos de Ladrão

Nível	Arrombar (%)	Armadilhas (%)	Escalar (%)	Furtividade (%)	Punga (%)	Percepção*	Ataque furtivo
1	15	10	80	20	20	1-2	x2
2	20	15	81	25	25	1-2	x2
3	25	20	82	30	30	1-2	x2
4	30	25	83	35	35	1-2	x2
5	35	30	84	40	40	1-3	x2
6	40	35	85	45	45	1-3	x3
7	45	40	86	50	50	1-3	x3
8	50	45	87	55	55	1-3	x3
9	55	50	88	60	60	1-3	x3
10	60	55	89	65	65	1-4	x3
11	62	60	90	70	70	1-4	x3
12	64	62	91	72	72	1-4	x4
13	66	64	92	74	74	1-4	x4
14	68	66	93	76	76	1-4	x4
15	70	68	94	78	78	1-4	x4
16	72	70	95	80	80	1-5	x4
17	74	72	96	82	82	1-5	x4
18	76	74	97	84	84	1-5	x5
19	78	76	98	86	86	1-5	x5
20	80	78	99	88	88	1-5	x5



Escalar: jogada de FOR. Cada jogada compreende que o personagem escalou 2 metros. Em caso de falha, o personagem cairá, tomando 1d6 pontos de dano para cada 3 metros, mesmo que seja na primeira jogada.

Furtividade: jogada de DES. O personagem se move a 1/4 da velocidade normal. Não dá direito ao ataque furtivo.

Punga: jogada de DES. Em caso de falha, o personagem não só é visto por todos ao seu redor, mas também pela vítima.

Percepção: jogada de SAB. Mesmo sendo bem sucedido, o personagem tem 50% de chance de estar equivocado.

Ataque furtivo: esta é uma habilidade exclusiva de ladrão.

Afastar Mortos-vivos

A segunda novidade já é conhecida de alguns de vocês. No Bestiário apresentamos uma nova tabela de afastar mortos-vivos, que leva em conta a quantidade de DV da criatura a ser afastada. A partir de agora essa tabela se torna definitiva, como a única fonte de regras de afastar mortos-vivos.

Mortos-vivos com mais de 18 DV são imunes ao poder da fé que faz com que os mortos-vivos mais fracos se encolham e fujam. No entanto, existem itens mágicos que têm o poder de afastar até mesmo o mais poderoso de todos os mortos-vivos.



T2. Afastar Mortos-vivos

Dados de Vida do morto-vivo a ser afastado

Nível	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	13	17	19	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
2	11	15	18	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
3	9	13	17	19	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
4	7	11	15	18	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
5	5	9	13	17	19	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
6	3	7	11	15	18	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
7	A	5	9	13	17	19	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
8	A	3	7	11	15	18	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
9	A	2	5	9	13	17	19	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
10	D	A	3	7	11	15	18	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
11	D	A	2	5	9	13	17	19	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N
12	D	A	A	3	7	11	15	18	19	20	N	N	N	N	N	N	N	N
13	D	D	A	2	5	9	13	17	18	19	20	N	N	N	N	N	N	N
14	D	D	A	A	3	7	11	15	17	18	19	20	N	N	N	N	N	N
15	D	D	D	A	2	5	9	13	15	17	18	19	20	N	N	N	N	N
16	D	D	D	A	A	3	7	11	13	15	17	18	19	20	N	N	N	N
17	D	D	D	D	A	2	5	9	11	13	15	17	18	19	20	N	N	N
18	D	D	D	D	A	A	3	7	9	11	13	15	17	18	19	20	N	N
19	D	D	D	D	D	A	2	5	7	9	11	13	15	17	18	19	20	N
20	D	D	D	D	D	A	A	3	5	7	9	11	13	15	17	18	19	20

A: automaticamente afasta os mortos-vivos. N: sem efeito, o poder do clérigo não é suficiente para afastá-los.

D: destrói os mortos-vivos.



Especializações

Nas especializações teremos uma pequena porém importante alteração: com exceção das especializações paladino, cultista e necromante, não existem mais vinculações entre especialização e alinhamento.

Equipamentos

Além de tudo isso, atualizamos a tabela de armas e de itens de proteção. Com relação

às armas, novas classificações foram criadas, além de uma revisão geral no peso e no dano de algumas delas.

Já as armaduras a novidade está no peso e na nova classificação implementada: o bônus máximo de Destreza que a armadura permite. Armaduras mais pesadas limitam a mobilidade do personagem, afetando a sua capacidade de esquivar golpes. Escudos não limitam a movimentação, portanto não têm exigência com relação ao bônus máximo de Destreza.



