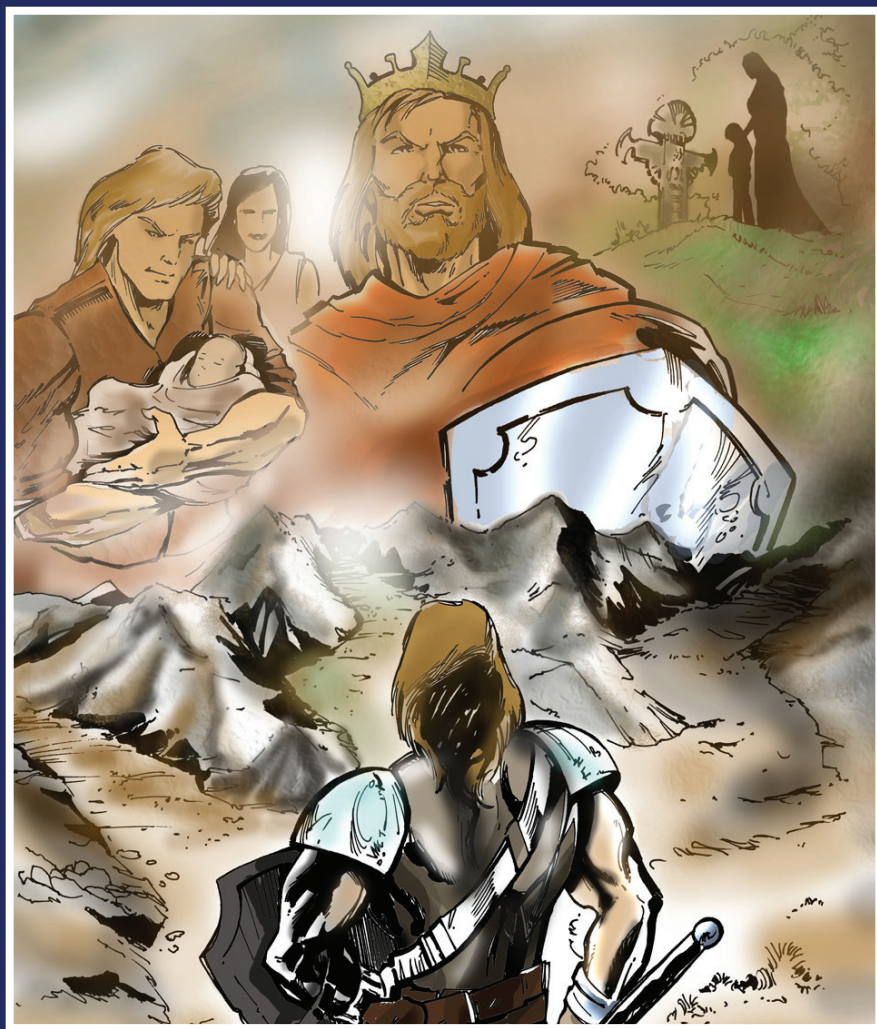


GUIA DE REGRAS OPCIONAIS

Fluxovida

CRIANDO PERSONAGENS COM HISTÓRIA E ALMA



SUPLEMENTO IDEALIZADO E ESCRITO PELA LISTA DE JOGADORES DO OLD DRAGON

Autores*Lista de Jogadores e**Colaboradores do Old Dragon*http://groups.google.com/group/od_rpg?hl=pt-BR**Editor***Antonio Sá Neto***Diagramação***Igor Moreno***Capa***André Mousinho**Abril/2012**Distribuído sob a licença**Creative Commons Brasil v.3.0***OLDDRAGON.com.br****Índice**

Introdução	3
1. Aparência	4
2. Nascimento & Família	7
3. Status & Profissão	12
4. Amigos, Inimigos & Amores	14
5. Personalidade.....	20
6. VidadeAventureiro.....	26
Apêndice: Outras Tabelas	30

Fluxovida

Criando personagens com história e alma

Introdução

O que esperar deste suplemento?

...dele nada se sabia, nada se conhecia. Dele, pouco se esperava pois não existia. Não se pode existir se nada se conhece de si. somos o resultado do que vivemos. Se nada vivemos, resultamos no nulo. Sempre."

Um dos RPGs mais legais lançados nos anos 90 foi o Cyberpunk 2020, trazido para o Brasil pela Devir Editora.

Além de uma ambientação inédita no Brasil, o livro trazia uma sacada interessantíssima para colorir a vida pregressa de seu personagem, o Fluxovida.

Com jogadas de dados, você formava uma linha do tempo de acontecimentos da vida de seu personagem e de características próprias, como estilo de roupa e cabelo, inimigos, origem familiar e etnia racial.

Isso fazia com que seus personagens adquirissem uma cor própria, pois detalhava (ainda que aleatoriamente) o passado e isso lhe concedia uma forma completa de ver e entender as ações que você poderia tomar com ele.

Esta é a ideia descarada desse suplemento. Criar uma série de listas e tabelas de forma a criar um enorme banco de dados para seus personagens. Históricos fraquinhos e personagens filho de ferreiro ou com amnésia? Nunca mais!

De quebra o apêndice trás algumas tabelas de cunho cômico e uma homenagem a grande Dragon Magazine Nacional, com uma tabela completa com tesouros "desprezíveis". Um clássico!

Capítulo 1

Aparência

Use estas tabelas para definir a aparência do seu personagem. Todas as tabelas desta capítulo (do livro inteiro na verdade) usam o D30, um dado de trinta faces. Você encontrará este dado à venda na loja da Redbox Editora ou en-

tão pode simular esse dado usando 1d4 para a dezena (desprezando o 4) e um d10. Caso um resultado não seja possível ou indesejável (como barba ou calvície numa personagem feminina, ignore o resultado e jogue novamente.

Tabela 1-1: Cor da pele			
1d30		Resultado	
1	Azeviche	16	Negra
2	Negra	17	Bronzeada
3	Mulata	18	Branca
4	Parda	19	Mulata
5	Bronzeada	20	Parda
6	Sardenta	21	Azeviche
7	Branca	22	Branca
8	Branca pálida	23	Negra
9	Amarela	24	Vermelha
10	Trigueira	25	Amarela
11	Vermelha	26	Albino
12	Negra	27	Cicatrizes (Role para determinar: Par – cicatrizes comuns; Impar – cicatrizes ritualísticas). Role novamente para a cor da pele.
13	Branca	28	Tatuagens. Role novamente para determinar a cor da pele, ignorando resultados 28.
14	Branca pálida	29	Marca de nascença. Role novamente para determinar a cor da pele, ignorando resultados 26 e 29.
15	Trigueira	30	Pele manchada (Role para determinar: Par – mancha mais clara do que a pele; Impar – mancha mais escura do que a pele). Role novamente para determinar a cor da pele, ignorando resultados 26 e 30.

Tabela 1-2: Cor dos olhos

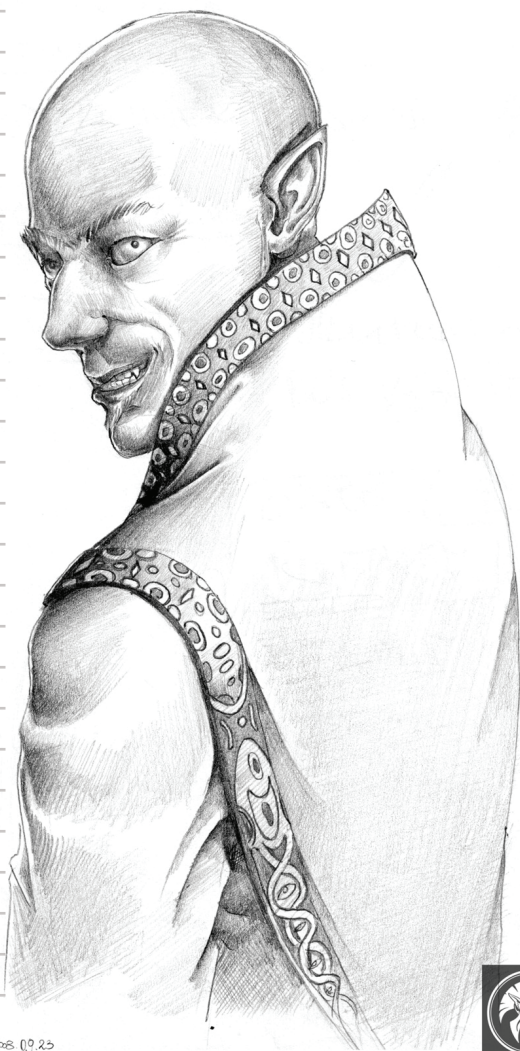
1d30	Resultado
1	Negro
2	Castanho
3	Castanho-claro
4	Castanho escuro
5	Castanho esverdeado
6	Verde
7	Verde esmeralda
8	Verde acinzentado
9	Azul claro
10	Azul escuro
11	Cor-de-mel
12	Cinzentos
13	Cinza-prateado
14	Dourado
15	Violeta
16	Cor-de-avelã
17	Azul acinzentado
18	Vermelho (albino)
19	Âmbar
20	Azul
21	Castanho
22	Castanho-claro
23	Castanho-escuro
24	Verde oliva
25	Caramelo
26	Olheiras profundas e permanentes. Role novamente para a cor do olho.
27	Esclera (branco do olho) com veios de sangue. Role novamente para determinar a cor do olho.
28	Esclera (branco do olho) amarelada. Role novamente para a cor do olho.
29	Caolho; role outra vez para determinar a cor do olho restante.
30	Um olho de cada cor, role 2 vezes.

