Old Dragon

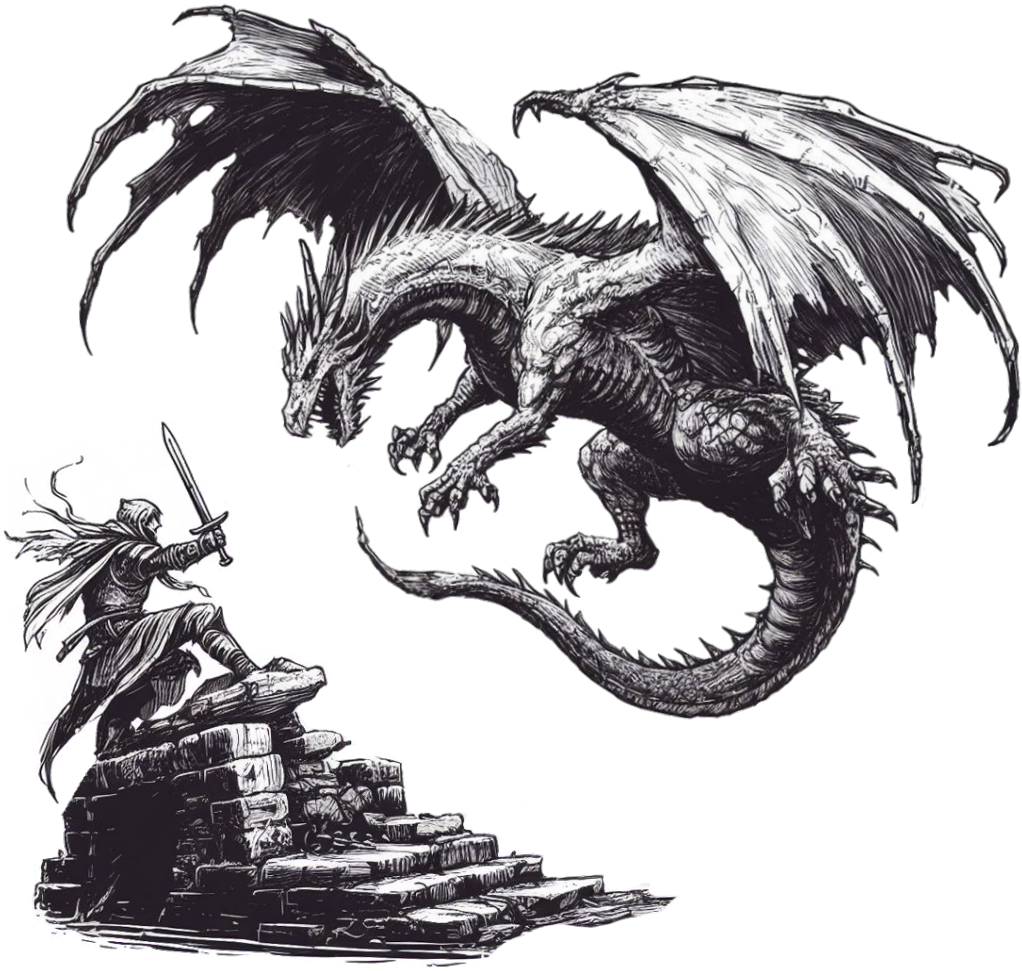
AVENTURAS CLÁSSICAS DE FANTASIA

GUIA DE JOGO RÁPIDO

FAST PLAY

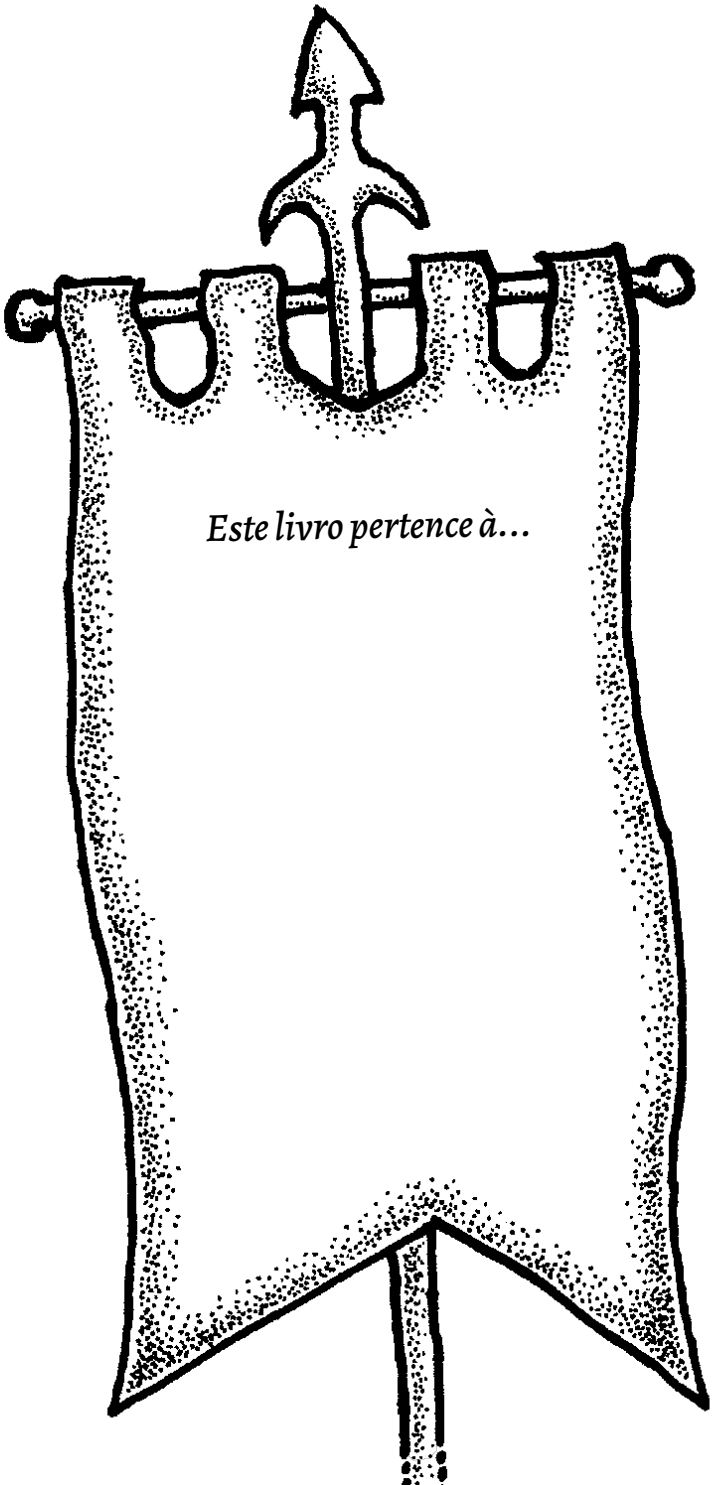
Old Dragon

AVENTURAS CLÁSSICAS DE FANTASIA



GUIA DE JOGO RÁPIDO

• FAST PLAY •


Este livro pertence à...

Direitos cedidos para esta edição à
BURÓ DE JOGOS DO BRASIL EDITORA LTDA
Caixa postal 40842 - Rio de Janeiro/RJ CEP 20261-970

OldDragon
AVENTURAS CLÁSSICAS DE FANTASIA

FAST PLAY

ANTONIO SÁ NETO

1ª EDIÇÃO 1ª IMPRESSÃO NOVEMBRO DE 2023

ESCRITO POR: Antonio Sá Neto
EDIÇÃO: Antonio Sá Neto e Flávia Najar
REVISÃO: Flávia Najar
LAYOUT: Antonio Sá Neto e Luisa Kühner
CAPA E IMAGENS: Adobe Stock
DIAGRAMAÇÃO: Sarah Fleury-Curado

S E T A F

Mapas e Legendas

Esta aventura usa um conjunto de ícones para identificar várias características em seus mapas e descrições:

- **S** Esta é (ou possui) uma sala **secreta** ou **escondida**;
- **E** Indica a presença de um **encontro**;
- **T** Indica a presença de um **tesouro**;
- **A** Indica a presença de **armadilhas**;
- **F** Esta sala possui uma **fechadura** trancada.

Além deste sistema de ícones, os mapas e descrições dos locais podem usar legendas padronizadas com numerações:

- (1) Sala comum
- (1) Sala secreta

***OLD DRAGON** é uma criação de Antonio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson.*

◆ INTRODUÇÃO ◆

RPG?