T3. Armas

Arma	Tam.	Dano	Tipo	Alcance	Inic.	Peso	Preço
Adaga	P	1d4	Perfuração	3/6/9	+8	0,5 kg	2 PO
Alabarda	G	1d10	Corte e Perfuração	3	+1	8 kg	15 PO
Arco Curto	P	-	-	15/30/45	+3	0,5 kg	25 PO
Arco Longo	G	-	-	20/50/70	+2	1,5 kg	60 PO
Besta	P	1d6	Perfuração	20/40/60	+3	3,5 kg	30 PO
Bordão/Cajado	M	1d6	Impacto	-	+7	1,5 kg	5 PP
Cimitarra	M	1d6	Corte	-	+8	1,5 kg	15 PO
Espada Bastarda	G	1d10	Corte	-	+3	2,8 kg	12 PO
Espada Curta	P	1d6	Perfuração	-	+7	1,5 kg	6 PO
Espada Longa	M	1d8	Corte	-	+5	2 kg	10 PO
Flecha (x20)	-	1d8	Perfuração	-	-	1,5 kg	5 PO
Flecha Improvisada (x10)*	-	1d6	Perfuração	-	-	0,5 kg	-
Funda	P	1d3	Impacto	10/20/30	+4	-	5 PP
Lança	M	1d6	Perfuração	3/6/9	+4	2,5 kg	5 PO
Maça	M	1d8	Impacto	-	+3	5 kg	6 PO
Machado	G	1d12	Corte	-	+1	3,5 kg	8 PO
Machadinha	P	1d6	Corte	3/6/9	+6	2 kg	4 PO
Mangual	M	1d8	Impacto e Perfuração	-	+3	5 kg	8 PO
Martelo	M	1d6	Impacto	3/6/9	+6	3 kg	5 PO
Montante	G	1d10	Corte	-	+1	10 kg	20 PO
Porrete	M	1d4	Impacto	-	+6	0,5 kg	1 PP
Sabre	P	1d6	Perfuração	-	+8	1,5 kg	8 PP

*Flechas improvisadas são, como o próprio nome diz, feitas de forma improvisada, com materiais encontrados na natureza. A quantidade de flechas descrita na tabela representa quantas flechas improvisadas podem ser confeccionadas em uma hora de trabalho dedicado exclusivamente a esse feito.



T4. Armaduras

Armadura	Bônus na CA	Mov	Bônus Máx. de Des	Peso	Preço
Armadura de Couro	+2	-	+6	7 kg	20 PO
Armadura de Placas	+6	-2 metros	+3	13 kg	300 PO
Armadura Completa	+8	-3 metros	+1	20 kg	2.000 PO
Cota de Malha	+4	-1 metro	+2	17 kg	60 PO
Escudo de Madeira	+1	-	-	3 kg	8 PO
Escudo de Aço	+2	-	-	7 kg	15 PO

Posturas de Combate para Homens de Armas

Defensiva: ao assumir a postura defensiva, o homem de armas abdica de realizar qualquer outro tipo de ação em seu turno. Não ataca, não move, não toma poção, apenas se fecha em posição totalmente defensiva. Essa postura dá um bônus de +4 à CA.

Cautelosa: ao assumir a postura cautelosa, o homem de armas abdica de atacar com eficiência para dedicar maior atenção à defesa. Essa postura dá um bônus de +2 na CA, ao custo de uma penalidade de -2 no ataque e -2 no dano.

Bloqueio: o homem de armas, em seu turno, pode declarar que pretende bloquear o próximo ataque do seu adversário. Para fazer o bloqueio, o homem de armas abre mão do seu ataque - ou de um de seus ataques, caso possa fazer mais de um ataque por turno - por uma jogada oposta de ataque contra a jogada de ataque de seu oponente. Caso vença, o homem de armas bloqueia o ataque adversário. Caso seja derrotado, o homem de armas deve desconsiderar o bônus de destreza da sua CA.

Ofensiva: ao assumir a postura ofensiva, o homem de armas abdica de se defender com eficiência para dedicar maior atenção ao ataque. Ele deixa de tentar esquivar golpes, confiando apenas na eficiência de sua armadura, e por isso perde o bônus de Destreza da CA. Em contrapartida, recebe um bônus equivalente no ataque e no dano.

Especializações

Clérigo: Mártir

5º nível passa a utilizar o seu sangue e o sofrimento para potencializar as suas magias. A partir deste nível, o mártir pode auto infringir dano para recuperar círculos de magia. Uma vez ao dia, o mártir pode auto infringir 3 pontos de dano para recuperar 1 círculo de magia. Ou seja, ao causar em si mesmo 3 pontos de dano, o mártir é capaz de lançar novamente qualquer magia de 1º círculo. O mártir se relaciona também com mortos-vivos para potencializar as suas magias. Neste caso, para cada 3 pontos de dano causados por um morto-vivo, o mártir recupera 2 círculos de magia, sem limitação diária. 8º nível pode auto infringir o dano 3x ao dia. 16º nível pode auto infringir o dano 5x ao dia.