Tabela 1-3: Cor dos cabelos

1d30	Resultado
1	Preto-azulado
2	Preto
3	Castanho-escuro
4	Castanho
5	Castanho-claro
6	Castanho-avermelhado
7	Ruivo (vermelho)
8	Ruivo (alaranjado)
9	Ruivo-acobreado
10	Louro-arruivado
11	Louro-platinado
12	Louro-claro
13	Louro
14	Louro-acinzentado
15	Louro-escuro
16	Louro-dourado
17	Castanho-claro
18	Castanho
19	Castanho-escuro
20	Preto
21	Louro-escuro
22	Louro
23	Louro-claro
24	Cinzentos
25	Branco-prateado
26	Branco
27	Têmporas grisalhas. Role novamente para determinar a cor do cabelo.
28	Grisalho. Role novamente para determinar a cor do cabelo restante.
29	Calvo. Role novamente para determinar a cor do cabelo restante.
30	Careca (Role para determinar: Par – cabelo raspado; Impar – naturalmente careca. Opcionalmente, assumo este resultado válido apenas para homens.)

Tabela 1-4: Cabelos e pelos faciais

1d30	Resultado
1	Cabelos longos
2	Cabelos curtos
3	Cabelo volumoso
4	Cabelo ralo
5	Cabelo raspado
6	Cabelo liso
7	Cabelo cacheado
8	Cabelo crespo
9	Costeletas longas
10	Suíças proeminentes
11	Tranças nos cabelos
12	Dreadlocks
13	Moicano longo
14	Moicano curto
15	Bigode curto
16	Bigode longo
17	Bigode fino
18	Cavanhaque sem bigode
19	Cavanhaque e bigode
20	Tranças no cavanhaque
21	Barba por fazer
22	Barba rala
23	Barba curta
24	Barba crespa
25	Barba longa
26	Tranças na barba
27	Sobrancelhas finas
28	Sobrancelhas grossas
29	Sobrancelhas unidas
30	Sobrancelhas hirsutas



Capítulo 2

Nascimento & Família

Qual a sua origem? De onde você veio? quem são seus pais? O destino guardou algo para o seu futuro ou você é apenas mais um na multidão de infelizes que nascem todos os dias? E sua

família como é? Você possui outros irmãos ou irmãs? Eles são muitos ou poucos? Caso um resultado não seja possível ou indesejável ignore o resultado e jogue novamente.

Tabela 2-1: Você nasceu... (role 1d30)**1-15**

Nascimento mundano

16-30

Condição especial

Tabela 2-2: Nascimento mundano

1d30	Resultado
1	Em uma área montanhosa
2	Em um pântano
3	Em uma floresta
4	Em um vilarejo
5	Em um grande centro urbano
6	Em um monastério ou templo clerical
7	Durante uma viagem
8	Em uma ilha
9	Você não sabe nada sobre seu nascimento
10	Em uma caverna
11	Em um cemitério
12	Em uma cidade de porte médio
13	Na capital do reino
14	No palácio real
15	Em um deserto
16	Em um casebre no meio do nada
17	Em um navio
18	Em uma cidade portuária
19	Em uma fortaleza anã
20	Em uma aldeia élfica
21	Em um reino distante
22	Em uma fazenda
23	Em uma comunidade halfling
24	Em um acampamento de salteadores
25	Em um circo
26	Em um campo de batalha
27	No subterrâneo
28	Em uma cela de prisão
29	Em um acampamento cigano
30	Em um local completamente destruído



Tabela 2-3: Condição especial

1d30		Resultado	
1	Durante um equinócio	16	Durante um ataque de mortos-vivos
2	Durante o ataque de um dragão	17	Em uma importante data religiosa
3	Durante uma terrível tempestade	18	Durante a passagem de um cometa
4	Em uma construção sobre as nuvens	19	Nas condições de uma antiga profecia
5	Durante um solstício	20	Em uma ilha que afundou
6	Durante um ataque de orcs	21	Durante uma chuva de estrelas cadentes
7	Em um ritual arcano	22	Durante uma aurora boreal/austral
8	Você não nasceu, foi "construído" ou "criado"	23	Durante um terremoto
9	Você não sabe nada sobre seu nascimento	24	Durante um eclipse lunar
10	Durante a queda de um meteoro	25	Prematuramente
11	Em um outro plano de existência	26	No momento da erupção de um vulcão
12	Debaixo d'água, ou em um reino submerso	27	Em um barco voador, ou aparato aéreo
13	Durante um eclipse solar	28	Durante uma grande epidemia
14	No dia extra de um ano bissexto	29	Role uma vez nesta tabela e outra na de nascimento mundano
15	Em outro planeta ou corpo celeste	30	Role duas vezes nesta tabela

Tabela 2-4: Seus Pais

1d30	Resultado
1	Seus pais eram moradores de rua, a classe social mais baixa do populacho
2	Órfão de um, mas criado pelo outro. (Role para determinar qual morreu: par - pai; ímpar - mãe)
3	Órfão de pai e mãe, mas criado por outros (par - parentes. ímpar - não parentes)
4	Você é completamente órfão e cresceu nas ruas ou em um orfanato
5	Seus pais são nobres
6	Um de seus pais é nobre (Role para determinar: par - pai; ímpar - mãe)
7	Seus pais são mercadores/comerciantes
8	Seus pais são ladrões/piratas/foragidos
9	Seus pais são artistas/artesãos
10	Seus pais são vivos, mas lhe deram para ser criado por outros (Role: par - parentes; ímpar - não parentes)
11	Seus pais são escravos/servos
12	Seus pais são aventureiros
13	Você foi adotado por uma raça diferente da sua
14	Você foi adotado por uma Instituição Religiosa
15	Você foi adotado por uma Guilda de Ladrões/Mercantes
16	Seus pais são uma união de duas famílias inimigas
17	Você é fruto de uma relação incestuosa
18	Sua mãe não sabe que você ainda vive
19	Seu pai não sabe que você existe/ainda vive
20	Você foi abandonado à própria sorte e não sabe nada sobre seus pais
21	Seus pais são camponeses
22	Seu pai é um rei
23	Sua mãe é uma rainha
24	Um de seus pais morreu e você tem uma madrasta ou padrasto (Role: par - padrasto; ímpar - madrasta)
25	Um de seus pais é membro do clero (Role para determinar quem: par - pai; ímpar - mãe)
26	Seus pais são separados (Role para determinar quem lhe criou: par - pai; ímpar - mãe)
27	Seus pais são separados e você tem madrasta e padrasto
28	Você é filho de um ser de outro plano/mundo com um habitante deste mundo.
29	Ambos os seus pais são de outro plano/mundo
30	Você é um filho bastardo

Tabela 2-5: Você tem irmãos? (role 1d30)

1-15 Não, sou filho único

16-30 Sim, tenho 2d6 irmãos

Tabela 2-6: Sorte e Tragédia Pessoal e Familiar (role 1d30)

1-6	Nada aconteceu, você teve uma vida bem mundana e monótona.	15-22	Role uma vez na tabela TRAGÉDIA.
7-14	Role uma vez na tabela SORTE.	23-30	Role uma vez na tabela SORTE e uma vez na tabela TRAGÉDIA.