É fácil! É tipo um "Jogo de Faz de Conta" turbinado! Você e seus amigos se juntam, um deles vira o "Mestre" que manda ver numa história top, desafiando os outros jogadores. Aí, cada um de vocês vira um herói e, juntos, vocês vão enfrentando a história, inventando soluções e resolvendo desafios ao mesmo tempo em que deixam seus heróis mais fortes e poderosos. Irado, né?

Old Dragon

Old Dragon é um tipo de RPG ainda mais top que os outros. É mais top porque é muito mais heroico, as missões possuem mais desafios e os perigos são realmente perigosos. Aqui, você está em um mundo mágico e fantástico, onde pode virar um Mago poderoso, um Guerreiro temível ou um Ladrão habilidoso para invadir masmorras repletas de monstros, armadilhas e perigos, enquanto sentam o braço nos monstros encontrados pelo caminho, como goblins, orcs e dragões!

Senta e Joga

Um material do tipo "Senta e Joga" é uma versão resumida de um jogo, feita para pessoas que nunca jogaram antes conseguirem jogar sem muita enrolação. Ele corta tudo o que não é necessário para começar a jogar, já traz personagens prontos, e até mesmo aventuras prontinhas. Aí, é só alguém virar um Mestre para todos começarem a jogar.

Se vocês se divertirem com este material, e nós temos certeza disso, vocês podem buscar os materiais completos de Old Dragon para terem acesso a todas as experiências proporcionadas pelo jogo. E já podemos adiantar que você encontrará aventuras e histórias para muitos e muitos anos!

Dados Doidões

Os RPG normalmente usam um conjunto de dados diferentes para serem jogados, os quais possuem nomes de acordo com o número de lados: d4, d6, d8, d10, d12 e d20.

Este material foca no uso de apenas 3 destes dados doidões: d4, d6 e d20. Jogar com eles é o ideal, mas se não for possível... no final deste material você encontra uma roleta improvisada a qual substitui os dados usados neste material.

Se preferir, você também pode clicar no **QR CODE** fornecido lá para encontrar sugestões de aplicativos de celular que simulam estes dados. Ficar sem jogar é o que você não vai!

◆ PERSONAGENS ◆

Um personagem no mundo de OLD DRAGON é tipo o seu avatar no mundo dos games, mas com esteroides! É você, só que numa versão mágica, guerreira ou até mesmo ladina. É tipo criar um perfil no Insta ou Tik Tok, mas, em vez de postar fotos e vídeos, você tá lá enfrentando dragões, salvando reinos e fazendo aquela zoeira com os amigos.

Este material possui 4 personagens prontos, os quais você pode destacar das páginas finais deste material. Eles são: dois Guerreiros, um Mago, e um Ladrão. Usamos a ficha do Mago como exemplo para explicarmos sobre cada campo que dá forma a sua ficha:

Nome

Este é o nome do seu personagem. Observe que há também um pequeno resumo com a história dele.

① Classe
Este material traz 3 classes de personagem: Guerreiro, Mago e Ladrão. Saiba que no Old Dragon as opções são muito maiores. Você poderá encontrar 12 opções de classes e especializações para classes.

② Nível
Todos começam no 1º nível, mas podem melhorar suas habilidades e evoluir de nível ao jogarem as duas aventuras deste material.

③ Base de Ataque
Valor usado no Teste de Ataque para superar as Classes de Armadura dos monstros, acertar seus ataques e causar dano.

④ Classe de Armadura
É a defesa, o valor que os personagens precisam superar nos seus Testes de Ataque para acertar e causar dano nos monstros.

⑤ Pontos de Vida
A quantidade de dano que seu personagem conseguirá receber antes de cair! É como se fosse sua barrinha de energia.

⑥ Jogada de Proteção
O valor que o personagem tem nesta habilidade. É também o valor limite para atingir no dado e ser bem-sucedido no teste.

⑦ Arma
O tipo de arma usada pelo personagem.

⑧ Dano
A quantidade de pontos de vida que um ataque daquele tipo retira de um monstro em caso de um ataque bem-sucedido.

⑨ Equipamento
A lista de equipamentos que o personagem possui. Outros equipamentos podem ser encontrados durante a aventura, e até adquiridos entre as aventuras na Vila, onde os personagens descansam antes de retornar à exploração.