Homem de Armas: Defensor

5º nível passa a concentrar seu treinamento na arte da defesa ao invés do ataque. A partir deste nível, recebe um bônus de +1 na CA para lutar na postura defensiva e reduz para -1 as penalidades no ataque e no dano para lutar na postura cautelosa. 8º nível pode adicionar seu bônus de Destreza na CA de seu aliado, além do bônus de CA do seu escudo. 16º nível pode lutar na postura defensiva sem penalidades, além de não perder o bônus de Destreza da CA por lutar na postura ofensiva.

Ladrão: Arqueiro Furtivo

5º nível passa a se dedicar à arte de matar à distância e sem ser detectado. A partir desse





nível, o arqueiro furtivo, se estiver devidamente escondido, pode deixar de atacar em seu turno para mirar em seu alvo. Para cada dois turnos que mira, a dificuldade de se ter um acerto crítico reduz em 1. Ou seja, se o arqueiro furtivo passar dois turnos mirando, terá um acerto crítico com 19-20. Neste nível o arqueiro furtivo pode reduzir a dificuldade do acerto crítico em 1. **8º nível** consegue reduzir a dificuldade do acerto crítico em apenas um turno. **16º nível** consegue reduzir a dificuldade do acerto crítico em até 2 pontos, precisando de um turno para cada ponto.

Mago: Invocador

5º nível aperfeiçoa o seu estudo arcano e se especializa em invocar criaturas e/ou objetos, transportando-as de um local para o outro, ou até mesmo de um plano para o outro. A partir deste nível, o mago pode invocar uma criatura não inteligente, natural do mesmo local em que o mago se encontra, com até 3 D.V. Uma jogada de reação deverá ser realizada assim que a criatura se deparar com o mago para determinar a forma como a criatura lidará com o fato de ter sido invocada. Esse efeito pode ser realizado uma vez ao dia. **8º nível** pode invocar duas criaturas inteligentes ou três não inteligentes, naturais de qualquer lugar do mundo, com até 5 D.V. Uma jogada de reação deverá ser realizada assim que a criatura se deparar com o mago para determinar a forma como a criatura lidará com o fato de ter sido invocada. Esse efeito pode ser realizado duas vezes ao dia. **16º nível** pode invocar três criaturas inteligentes ou cinco não inteligentes, do mesmo planeta ou de outros planos, com até 8 D.V. Uma jogada de reação deverá ser realizada assim que a criatura se deparar com o mago para determinar a forma como a criatura lidará com o fato de ter sido invocada. Esse efeito pode ser realizado três vezes ao dia.

Regra Alternativa: ampliando a Contramágica

No Livro Básico do Old Dragon, a contra-

mágica tem uma função específica: o personagem pode anular uma magia lançada por outro personagem ao gastar uma magia de mesmo círculo para lançar a contramágica. Como regra alternativa, ampliando a utilização dessa regra, a contramágica pode ser utilizada para combater qualquer outro efeito mágico. Nesse caso, duas alterações são necessárias: a magia Dissipar magia é erradicada do livro e a magia Abrir/Trancar passa a ser apenas Tranca mágica. Tanto a tentativa de dissipar uma magia quanto para abrir uma porta com tranca mágica passam a ser jogadas de contramágica e funcionam da seguinte forma: para dissipar uma magia, o personagem faz uma jogada de contramágica (1d6 + nível) contra uma dificuldade de 4 + nível do personagem que lançou a magia. Em caso de sucesso, o efeito mágico é dissipado. A mesma jogada deve ser feita para abrir uma porta com tranca mágica: 1d6 + nível contra uma dificuldade de 4 + nível do personagem que lançou a magia.

Regra Alternativa: Iniciativa

Na regra alternativa de iniciativa se desconsidera a velocidade de armas. A iniciativa é rolada apenas uma vez, no início do combate, utilizando o seguinte sistema: 1d20 + Destreza. Os que rolarem o valor maior agem antes daqueles que rolarem o valor menor. Personagens atacando com adaga podem fazer um novo ataque ao final do turno contra o mesmo alvo do seu ataque original.

Posicionamento de Combate

A forma como os personagens se posicionam quando em combate pode significar o sucesso ou o fracasso, a vida ou a morte.

Flanquear: o seu personagem está flanqueando o inimigo quando um aliado seu está atacando esse mesmo inimigo, posicionado no seu lado oposto. Esse posicionamento dá aos dois personagens um bônus de +2 nos ataques. Ladrões podem fazer ataques furtivos neste posicionamento.