Tabela 2-7: Sorte

Resultado			
1	Você herdou bens familiares (uma casa, terras, cavalo, dinheiro, armas, etc.)	16	Sua infância foi próxima a circos/estábulo/afins e aprendeu coisas que acalmam os animais.
2	Você ou sua família encontrou um item muito poderoso e desejado.	17	Independente de seu status social, você conviveu com nobres na corte, e você acabou recebendo educação para se portar entre eles
3	Você encontrou um mestre que lhe ensinou uma técnica/segreto profissional importante e fenomenal.	18	Você ou sua família descobriu um segredo importante que pode beneficiá-lo de alguma forma muito vantajosa.
4	Uma pessoa de poder político ou econômico no reino lhe deve um favor	19	Você encontrou um mapa que pode guiá-lo a um grande tesouro que pode existir ou não.
5	Uma criatura poderosa (ex: um gênio, um dragão, uma fada, etc.) lhe deve um favor	20	Você e sua família estão em boas graças com o clero local. Além disso, você fosse muito bem educado nas tradições religiosas.
6	Você ou sua família fez um contato poderoso nos altos escalões de governo do reino (um conselheiro/regente/ministro).	21	Você nasceu em um dia iluminado, e os animais selvagens tendem a reagir positivamente na sua presença e tentativa de contatos.
7	Você ganhou a confiança de uma guilda ou grupo comum. (de ladrões, de artesãos, de mercadores, etc.)	22	Você tornou-se próximo de membros de uma comunidade de uma outra raça e eles lhe consideram um amigo de seu povo.
8	Você ganhou a confiança da guilda (de ladrões, de artesãos, de mercadores, etc.) mais poderosa do reino	23	Você tem uma facilidade natural para línguas, podendo aprender qualquer uma (desde que haja alguém com quem aprender).
9	Sua família está envolvida em uma conspiração, em uma posição confortável	24	Sua família descende de um grande e famoso herói, e seu sobrenome é muito reconhecido.
10	Sua família recebeu algum tipo de bênção divina ou dom especial	25	Você possui um ancestral de outra raça e eles o consideram como "parente".
11	Seu sangue possui tradição em derrotar certo tipo de criatura	26	Você tem um dom natural para passar emoções distintas com sua voz, seja um grito em batalha, ameaça numa interrogação, ou um galanteio.
12	Você adquiriu uma simpatia inexplicável de alguém forte e poderoso	27	Você puxou só o melhor de seus pais! Sua beleza não passa despercebida pelas outras pessoas.
13	Você teve acesso a uma vasta biblioteca desde pequeno, tendo contato com outras culturas e línguas desde jovem.	28	Você herdou um verdadeiro estômago de avestruz, e é capaz de comer coisas que fariam a maioria das pessoas passar mal.
14	Você cresceu num local pouco lúgubre e isso o tornou mais resistente a doenças.	29	Um grupo religioso/criminoso vê em você o líder ideal para a organização/igreja.
15	Você cresceu no campo, aprendendo a utilizar a natureza a sua volta para obter informações.	30	Você é realmente muito sortudo. Role duas vezes nesta tabela.

Tabela 2-8: Tragédia

		Resultado
1	Sua família perdeu tudo devido a uma traição	16 Sua família foi dizimada por monstros. Você pode ou não ser o único sobrevivente.
2	Sua família faliu devido à má administração	17 Sua família é afligida por algum tipo de doença.
3	Sua família foi exilada	18 Sua família foi vitimada por uma epidemia
4	Sua família está aprisionada em algum lugar.	19 Sua família foi escravizada
5	Sua família desapareceu!	20 Sua família perdeu tudo com dívidas de jogo
6	Sua família está envolta em uma conspiração	21 Você adquiriu algum tipo de vício
7	Sua família é vive em guerra interna por poder	22 Você já esteve preso por 1d6 meses
8	Você herdou dívidas familiares	23 Você sofreu um acidente que o deixou com sequelas físicas para sempre (olho perdido, maneta, dedos perdidos, manco, cicatrizes, etc)
9	Você provocou, inadvertidamente, a destruição de sua família	24 Você foi acusado de um crime e hoje é considerado fora-da-lei e perseguido pela guarda do reino. (Par – Você é culpado pelo crime; Impar – Você foi acusado injustamente por um crime que não cometeu)
10	Sua família está sendo caçada	25 Você teve um(a) amante, amigo ou parente morto. (Par - Você não sabe quem foi, nem tem pistas do assassino; Impar - Você sabe quem foi o responsável, mas precisa de provas)
11	Sua família sofre com perseguições religiosas ou culturais	26 Você ou sua família descobriu um segredo importante, e alguém quer garantir que isso continue sendo um segredo.
12	Você foi responsável pela morte de um membro de sua família	27 Você foi traído. (Role 1d30 para determinar: 1-10 - Você foi traído por um amigo; 11-20 - Você foi traído por um parente; 21-30 - Você foi traído por um colega de trabalho ou integrante do mesmo grupo)
13	Você teve contato com um grande horror sobrenatural que o deixou com sequelas mentais. Quase todos (exceto aqueles mais próximos) o consideram louco.	28 Você está sendo caçado por uma guilda poderosa (de ladinos, de comerciantes etc) por algo que fez (ou que eles pensam que você fez); há provas (forjadas?) que apontam sua culpa no caso (Par - Não foi você quem fez, e as provas são forjadas; Impar - Foi você quem fez, e eles tem provas concretas sobre o que aconteceu)
14	Você é considerado a ovelha negra da família e desacreditado por seus parentes	29 Sua família é vítima de uma maldição
15	Você traiu sua família	30 Você é do tipo judiado pela vida. Role duas vezes nesta tabela.

Status & Profissão

Qual a sua classe social? Você foi um sofrido escravo, viveu uma atribulada vida de plebeu ou teve a sorte de viver uma vida de nobre, onde o mais importante foi acumular ainda mais riqueza? O que você sabe fazer? Como ocupou

seu tempo antes de entrar para a fantástica vida de aventureiro? Estas perguntas serão respondidas neste capítulo. Caso um resultado não seja possível ou indesejável ignore o resultado e jogue novamente.

Tabela 3-1: Status social inicial (role 1d30)

1-3	Escravo	4-29	Plebeu	30	Nobre
-----	---------	------	--------	----	-------

Tabela 3-2: Escravos: profissão anterior

1d30	Resultado
1	Camareiro ou Pajem
2	Bufão ou Bobo da Corte
3	Faxineiro
4	Trabalhador Braçal ou Estivador
5	Gladiador
6	Jardineiro
7	Tratador de Animais
8	Marinheiro ou Remador
9	Mineiro ou Garimpeiro
10	Cozinheiro
11	Servente Doméstico
12	Trabalhador Agrícola
13	Eunuco
14	Controlador de Pragas /Caçador de Ratos
15	Pastor de Animais
16	Escravo Sexual ou Prostituta
17	Lenhador
18	Provador Real
19	Acrobata ou Malabarista
20	Dançarino
21	Coveiro
22	Limpador de Fossas
23	Carvoeiro
24	Canteiro ("Pedreiro")
25	Limpador de Chaminés
26	Fiandeiro ou Cordoeiro
27	Lavadeira
28	Cesteiro
29	Escriba
30	Role a profissão na tabela de PLEBEUS

Tabela 3-3: Plebeus: profissão anterior

1d30	Resultado
1	Role a profissão na tabela de ESCRAVOS
2	Vagabundo ou Mendigo
3	Ferreiro
4	Taverneiro ou Estalajadeiro
5	Ceramicista ou Oleiro
6	Curtidor
7	Agricultor
8	Alfaiate
9	Sapateiro
10	Armeiro
11	Padeiro
12	Açougueiro
13	Cirreiro (Fazedor de Velas)
14	Ator
15	Ourives ou Joalheiro
16	Carpinteiro
17	Bandido (Role para determinar: 1 a 6 - batedor de carteiras; 7 a 12 - salteador; 13 a 18 - matador; 19 a 24 - arrombador de casas; 25 a 30 - capanga)
18	Soldado (Role para determinar: 1 a 9 - miliciano; 10 a 15 - guarda; 16 a 21 - mercenário; 22 a 26 - soldado profissional; 27 a 30 - veterano de guerra)
19	Ajudante do Clero
20	Vendedor, Feirante ou Mascate
21	Dono de Bordel
22	Capataz
23	Pescador
24	Caçador ou Peleiro
25	Herbalista ou Apotecario
26	Bibliotecário ou Copista
27	Cervejeiro ou Vinicultor
28	Tecelão
29	Membro do Baixo Clero
30	Role a profissão na tabela de NOBRES

Tabela 3-4: Nobres: profissão anterior

1d30	Resultado
1	Role a profissão na tabela de PLEBEUS
2	Artista (Role para determinar: 1 a 6 – escultor; 7 a 12 – pintor; 13 a 18 – músico; 19 a 24 – escritor; 25 a 30 – poeta)
3	Falcoeiro
4	Escudeiro
5	Fazendeiro Livre
6	Conselheiro Religioso
7	Conselheiro Real ou Magistrado
8	Coletor de Impostos
9	Comandante ou General
10	Membro do Alto Clero
11	Sábio
12	Mercador
13	Capitão de Navio
14	Navegador
15	Jogador
16	Tutor
17	Escravista
18	Cavaleiro
19	Minerador (Dono de Mina)
20	Pecuarista (Grande Criador de Animais)
21	Senhor de Moinho ou Engenho
22	Embaixador, Arauto ou Diplomata
23	Astrônomo ou Astrólogo
24	Médico ou Barbeiro
25	Cartógrafo
26	Aprendiz de Feiticeiro
27	Alquimista
28	Engenheiro
29	Guarda-Caça ou Guarda Florestal
30	Lutier

Amigos, Inimigos e Amores

Poucas pessoas passam pelos primeiros anos de vida sem conseguir amealhar um único amigo ou companheiro. Infelizmente nós muitas vezes conseguimos atrair com mesma intensidade

inimigos poderosos. Por fim, todos temos nossos amores e casos pela vida. Descubra os seus! Caso um resultado não seja possível ou indesejável ignore o resultado e jogue novamente.