⑩ Outras Habilidades
Cada personagem pode ter algumas habilidades diferentes de acordo com suas classes e níveis. Se for o caso, tais habilidades serão explicadas neste campo.

Escolha um dos jogadores para ocupar o papel de Mestre. Ele deve ler todo este material e a aventura pronta, na página 7. Após a escolha do Mestre, cada um dos demais jogadores escolhe um personagem para interpretar na aventura pronta que será lida pelo Mestre. Como esta aventura possui enredo, histórias e detalhes que os jogadores descobrirão ao longo da história (como num filme), os jogadores NÃO devem ler esta aventura.

RAVENGAR, O SORTUDO ① MAGO DE 1º NÍVEL ②

⑤ PONTOS DE VIDA 5 ④ CLASSSE DE ARMADURA 10 ⑥ JOGADA DE PROTEÇÃO 8

[1 ATAQUE: **CAJADO** = BASE DE ATAQUE **0** , DANO **1D4**] ⑧
[1 ATAQUE: **BESTA DE MÃO** = BASE DE ATAQUE **0** , DANO **1D4**]

Ravengar é um afortunado. Quando pobre, foi selecionado pelo recluso Mago da aldeia para ser seu secretário. O que ele não sabia é que dentre as dezenas de garotos, fadados a se tornarem camponeses, Ravengar tinha sido escolhido para ser treinado nas artes arcanas.

Equipamentos: Mochila, Cajado, Besta de Mão, Grimório, Tinta e Pena, Pergaminho [4], Tochas [3], Ração de Viagem [4], 1d6 PO.

Habilidades: *Magias Arcanas, Ler Magias, Detectar Magias.*

Magias Arcanas: [1º] *Mísseis Mágicos, Sono.*

REGRAS PARA JOGADORES

Estas são as únicas regras que um jogador precisa conhecer antes do jogo começar. São muito simples e curtas, e também podem ser consultadas, de forma resumida, no verso das fichas de personagem, como indicado no passo anterior.

Teste de Ataque

Um teste de ataque é feito quando um personagem deseja atacar algum inimigo com uma arma ou golpe. O personagem deve jogar 1d20 e tirar um valor superior a Classe de Armadura do alvo para acertar o ataque. Se acertar, causará dano neste alvo de acordo com o golpe ou arma escolhida para atacar. Se errar, não causará dano neste alvo, e só poderá agir novamente na próxima rodada.

Distância: ataques com armas à distância, como um arco, funcionam assim como um ataque de arma comum. A diferença é que você pode tentar acertar seus inimigos estando longe deles.

Dano e Pontos de Vida

Sempre que um personagem for atingido em combate, ou sofrer dano de qualquer efeito, subtraia o valor do dano recebido do seu valor de Pontos de Vida. Se você não tiver mais nenhum ponto de vida depois disso, você caiu desacordado e está agonizando, morrendo. Seus amigos possuem uma única rodada para lhe prestar um auxílio, estancar seus ferimentos e salvá-lo da morte, acordando 1d6 rodadas depois. Se seus amigos não conseguirem ajudar... infelizmente seu personagem morreu!

Cura: se seu personagem descansar por uma noite de sono completa e tranquila, conseguirá recuperar 1d4 pontos de vida.

Jogada de Proteção

Jogue 1d20. Se o resultado for igual ou menor que a sua Jogada de Proteção, você resistiu ao efeito. Seu Mestre dirá o que acontecerá a seguir.

Magias

O Mago é capaz de conjurar algumas magias por dia. Se estas magias acabarem, ele precisa esperar o dia seguinte e descansar durante o sono para ser capaz de lançar magias novamente. As magias do Mago estão escritas no seu livro mágico, chamado de Grimório. Nele, há duas magias escritas. Ao acordar, o Mago deve, estrategicamente, escolher quais e quantas magias para conjurar naquele dia, dentre as escritas no seu grimório. Uma vez escolhidas, as magias não podem ser alteradas até o dia seguinte. Para conjurar a magia, o Mago se concentra, e o efeito descrito na magia ocorre. Não é necessário realizar um teste para a magia fazer efeito. O Mago apenas fala as palavras mágicas e.... Kabum! Tudo acontece.

Resistência: algumas magias permitem que o alvo realize uma Jogada de Proteção para evitar totalmente seus efeitos ou para atenuá-los. Neste caso, cada magia explicará o que acontece se o alvo passar ou falhar no teste.

Talento de Ladrão

O Ladrão é capaz de realizar testes do seu Talento de Ladrão. Esta é uma habilidade especial dos Ladrões, permitindo coisas legais como furtar bolsos, destrancar fechaduras e cadeados, esconder-se e andar sem fazer ruídos, e desarmar armadilhas. Quando precisar realizar um teste de Talento de Ladrão, jogue 1d6.Se o resultado for 1,2 ou 3, o Ladrão conseguiu o que pretendia. Se for 4, 5 ou 6, ele não consegue realizar o efeito desejado.

REGRAS PARA MESTRES

Estas são as únicas regras do jogo que pelo menos o Mestre deve conhecer antes do jogo começar. Seria bom os jogadores também as conhecerem, mas, caso não haja tempo, que ao menos o Mestre consiga entendê-las para ajudar os outros jogadores quando as situações surgirem durante o jogo.

Luz

Uma tocha, lanterna ou mesmo um efeito de magia podem iluminar uma sala. Quando um jogador usa um destes artifícios, ele consegue enxergar em locais escuros, como dentro de uma masmorra.

Sem o uso de uma fonte de luz, tudo ficará escuro e ninguém conseguirá enxergar direito. A não ser os monstros. Monstros que vivem nas masmorras conseguem enxergar no escuro e podem atacar os personagens normalmente, mesmo na ausência de uma fonte de luz.

Tempo

Old Dragon é jogado com duas medidas de tempo: a rodada e o turno. Uma rodada é um espaço de tempo de 10 segundos. Já o turno, é um espaço de tempo que dura 1 minuto.

Desta forma, 1 turno é formado por 6 rodadas.

Todo o jogo é medido em turnos. O tempo na cidade, nas viagens entre a cidade e a masmorra, e a própria exploração da masmorra. Já durante o combate, é como se houvesse um *zoom* temporal, e as ações passam a ser contadas em rodadas. A ação de todos os personagens envolvidos no combate dura 1 rodada. Todos agem ao mesmo tempo, mas os efeitos das suas ações ocorrem de acordo com a regra de Iniciativa.

Iniciativa

Antes de um combate começar, cada um dos jogadores lança 1d6. O **resultado do dado** determinará como será organizada a ordem de Iniciativa:

1 ou menos: O personagem pegou o grupo de monstros e inimigos de surpresa. Ele tem uma ação extra, livre antes da primeira rodada do combate. Ele pode realizar um ataque, trocar de arma, pegar algo na mochila, conjurar uma magia ou realizar um teste de Talento de Ladrão.

2: O personagem age ANTES dos monstros e inimigos.

3: O personagem age ANTES dos monstros e inimigos.

4: O personagem age DEPOIS dos monstros e inimigos.

5: O personagem age DEPOIS dos monstros e inimigos.

6 ou mais: Um dos monstros e/ou inimigos pegou o grupo de surpresa. O monstro agora tem uma ação extra, livre antes da primeira rodada do combate, podendo realizar um ataque, uma habilidade especial ou conjurar uma magia.

Monstros

A ficha de um monstro é menor, mais simples e um pouco diferente da ficha de um personagem. Ela possui os seguintes campos:

Nome do Monstro [Quantidade]

O nome pelo qual ele é conhecido e sua quantidade.

Pontos de Vida

Ao contrário dos jogadores e seus personagens, monstros morrem quando chegam imediatamente a zero ou menos pontos de vida.

Monstros não caem desacordados, nem possuem chances de serem resgatados e auxiliados por aliados. Eles simplesmente morrem.

Classe de Armadura

É a defesa, o valor que os monstros precisam superar nos seus Testes de Ataque para acertar e causar dano nos personagens.

Jogada de Proteção

Funciona da mesma forma que a Jogada de Proteção dos personagens dos jogadores.

Base de Ataque

Este é o valor que os monstros usarão nos seus Testes de Ataque para superar as Classes de Armadura dos jogadores, acertar seus ataques e causar dano.

Ataque

O tipo de ataque do monstro. Algumas criaturas não possuem nem mesmo armas, apenas ataques naturais como pancadas, rabadas, mordidas e chifradas, mas que contam como um ataque armado.

Dano

O dano causado nos personagens por aquele tipo de ataque, caso o ataque acerte os personagens dos jogadores.