Tabela 4-1: Amigos e Inimigos			
1-6	Nenhum amigo ou inimigo digno de nota.	15-22	Siga as instruções em VOCÊ FEZ UM INIMIGO.
7-14	Siga as instruções em VOCÊ FEZ UM AMIGO.	23-30	Siga as instruções em VOCÊ FEZ UM AMIGO e também em VOCÊ FEZ UM INIMIGO.

VOCÊ FEZ UM AMIGO

Você conseguiu forjar uma bela amizade. Para determinar quem é a pessoa que se tornou seu grande amigo role 1d30 uma vez na tabela “Quem é o seu amigo”, e uma vez na tabela “Origem ou relação de amizade”.

VOCÊ FEZ UM INIMIGO

Você conquistou a inimizade de alguém. Para determinar quem é a pessoa que se tornou seu inimigo, role 1d30 uma vez na tabela “Quem é o seu inimigo”, e uma vez na tabela “causa da inimizade”. e outra na “consequência da inimizade”.

Tabela 4-2: Quem é o seu amigo?			
1d30	Resultado (se desejar, role par para sexo masculino ou ímpar para sexo feminino)		
1	Um antigo mentor	16	Um membro do clero
2	Um colega de armas	17	Um grande sábio
3	Um antigo amante	18	Um mercador
4	Um ex-inimigo	19	Um pirata
5	Seu patrão	20	Um empregado
6	Um filho de seu patrão	21	Um cavaleiro
7	Um amigo de infância	22	O chefe de uma quadrilha de salteadores
8	Um parente distante	23	Alguém de uma raça odiada ou pouco comum
9	O dono da taverna	24	Um escravista
10	O ferreiro da cidade	25	Um mercenário
11	Um soldado	26	O capitão de um navio
12	O chefe da guarda	27	Um general ou alto comandante militar
13	Um ladrão	28	O chefe da guilda de ladrões
14	Alguém com quem trabalhou	29	Um mago
15	Um nobre	30	O rei

Tabela 4-3: Origem ou relação de amizade

1d30	Resultado
1	Você salvou a vida dele
2	Ele salvou a sua vida
3	Ele é como um pai para você
4	Ele é como um filho para você
5	Ele é como se fosse seu irmão mais velho
6	Ele é como se fosse seu irmão mais novo
7	Você defendeu a honra dele
8	Ele defendeu sua honra
9	Suas famílias são amigas de longa data
10	Vocês simplesmente gostam um do outro.
11	Ele o defendeu em uma briga ou combate
12	Você o defendeu em uma briga.
13	Ele lhe emprestou dinheiro
14	Você lhe emprestou dinheiro
15	Vocês tiveram negócios juntos
16	Você admira as habilidades dele
17	Ele admira as suas habilidades
18	Vocês fizeram um pacto de sangue
19	Ele ajudou sua família
20	Você ajudou a família dele
21	Vocês trabalharam juntos no passado
22	Vocês tiveram o mesmo mestre
23	Você voluntariamente assumiu a culpa por algo que ele fez
24	Ele voluntariamente assumiu a culpa por algo que você fez
25	Vocês enfrentaram um perigos juntos
26	Vocês compartilham um segredo
27	Vocês possuem um forte interesse comum por alguma coisa
28	Vocês cresceram juntos
29	Vocês foram vizinhos
30	Vocês frequentavam o mesmo local (taverna, igreja, etc.)

Tabela 4-4: Quem é seu inimigo?

1d30	Resultado
1	Um ex-amante
2	Um inimigo de infância
3	Alguém com quem trabalhou
4	Um membro do clero
5	Seu ex-patrão
6	Um filho de seu patrão
7	Um soldado
8	Um ex-amigo
9	Um parente distante
10	Um ladrão
11	O ferreiro da cidade
12	O dono da taverna
13	O chefe da guarda
14	Um nobre
15	Um colega de armas
16	Um antigo mentor
17	Um grande sábio
18	Um mercador
19	Um pirata
20	Um empregado
21	Um cavaleiro
22	O chefe de uma quadrilha de salteadores
23	Alguém de uma raça odiada ou pouco comum
24	Um escravista
25	Um mercenário
26	O capitão de um navio
27	Um general ou alto comandante militar
28	O chefe da guilda de ladrões
29	Um mago
30	O rei

Tabela 4-5: Causas da Inimizade

1d30	Resultado
1 Você deve dinheiro a ele	16 Você rejeitou uma proposta dele
2 Ele deve dinheiro a você	17 Ele rejeitou uma proposta sua
3 Você ofendeu sua honra	18 Ele o abandonou ou traiu
4 Ele ofendeu sua honra	19 Você o abandonou ou traiu
5 Você tem algo que deveria ter sido dado a ele	20 Você humilhou-o publicamente
6 Ele tem algo que deveria ter sido dado a você	21 Ele humilhou-o publicamente
7 Um amor em comum preferiu ficar com você	22 Ele fez você perder seu prestígio
8 Um amor em comum preferiu ficar com ele	23 Você fez ele perder seu prestígio
9 Você causou a morte de um ente querido dele (Role para determinar: 1 a 6 - aliado; 7 a 14 - amigo; 15 a 22 - parente; 23 a 30 - amante)	24 Ele causou a morte de um ente querido seu (Role para determinar: 1 a 6 - aliado; 7 a 14 - amigo; 15 a 22 - parente; 23 a 30 - amante)
10 Ele causou-lhe uma deficiência física ou mental	25 Você causou-lhe uma deficiência física ou mental
11 Suas cidades são rivais tradicionais	26 Você enganou ele numa situação de negócios
12 Suas famílias são inimigas	27 Ele te enganou numa situação de negócios
13 Ele tem inveja de suas habilidades	28 Você frustrou os planos dele
14 Você tem inveja das habilidades dele	29 Ele frustrou seus planos
15 Vocês simplesmente não se gostam, sem maiores razões	30 Vocês foram enganados por um terceiro, mas culpam um ao outro



Tabela 4-6: Consequência da inimizade

1d30	Resultado
1	Vão se insultar em via pública
2	Vão jogar pedras um no outro
3	Você irá partir para cima do outro, que tentará fugir
4	Seu inimigo irá partir para cima de você, que tentará fugir
5	Ambos vão partir um para cima do outro
6	Um vai ignorar o outro
7	Um vai ignorar o outro, mas tentarão se apunhalar depois
8	Seu inimigo vai chamar um grupo para dar cabo de você
9	Seu inimigo irá propor um duelo até a morte
10	Você irá propor um duelo até a morte
11	Seu inimigo tentará ridicularizá-lo
12	Você tentará ridicularizá-lo
13	Seu inimigo fará uma armadilha (mortal ou não) para você
14	Você fará uma armadilha (mortal ou não) para seu inimigo
15	Seu inimigo tentará manchar sua honra
16	Você tentará manchar a honra de seu inimigo
17	Seu inimigo espalhará boatos e mentiras sobre você
18	Você espalhará boatos e mentiras sobre seu inimigo
19	Seu inimigo tentará culpá-lo de algum crime
20	Você tentará culpar seu inimigo de algum crime
21	Você tentará prejudicar os negócios ou carreira de seu inimigo
22	Seu inimigo tentará prejudicar seus negócios ou sua carreira
23	Seu inimigo tentará capturá-lo e mantê-lo prisioneiro, ou vendê-lo como escravo
24	Você tentará capturar seu inimigo e mantê-lo prisioneiro, ou vendê-lo como escravo
25	Você tentará aleijar ou mutilar seu inimigo
26	Seu inimigo tentará aleijar ou mutilar você
27	Você atacará os parentes, amigos ou aliados de seu inimigo
28	Seu inimigo atacará seus parentes, amigos ou aliados
29	Você tentará assassinar seu inimigo
30	Seu inimigo tentará assassiná-lo

Tabela 4-7: Como foi até agora a sua vida amorosa

1-5	Você é um solitário inveterado. Nunca se interessou ou nunca teve ninguém.	11-20	Role uma vez na tabela CASO AMOROSO TRÁGICO OU PROBLEMÁTICO.
6-10	Apenas romances passageiros e pouco dignos de nota	21-30	Apenas um, mas um caso feliz e duradouro.