Evoluindo

Este material possui duas pequenas seções de aventura. Se jogadas em sequência, elas simulam como um personagem evolui em Old Dragon. Ao final de cada uma, os personagens devem retornar à civilização, levando com eles o tesouro conquistado. Com isso, devem ainda aproveitar para descansar, curar seus pontos de vida até o valor total, reequipar seus personagens e evoluir seus personagens para o próximo nível.

Conforme os personagens evoluem, eles melhoram seus valores de ataque, pontos de vida, jogada de proteção, dano e suas habilidades como magias e Talentos de Ladrão.

As informações desta evolução se encontram no verso das Fichas de Personagem.

O SOLO HERÉTICO DE UMPAHNUG

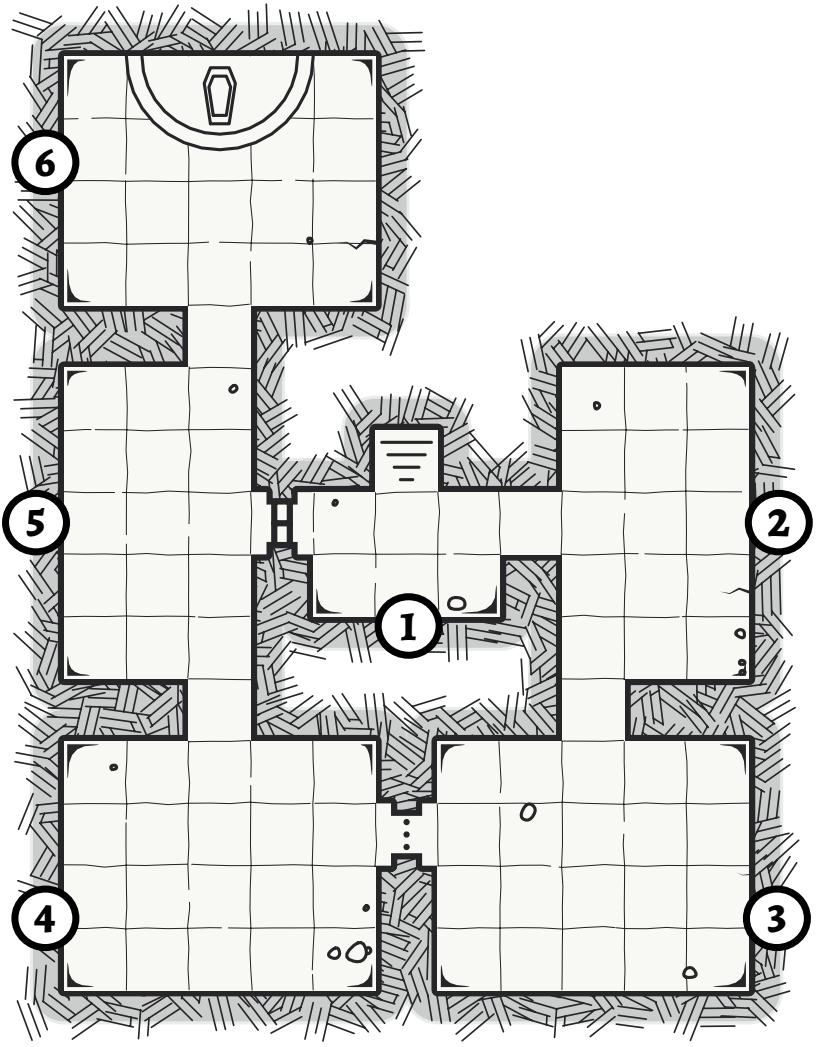
Sempre que os personagens dos jogadores entrarem numa sala diferente, leia para eles os textos em itálico. Os textos normais (como este), são informações apenas para o Mestre e não devem ser compartilhadas com os jogadores.

Leia esta introdução para os personagens:

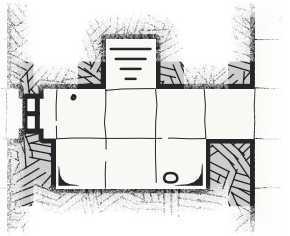
Ontem, durante o jantar na taverna da Vila, vocês tomaram conhecimento do velho altar subterrâneo. Um lugar considerado amaldiçoado pelos locais e evitado por todos. Vocês ouviram as lendas que divagam sobre os vários andares do templo, que escondem e protegem uma relíquia de Umpahnug, uma estranha e profana divindade ancestral com seu corpo meio sapo, meio homem.