Tabela 4-8: Caso Amoroso Trágico ou Problemático

1d30	Resultado (se desejar, role par para sexo masculino ou ímpar para sexo feminino)		
1	A família do seu amor odeia você	16	Suas famílias são rivais ou inimigas declaradas
2	Sua família odeia seu amor	17	Vocês são de raças diferentes
3	Amigos de seu amor odeiam vocês	18	Vocês são de classes sociais distintas
4	Seus amigos odeiam seu amor	19	Você foi o responsável pela morte do seu amor, ou pelo menos acredita que sim
5	Família ou amigos do seu amor usarão de todos os meios para livrar-se de você	20	Seu amor caiu nas graças de outro com quem passou a se relacionar
6	Sua família ou amigos usarão de todos os meios para livrar-se de seu amor	21	Seu amor desapareceu misteriosamente
7	Você possui um rival amoroso	22	A relação simplesmente fracassou
8	Seu amor possui um rival amoroso	23	Algo (como um objetivo pessoal) se interpôs entre vocês
9	Magia os separa de alguma forma (ex: ela foi amaldiçoada a ser um falcão de dia e ele um lobo à noite)	24	Seu amor foi raptado
10	Brigas entre vocês são constantes	25	Seu amor enlouqueceu
11	Os amantes são rivais profissionais ou competem de alguma forma, de maneira extremamente acirrada	26	Seu amor foi aprisionado ou exilado
12	Você é extremamente ciumento	27	Seu amor morreu em um acidente
13	Seu amor é extremamente ciumento	28	Seu amor foi morto em uma luta
14	Você foi/alvo da infidelidade de seu amor	29	Seu amor foi covardemente assassinado
15	Seu amor foi/alvo de sua infidelidade	30	Seu amor cometeu suicídio



Personalidade

Todas as pessoas possuem o seu próprio modo de pensar e ver o mundo, por mais influenciáveis que sejam. O conjunto de ideias e ideais, opiniões, gostos e experiências passadas moldam sua personalidade como aven-

tureiro. Determine a sua com as tabelas deste capítulo. Caso um resultado não seja possível ou indesejável ignore o resultado e jogue novamente.

Tabela 5-1: O que te move ou inspira? Qual sua principal razão de viver?			
Id30	Resultado (Opcionalmente, você pode rolar duas ou três vezes nessa tabela, criando uma lista de prioridades na vida de sua personagem.)		
1	Nada. Você não se apegar a nada, e talvez até mesmo sintar um vazio interior por isso.	16	Sua palavra
2	Você mesmo	17	Honestidade
3	Seus pais (Role para determinar: 1 a 10 – Pai; 11 a 20 – Mãe; 21 a 30 – Ambos)	18	Vingança
4	Um irmão ou irmã (se não tiver nenhum, ignore e role novamente)	19	Amor
5	Um amante (se não tiver nenhum, ignore e role novamente)	20	Diversão
6	Um amigo em especial	21	Amizade
7	Um animal de estimação	22	A beleza das coisas
8	Um professor ou mentor	23	Uma boa luta
9	Um herói pessoal, provavelmente uma figura pública	24	Conforto
10	Magia	25	Esforço e trabalho duro
11	Juventude	26	Sua raça
12	Conhecimento	27	Seus princípios (leve em conta seu alinhamento ao determiná-los!)
13	Poder	28	Sua nação
14	Honra	29	Seu soberano (rei, rainha, imperador, etc.)
15	Dinheiro e riquezas	30	Seu Deus

Tabela 5-2: Sua Principal Relíquia

1d30	Resultado
1	Uma arma
2	Uma ferramenta
3	Uma peça de roupa
4	Uma gravura
5	Um livro
6	Um diário
7	Um pergaminho
8	Uma carta
9	Um instrumento musical
10	Uma jóia
11	Um brinquedo ou jogo
12	Um chapéu
13	Uma moeda
14	Um lenço
15	Um cantil ou odre
16	Uma armadura, escudo ou elmo
17	Uma mochila ou bolsa
18	Uma gema
19	Uma pequena escultura
20	Um símbolo sagrado ou outro objeto religioso
21	Uma caneca ou taça
22	Uma pena
23	Um mapa
24	Uma chave
25	Uma pequena caixa, baú, ou porta-jóias
26	Uma máscara
27	Um pedaço de um animal ou monstro
28	Um pedaço de um humano ou humanóide
29	Um item mágico menor. Talvez você desconheça sua natureza mágica.
30	Um poderoso item mágico inteligente, que vê grande futuro em você, mas o acha pouco experiente ou sábio para usar todo seu poder. Provavelmente você nem desconfia disso.



Tabela 5-3: Algo de que você não gosta

1d30	Resultado
1	Calor
2	Frio
3	Um animal comum (cavalos, cachorros, gatos, vacas, camelos, etc.)
4	Magia
5	Religião
6	Você não gosta do odor de alguma coisa (escolha o quê)
7	Você não gosta do sabor de alguma bebida ou comida (escolha o quê)
8	Você não gosta de alguma raça (escolha qual)
9	Grandes massas d'água
10	De combates
11	Crianças
12	Velhos
13	Falar em meio a multidões
14	De mulheres (sexo feminino em geral)
15	De homens (sexo masculino em geral)
16	Lugares altos
17	Lugares apertados
18	Política
19	Sujeira
20	Mentiras
21	Do dia
22	Da noite
23	De estar sozinho
24	De estar sadio (você é um hipocondríaco!)
25	De algum veículo (escolha qual)
26	De alguma(s) palavra(s)
27	De expor o corpo
28	De não expor o corpo
29	De aglomerações de pessoas
30	Role duas vezes nessa tabela

Tabela 5-4: Seu principal medo é?

1d30	Resultado
1	Ficar velho e fraco
2	Ser abandonado por seus entes queridos
3	Viajar de barco
4	Um tipo de animal (escolha um)
5	Um tipo de monstro (escolha um)
6	Magia
7	Cair em uma armadilha
8	Ser devorado vivo
9	Falhar com seus companheiros ou traí-los
10	Mortos-vivos
11	Ser enterrado vivo
12	Ficar pobre
13	Perder um membro (escolha qual)
14	Perder um dos sentidos (escolha qual)
15	Afogar-se
16	Ser ignorado para sempre
17	Perder a memória depois de tornar-se alguém de destaque em sua carreira
18	De altura
19	Da morte
20	Perder-se e acabar num lugar desconhecido
21	Falhar com seu deus
22	Ser incapaz de manter-se honrado
23	Transformar-se em outra criatura ou monstro
24	Algum deus em específico (escolha um)
25	Enlouquecer
26	Ser traído
27	Ser humilhado publicamente
28	Perder algo importante (escolha o que)
29	De um objeto: uma arma, bonecas de louça, crânios, etc (escolha um)
30	Role duas vezes nessa tabela