Parecia bom demais pra ser verdade e para ser deixado pra lá... Uma vila agradável, um templo local abandonado e uma lenda pronta para ser investigada...

◆ O SOLO HERÉTICO DE UMPAHNUG ◆



1. Entrada do Templo F
2. A Segunda Sala T
3. A Fera E F
4. A Sala da Armadilha A
5. A Saída Trancada F
6. O Sarcófago E



1

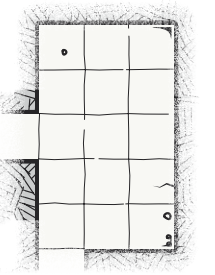
ENTRADA DO TEMPLO

F

Afastando os arbustos do bosque, vocês descobrem a entrada do templo subterrâneo. O cheiro de mofo e terra úmida invade suas narinas, enquanto um vento gelado e decrépito emana do subterrâneo, fazendo os pelos de seus braços se arrepiarem. A escada desgastada de pedra que leva a uma antessala parece engolida pela escuridão.

No lado direito de quem desce há uma porta dupla de metal fortemente trancada e, do lado oposto, há uma passagem para outra sala, totalmente liberada.

A porta dupla de metal está trancada pelo lado de dentro e só pode ser aberta pela chave que deverá ser encontrada mais adiante. Ninguém pode ser capaz de abri-la. Se o Ladrão tentar usar seus Talentos, mostrarão que a fechadura é de uma qualidade incrível, superando a sua habilidade em destrancá-la.



2

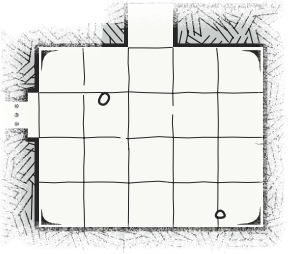
A SEGUNDA SALA

T

Esta sala está vazia e possui várias inscrições antigas nas paredes. A tinta das inscrições pode ter sido vermelha um dia ou mesmo feita de sangue. Existem símbolos, desenhos e textos numa língua ininteligível ancestral. Tudo é desconexo a não ser a grande figura do sapo gigante que usa sua língua para levar pessoas até sua enorme boca, repleta de dentes pontiagudos e gigantescos.

No chão, existem carcaças, ossadas e pedaços de animais destroçados, fazendo com que o cheiro da sala seja uma terrível mistura de sangue, carniça e excrementos.

Se os jogadores vasculharem entre as carcaças encontrarão um corpo de um homem em avançado estágio de decomposição. Este homem carregava uma mochila onde é possível encontrar uma corda de 15 metros, um frasco com um líquido azul (poção de cura de 1d6 pontos de vida), 15 moedas de ouro e uma adaga (1d4 de dano). Os itens escolhidos por cada personagem devem ser anotados em seus respectivos espaços de equipamento. Se eles simplesmente não vasculharem e saírem da sala de forma rápida, eles não encontrarão os tesouros.



3

A FERA

E F

Esta sala está menos fétida do que a anterior, mas seu chão está coberto por palha, pelos e restos de pele de animais destroçados. Do lado direito de quem entra, há uma passagem bloqueada por um portão de ferro com barras em bom estado de conservação. Ele está trancado e não há sinal de fechadura em nenhum dos lados das barras.

As barras estão trancadas, mas aqui o grupo pode agir de duas formas. O Ladrão pode realizar um teste de Talento de Ladrão e, se bem-sucedido, ele consegue soltar uma das barras, o que desbloqueia a passagem para a sala seguinte. A outra forma é os personagens usarem o pé de cabra do equipamento do Guerreiro para forçar as barras e entortá-las. No entanto, se alguém pensar numa outra solução que você ache inteligente, permita que as barras sejam removidas ou abertas. Fazer esse tipo de julgamento durante a aventura é uma parte legal do seu trabalho como Mestre.

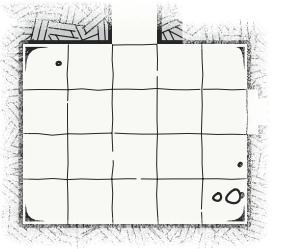
Do lado esquerdo há uma espécie de estante de tijolos, com muitos nichos na parede, aparentemente para a alocação de ossadas e caixões. No nicho mais acima, bem ao centro, duas pequenas esferas esverdeadas se acendem e um rugido ensurdecedor enche a sala, assustando a todos.