Tabela 5-5: Sua opinião em relação às pessoas estranhas ou desconhecidas

Id30	Resultado
1	Neutra em relação a todos. Você espera conhecê-los para julgá-los.
2	Favorável em relação a todos. Você gosta de todo mundo antes mesmo de conhecê-los.
3	Desfavorável em relação a todos. Você odeia todo mundo antes mesmo de conhecê-los.
4	As pessoas são ferramentas que devem ser usadas em prol de seus objetivos
5	Todas as pessoas são indivíduos de valor
6	As pessoas são obstáculos a serem destruídos se atrapalharem seu caminho
7	Ninguém é confiável, por isso você deve se virar sozinho
8	A maioria das pessoas são incompetentes e inúteis, ainda que não sejam pessoas ruins
9	Os membros do sexo oposto em geral são indignos de confiança
10	Os membros do seu próprio sexo em geral são indignos de confiança
11	Os membros do sexo oposto devem ser usados e descartados
12	Os membros do seu próprio sexo são apenas ferramentas descartáveis a serem usadas em seus planos
13	Você odeia todos os membros de seu próprio sexo
14	Você odeia todos os membros do sexo oposto
15	Os membros do sexo oposto são incompetentes e inúteis, ainda que não sejam pessoas ruins
16	Os membros do seu próprio sexo são incompetentes e inúteis, ainda que não sejam pessoas ruins
17	As pessoas são como pedras brutas a serem lapidadas por você
18	Pessoas com pensamentos diferentes do seu não merecem sua atenção
19	Pessoas com pensamentos diferentes do seu tem a sua atenção, pois você espera que elas lhe ensinem algo
20	Pessoas com pensamentos diferentes do seu recebem sua atenção, mas você não os leva a sério
21	Você não respeita ninguém que pertença a uma classe social que seja... (Role para determinar: 1 a 10 – inferior à sua própria; 11 a 20 – superior à sua própria; 21 a 30 – diferente da sua própria)
22	Você é extremamente tolerante, não está nem aí para ninguém, o que pensam sobre você, o que você pensa sobre elas, contanto que você esteja seguro, tudo sempre estará bem
23	Os membros de sua própria raça são incompetentes e inúteis, ainda que não sejam pessoas ruins
24	Os membros das outras raças são incompetentes e inúteis, ainda que não sejam pessoas ruins
25	Os membros de outras raças são apenas ferramentas descartáveis a serem usadas em seus planos
26	Os membros de sua própria raça são apenas ferramentas descartáveis a serem usadas em seus planos
27	Você odeia todos os membros de sua própria raça
28	Você odeia todos os membros de outras raças que não a sua
29	Os membros de outras raças em geral são indignos de confiança
30	Os membros de sua própria raça em geral são indignos de confiança, mas não os de outras raças

Tabela 5-6: Seus principais arrependimentos

Id30	Resultado
1	Você não se arrepende de nada. Nunca. Talvez você seja egotísta e acredite que está sempre correto.
2	Você se arrepende de ter traído seu (a) companheiro (a) com outra pessoa
3	Você se arrepende de ter bebido demais na taverna, ter apagado e acordado no estábulo, nu e sem lembrar do que aconteceu; isso o tornou motivo de boatos e chacotas na cidade
4	Você se arrepende de ter confessado seu amor a quem, faz pouco caso e o ignora completamente
5	Você se arrepende de ter nascido!
6	Você se arrepende de nunca tomar as decisões urgentes na velocidade em que precisam ser tomadas
7	Você se arrepende de ter confiado seu tesouro a um ex-colega de grupo, que fugiu com o dinheiro
8	Você se arrepende de ter contraído AQUELA dívida com um dos comerciantes mais ricos da cidade
9	Você se arrepende de estar em dívida com uma perigosa guilda, e convive com o temor de ser morto
10	Você sempre se arrepende de ter comido mais um pouco da última vez...
11	Você se arrepende de não ter sido capaz de impedir a morte de um companheiro ou ente querido
12	Você se arrepende de não ter seguido outra carreira
13	Você se arrepende de ter dito que iria ajudar
14	Você se arrepende daquela vez na qual uma anã barbuda lhe ofereceu uma bebida e então você não se lembra muito bem do que aconteceu em seguida, ou diz não se lembrar
15	Você se arrepende de ter negado ajuda a alguém
16	Você se arrepende de ter tirado a vida de alguém
17	Você se arrepende de ter confiado em alguém
18	Você se arrepende de ter adquirido algum bem ou objeto (decida com o mestre o que é)
19	Você se arrepende de ter feito algo errado/vergonhoso/danoso graças à bebida (ou graças a um vício)
20	Você se arrepende por ter contraído um voto ou juramento a uma pessoa ou organização
21	Você se arrepende de ter quebrado um voto ou juramento a uma pessoa ou organização
22	Você se arrepende de ter assinado um contrato anos atrás (determine com o mestre do que se trata)
23	Você se arrepende de ter subido na vida pisando nos outros
24	Você se arrepende de ter abandonado sua família
25	Você se arrepende de ter constituído uma família
26	Você se arrepende amargamente das brigas que teve com seus pais
27	Você se arrepende de não ter pedido perdão a alguém que amava, a quem magoou tremendamente
28	Você se arrepende de não ser mais extrovertido
29	Você se arrepende de ter gostado de quem não deveria, uma vez na vida...
30	Você se arrepende de ter feito um pacto de sua alma com uma entidade demoníaca; após ter obtido seu benefício (defina-o com o mestre), convive com o drama da danação eterna quando morrer

Tabela 5-7: Costumes, Hábitos e Manias

1d30	Resultado
1	Você pratica toda noite (ou dia, ou manhã) para melhorar sua habilidade em alguma coisa
2	Você enrola seu cabelo ou barba enquanto pensa
3	Você coleciona troféus de inimigos vencidos
4	Você mantém um diário onde registra seu dia e faz anotações constantes
5	Você sempre entra nos locais com o pé direito
6	Você constantemente afia sua arma
7	Você abre ou tenta abrir qualquer objeto fechado para ver o que tem dentro
8	Você bate três vezes em madeira toda vez que alguém diz algo horrível
9	Você sempre erra o nome das pessoas, ou as chama por apelidos ou por sua profissão
10	Você é extremamente vaidoso e preocupa-se muito com sua aparência; narcisista
11	Você faz uma postura ou gesto específico com sua arma antes de entrar em combate
12	Você vive fazendo trocadilhos
13	Você repete uma palavra ou uma expressão ("digo", "né", "assim", "ahn", "por Crom", etc.)
14	Você possui um grito de guerra extravagante
15	Você costuma cuspir o tempo todo
16	Você gagueja quando encarado(a) pelo sexo oposto (ou mesmo sexo, dependendo de sua preferência)
17	Você cantarola ou assovia o tempo inteiro
18	Você costuma empregar expressões altamente heréticas (ex: " <i>Pela sagrada barba fedorenta de Netuno!</i> ")
19	Você sempre chega adiantado em seus compromissos
20	Você sempre se atrasa de propósito
21	Você costuma carregar dois de cada item que tiver por precaução
22	Você veste-se inteiramente de uma mesma cor
23	Você costuma dar um nome extravagante para todos os seus objetos importantes, como suas armas e armadura, e talvez até para você mesmo (como por exemplo: "me chamem O Vingador Escarlata")
24	Você fica dizendo: "Ok! Ok! Perfeito!", ou outra exclamação de concordância, mas fora isso passa a maior parte do tempo calado
25	Você tem um tique nervoso (rói unhas, pisca seu olhos inúmeras vezes, força a vista, etc)
26	Você erra alguma letra (troca r por l, ou r por g)
27	Você é supersticioso e adquire tudo quanto é tipo de amuleto e badulaques para espantar a má sorte
28	Você costuma ter vários casos com homens e/ou mulheres em cada cidade ao mesmo tempo, o que pode render situações complicadas e/ou pitorescas
29	Você tende a ser rude e grosseiro com todos, e se porta de forma inadequada em eventos sociais
30	Você coleciona alguma coisa: adagas, moedas, anéis, borboletas, mapas, gemas, etc. (escolha o quê)

Vida de Aventureiro

A vida de aventureiro é a estrada que levará a todos, cedo ou tarde, à morte, seja ela glorificada e repleta de objetivos cumpridos ou inexpressiva nas profundezas de algum túnel ordinário e insignificante. Determine neste

capítulo algumas informações sobre o seu passado recente e o que lhe colocou nesta vida tão arriscada. Caso um resultado não seja possível ou indesejável ignore o resultado e jogue novamente.

Tabela 6-1: O que te levou à vida de aventureiro?			
Id30			Resultado
1	Você é mercenário trabalha por dinheiro	16	Você procura reencontrar um amor perdido
2	Você foi salvo por um aventureiro quando criança e deseja se tornar um	17	Você nem sabe porquê, as aventuras simplesmente cruzam seu caminho o tempo todo
3	Você possui motivos altruístas e quer ajudar os necessitados	18	Você almeja fama e glória, e ter seus feitos cantados pelos bardos
4	Você acredita que tem um destino a cumprir	19	Você pretende atrair a atenção de uma guilda ou pessoa influente
5	Você precisa/quer recuperar uma herança perdida, seja porque foi roubada, porque o dono original também desapareceu, etc.	20	Você perdeu uma aposta num jogo de bar e agora está fadado a anos de aventuras ao lado do ganhador dessa aposta
6	Você pretende limpar o seu nome ou de sua família realizando grandes feitos	21	Você pretende gravar seu nome na história e ser lembrado por algo importante
7	Você gosta de emoções fortes	22	Você pretende alcançar o trono por esforço próprio
8	Você deseja tornar-se um herói	23	Você busca um poder/magia/técnica/conhecimento/habilidade (escolha um) que deseja muito conseguir
9	Você está buscando tesouros perdidos	24	Essas aventuras me perseguem! Por mais que eu queira ficar longe!
10	Você quer conhecer o mundo	25	Você busca um artefato de grande poder
11	Você está em uma missão sagrada	26	Você busca uma criatura lendária
12	Você deseja desvendar os mistérios de uma civilização perdida	27	Você pretende ser o indivíduo mais bem sucedido de todos em seu campo de atuação.
13	Você está numa busca por vingança	28	Você busca a imortalidade
14	Seu pai foi um aventureiro e transmitiu o legado à você	29	Você quer tornar-se uma divindade
15	Você foi colocado nessa vida por outra pessoa, e não sabia exatamente no que estava se metendo	30	Você nem se dá conta de que está se aventurando, talvez encare tudo como acontecimentos normais do dia-a-dia.

Tabela 6-2: Primeiro Feito Notável

Id30		Resultado
1	"Ajudei a expulsar algumas criaturas de minha cidade e mandá-las de volta para seu covil" (escolha uma criatura, converse com o mestre para chegarem num acordo)	16 "Entrei em uma expedição rumo a uma cripta local com um grupo de aventureiros uma vez. Tudo bem que foi só pra carregar tocha, mas bem..."
2	"Certa vez servi como batedor a um grupo que planejava atacar um povoado."	17 "Recebi uma recompensa para ir até um lugar e matar um homem para o meu contratante."
3	"Certo dia, voltando de uma viagem, encontrei uma criança raptada por goblins e a trouxe de volta."	18 "Afugentei um monstro da minha vila junto a uma multidão enfurecida com tochas e garfos de feno."
4	"Certa vez me uni a um grupo de aventureiros como guia e consegui sobreviver a um combate contra bandoleiros me escondendo debaixo da carroça."	19 "Uma vez, um líder de nossa aldeia/cidade/vila estava possuído por demônios. Então auxiliei os clérigos locais e um pequeno grupo de aventureiros a conseguir salvá-lo."
5	"Meus pais foram escravizados, quando eu era mais jovem. Alguns anos depois, consegui localizá-los e fugir com eles para longe dos captores."	20 "Encontrei um famoso bandido morto em um beco. Um comerciante passou por ali e achou que eu o tinha matado. Ao menos ele tinha bolsos fartos..."
6	"Eu lembro da vez em que aquelas pragas gigantes infestaram o velho moinho. Eu e mais uns camponeses nos armamos e fomos até lá desinfestar o local!"	21 "Dois grupos, de mercadores e fazendeiros disputavam o governo na minha cidade natal, e uma das lideranças foi morta. Adivinhe quem foi o responsável?"
7	"Certa vez acompanhei uns homens santos em uma peregrinação para espalhar a fé e combater os infieis."	22 "Certa vez coletei alguns ingredientes estranhos a pedido de um mago. Acho que para uma poção ou feito mágico qualquer."
8	"Presenciei um crime e ajudei o reino entregando informações importantes para os guardas reais."	23 "Ah, eu já invadi um templo/torre/mansão/castelo e roubei uma jóia que estava lá. Pena que já gastei todo o dinheiro!"
9	"Escapei de um covil de kobolds após ficar 5 dias preso."	24 "Fui escudeiro de um cavaleiro que partiu para terras distantes."
10	"Certa vez fui preso no calabouço de um mago sem motivo algum, mas consegui fugir depois de um homem chutar a porta da minha cela e me mandar correr pra longe."	25 "Um bando de orcs destruiu uma vila em que eu morei. Eu lutei com um deles e consegui escapar juntamente com um pequeno grupo de moradores, antes que eles nos capturassem."
11	"Derrotei um mago sem usar armas."	26 "Escapei de um comboio escravagista."
12	"Estava explorando a floresta e iquei preso em areia movediça por 2 dias, e me alimentei de uma serpente que alcancei com um galho."	27 "Fui assistente de um mago e vi quando ele trouxe à vida uma criatura feita de pedaços de corpos. Sorte que eu fugi dali antes que fosse devorado também."
13	"Ganhei um concurso de quem bebia mais. Um dos participantes era um anão robusto."	28 "Liderei a contenção de um incêndio causado por goblinóides."
14	"Já escoltei uma caravana até a cidade vizinha como parte do grupo de segurança."	29 Role duas vezes nessa lista e fique com os dois resultados.
15	"Ajudei uns caras que exploraram as antigas ruínas carregando uns sacos. Nunca vi tanto ouro na minha vida!"	30 Você é uma pessoa de importância em sua cidade natal. Role três vezes nessa tabela e fique com todos os resultados.

Tabela 6-3: Criaturas Odiadas

1-5	Você não sente ódio por nenhuma criatura em espacial.	21-28	Duas espécies de criaturas conseguiram atrair o seu ódio. Para determinar quais criaturas são, e o motivo deste ódio, role duas vezes na tabela 6-4 e outras duas na 6-5.
6-20	Uma espécie de criatura conseguiu atrair o seu ódio. Para determinar qual criatura é, e o motivo deste ódio, role uma vez na tabela 6-4 e outra na 6-5.	29-30	Três espécies de criaturas conseguiram atrair o seu ódio. Para determinar quais criaturas são, e o motivo deste ódio, role três vezes na tabela 6-4 e outras três na 6-5.

Tabela 6-4: Lista de Criaturas

1d30		Resultado			
1	Orcs	11	Bugbears	21	Trogloditas
2	Goblins	12	Anões	22	Homens Lagarto
3	Kobolds	13	Elfos	23	Aranhas Gigantes
4	Trolls	14	Elfos Negros	24	Tirano Ocular
5	Ogros	15	Banshees	25	Wargs
6	Shoggoths	16	Crias Estelares de Cthulhu	26	Sátiros
7	Lobisomens	17	Doppelgangers	27	Demônios
8	Unicórnios	18	Nagas	28	Vampiros
9	Zumbis	19	Inumanos	29	Gigantes
10	Hobgoblins	20	Esqueletos	30	Dragões



Tabela 6-5: Motivos para odiar a criatura

1d30		Resultado	
1	Uma delas roubou todo o seu tesouro pessoal	16	Uma delas sequestrou sua família
2	Uma delas matou um amigo ou aliado seu	17	Uma delas o seduziu mudando de forma
3	Uma delas matou um ente querido seu (esposa, filho, pai, mãe...)	18	Uma delas destruiu sua propriedade ou a de sua família
4	Uma delas o chantageou por conhecer um vergonhoso segredo de seu passado	19	Uma pessoa foi devorada por esse tipo de criatura na sua frente!
5	Uma delas o induziu a participar de uma missão suicida e você percebeu isso tarde demais	20	Você encara essas criaturas como aberrações da natureza que não deveriam existir
6	Você tem sonhos recorrentes em que estas criaturas lhe ferem de alguma maneira	21	Você entende essas criaturas como ofensivas à sua fé ou ao seu deus de alguma maneira
7	Você perdeu para uma destas criaturas numa batalha, de forma vergonhosa e pública	22	O povo do local onde você nasceu nutre uma inimizade ancestral contra essas criaturas
8	Uma delas detém poder suficiente para dar-lhe ordens (e você deve obedecer)	23	O ódio contra estas criaturas é apenas uma forma de descontar suas frustrações de outras origens
9	Você acredita que essas criaturas vieram de outro plano ou mundo para invadir este mundo e dominá-lo	24	Você foi agredido sem razão aparente por uma dessas criaturas, e foi deixado para morrer, mas para o azar delas, você não morreu
10	Alguém lhe ensinou que essas criaturas deveriam ser odiadas, e você simplesmente segue essa filosofia sem nem mesmo pensar a respeito	25	Uma delas espalhou impropérios a seu respeito nas vilas por onde passou; como resultado, você adquiriu infâmia e quase ninguém confia missões a você
11	Uma vidente previu que você seria morto por uma dessas criaturas, por via das dúvidas você as elimina antes que elas tenham a oportunidade de realizar a visão	26	Quem lhe ensinou os caminhos da vida de aventureiro odiava essa criatura por alguma razão, e passou esse ódio para você, mesmo que você não saiba o porquê
12	Uma delas convenceu um amigo ou aliado importante de que você foi o responsável por algum gesto bárbaro, criminoso, e essa pessoa tornou-se sua inimiga hoje	27	Você acredita que essas criaturas são irremediavelmente malignas, possivelmente mais malignas do que quaisquer outras, e algo tão maligno obviamente precisa ser destruído
13	Você descobriu que uma delas cruelmente mudou temporariamente de forma para ter um filho seu (e hoje você persegue esse filho abominável, que vem trazendo horror, morte e destruição ao reino)	28	Uma dessas criaturas chamou você de "filho de um unicórnio" na frente de dezenas de aventureiros embriagados na taverna mais fedorenta do cais da cidade, e você virou alvo de chacota eterna sempre que vai a essa cidade
14	Você não tem uma razão verdadeira para odiar essa criatura, mas por alguma razão, outros atribuem que você é um caçador profissional desse tipo de criatura; negar essa fama que lhe foi atribuída significaria adquirir infâmia perante seus próximos	29	Odiar? Quem disse que você a odeia? Tudo é uma grande farsa planejada por você com o único propósito de ganhar notoriedade e logicamente fama e dinheiro.
15	Nenhuma razão em especial, você apenas acha essas criaturas repugnantes	30	Razão para o ódio definida pelo mestre. ele pode escolher desta lista ou criar uma nova.

Outras Tabelas

Tabela A-1: Habilidades Inúteis			
Id30		Resultado	
1	Você consegue tocar o nariz com a língua	16	Você consegue dobrar os polegares para trás
2	Você é capaz de mexer as orelhas	17	Você é um exímio assobiador
3	Você consegue estalar os dedos duas vezes por segundo	18	Você consegue andar vários metros "plantando bananeira"
4	Você consegue virar seus pés 180° para trás e andar normalmente	19	Você consegue lamber os próprios cotovelos
5	Você consegue tocar músicas inteiras com sons que faz com seu sovaco	20	Você é capaz de cuspir muito longe, mais do que a maioria das pessoas
6	Você consegue equilibrar coisas em sua cabeça com uma facilidade incrível	21	Você consegue dar um nó no cabo de uma cereja usando apenas a língua
7	Você consegue fazer caretas engraçadas e variadas	22	Você consegue jogar cabo-de-guerra segurando a corda com os dentes
8	Você é realmente muito bom em contar janelas nos castelos e outras construções assim que as vê	23	Você consegue beber muito mais do que a maioria antes de cair em um estupor alcoólico
9	Você consegue dizer "PAPIBAQUÍGRAFO" bem rápido, três vezes seguidas (experimente você dizer isso!)	24	Após uma caneca de cerveja (de preferência, cerveja anã), seu arrotto é o mais demorado da taverna
10	Você consegue tirar uma "batida legal" usando objetos como sua placa peitoral ou seu escudo como percussão.	25	Você consegue carregar muitos pratos, bandejas e canecas de uma só vez em suas mãos, do mesmo modo que um garçom profissional
11	Você consegue fazer malabarismos com duas tochas acesas, que giram, cada uma, três vezes antes de cair ao chão. Mas apenas três vezes cada.	26	Apesar de não precisar, você é capaz de comer quantidades absurdas de comida. Frequentemente você vence competições de "quem come mais tortas" nas feiras de onde reside.
12	Você é capaz de desvirtuar o foco de qualquer conversa. Você faz isso aproveitando a oportunidade de fazer algum trocadilho, dizer algo engraçado, etc.	27	Você é capaz de produzir bebidas alcoólicas a partir de praticamente qualquer matéria orgânica. As receitas são improvisadas e o sabor frequentemente não é muito bom.
13	Você consegue girar alguma de suas articulações em um ângulo pouco convencional, incomum ou anormal (essa habilidade pode ser natural ou devido a uma fratura antiga)	28	Você consegue estimar mais ou menos que horas são conferindo o posicionamento do sol, mas essa hora SEMPRE será uma à mais ou uma à menos que a hora REAL.
14	Você consegue revirar os olhos de modo que apenas a "parte branca" apareça (o que pode assustar as criancinhas ou imbecis quando você está de olhos entreabertos)	29	Ao entrar em um recinto com um cabide onde possa colocar seu chapéu, gorro ou capa, você SEMPRE acerta o chapéu, gorro ou capa quando o arremessa mesmo estando de COSTAS.
15	Você consegue estalar suas juntas com facilidade, e isso vale para o corpo inteiro	30	Role duas vezes nessa tabela e fique com os dois resultados.

Tabela A-2: Últimas frases antes da morte

1d30	Resultado
1	Vamos por aqui!
2	Não se preocupem.
3	Já verifiquei, não há armadilha!
4	Foi... d-divertido...
5	PQP!!!
6	Isso vai doer...
7	Pela honra! Pelo reino!
8	Fo...-se!!!
9	O que é iss... (sem tempo de completar a frase)
10	Vamos ver do que ele/ela/isso é capaz...!
11	E-eu... deveria... m-matar você...
12	Mãe... perdoe-me...
13	Adeus, minha família...
14	AaaaaAAAhHHH!!!!...
15	Vinguem-me!!! (olhando para os aliados)
16	Fujam, seus tolos!!!
17	Eu quase acertei...
18	Está tudo ficando tão escuro...
19	Aí vem o observador!
20	Um último gole, por favor!
21	No rosto não!
22	Isso aqui cura com "guspe"!
23	Um clérigo! Eu quero um clérigo!!!
24	De novo não...
25	Acalmem-se, eu sei que monstro é esse!
26	Ele é grande mas não é dois!
27	Confiem! Quando foi que eu errei antes?
28	É só fazermos silêncio...
29	Acho que ele está dormindo.
30	Que luz bonita!

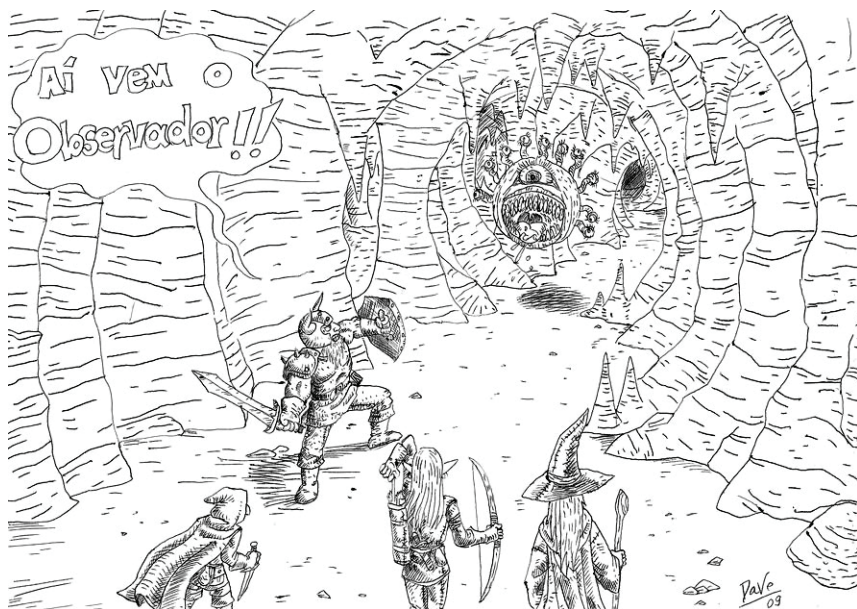


Tabela A-3: Tesouros Desprezíveis

Id30	Resultado
1	Um garfo com dentes retorcidos
2	Um bilhete escrito: "Me encontre debaixo da ponte à meia noite. Não se atrase!"
3	1d6 carrapatos grandes amarradas num pequeno barbante
4	Um vidro transparente com um líquido branco e leitoso muito fedorento.
5	Um papel oleado embrulhando uma posta de peixe defumado e apimentado
6	Três dados de seis faces para jogos de azar
7	Uma cabeça orc semi-apodrecida
8	Um lenço assoado e com duas letras iniciais bordadas em vermelho.
9	um carretel de fios de teias de aranha
10	Um pedaço de papel com um conto erótico escrito por alguma mulher
11	Um punhado de folhas de chá já usadas
12	uma caixa de metal para anéis forrada com veludo vermelho
13	1d8 besouros sem asas
14	Dois anzóis, um pequeno enferrujado e um grande em perfeito estado de uso.
15	Uma cinta-liga branca manchada de vermelho e rosa.
16	Uma bisnaga de salame roída
17	um pequeno pedaço de seda verde manchada de negro
18	Um pequeno sapo de cores vivas e coloridas
19	Um punhado de insensos usados até a metade com odores diversos.
20	Uma barra de caramelo com castanhas e pedaços de besouros usados como recheio
21	Um chumaço de cabelo vermelho e levemente encaracolado
22	Uma pequena coleção de penas coloridas
23	Um molho com 1d4 chaves de cores, metais, e formatos diferentes
24	Um bife já meio esverdeado com várias sanguessugas grudadas
25	Uma página arrancada de um livro com uma receita de cozido
26	Uma muda de pele de cobra intacta.
27	Um botão de osso alinhavado com pedaços coloridos de linha
28	Um saquinho com frutas ressecadas mas bem conservadas
29	Uma moeda de cobre antiga com um furo bem no centro
30	Jogue duas vezes nesta tabela e mantenha os dois resultados



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