PUMA JOVEM [1]

CLASSE DE ARMADURA	PONTOS DE VIDA	JOGADA DE PROTEÇÃO
14	9	6

[**GARRAS** = BASE DE ATAQUE **4** , DANO **1D4-1 (DANO MÍNIMO 1)**]

[**MORDIDA** = BASE DE ATAQUE **4** , DANO **1D6**



4

A SALA DA ARMADILHA

A

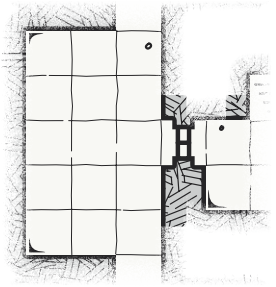
A grade de ferro foi um obstáculo, mas, uma vez dentro, a sala parece inofensiva e vazia. Não há excesso de sujeira, nem objetos largados pelos cantos, a não ser um pequeno monte de roupas ou trapos no canto mais ao sul da sala.

Não há nada nestes trapos, a não ser poeira. A única função deste pequeno monte de roupa na sala é fazer com que os personagens se desloquem até ele para caírem na armadilha do poço. Caso alguém se dirija até a pilha de trapos, leia o trecho a seguir para os jogadores:

*Ao pisar em um ladrilho aparentemente solto, você escuta um **clic** seco vindo do chão. Imediatamente o piso cede, abrindo e derrubando qualquer um em um poço com 3 metros de profundidade.*

Qualquer personagem que cair no fosse recebe 1d6 de dano pela queda. Para sair do poço é possível usar a corda encontrada na sala 2 ou qualquer outra ideia que os jogadores tiverem.

É interessante destacar que, no fundo do poço, há o corpo de um goblin provavelmente morto pela queda na armadilha há algumas semanas. Ele não possui muitos equipamentos e suas roupas estão bem velhas e gastas. No entanto, em volta de seu pescoço há um cordão de couro com uma chave pendurada. Esta chave abre a porta dupla de metal que conecta as salas 1 e 5.



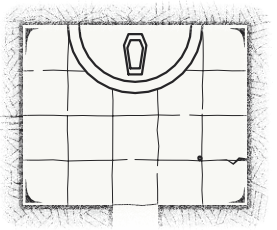
5

A SAÍDA TRANCADA

F

Assim como a anterior, esta sala também está vazia. Mas nela é possível encontrar dois baús vazios e revirados, e uma passagem desimpedida para outra sala à frente. Na direita de quem entra na sala, há uma porta dupla de metal fortemente trancada. Pela aparência, esta é a mesma porta da sala da entrada da masmorra, só que vista do outro lado. No piso abaixo da porta, há algumas gazuas, pinos, chaves, pinças, martelos e outras ferramentas de Ladrão. Aparentemente, alguém tentou destrancar a porta recentemente.

Realmente existem goblins trancados dentro do templo há algum tempo, procurando um jeito de sair dali. Eles estão no nível inferior da masmorra, mas, vez ou outra, sobem para tentar escapar.



6

O SARCÓFAGO

E

Na última sala, há um sarcófago de pedra no centro de um palanque semicircular com dois degraus, também de pedra, dando-lhe uma presença imponente. De repente, três goblins surgem de dentro do sarcófago, e se assustam ao perceberem a presença de vocês. Dois deles avançam até vocês com suas espadas dentadas e enferrujadas, enquanto o terceiro, com um salto ágil, mergulha no sarcófago, desaparecendo logo em seguida com um som de terra e pedras rolando e desmoronando dentro do sarcófago.

Se alguém não fizer ideia do que seja um goblin, leia isso:

Goblins são pequenos, com cerca de 1 metro de altura. Pele verde, corpos magros e ágeis, com a cabeça desproporcionalmente grande em relação ao corpo, orelhas pontudas projetadas para os lados e olhos grandes, brilhantes e maldosos. Narizes aduncos e uma boca cheia de dentes afiados.

Iniciativa: peça um teste de iniciativa a cada um dos personagens. Eles devem realizar o teste com um modificador de +1, ou seja, devem jogar 1d6 e somar 1 ao resultado final do teste.

GOBLIN [2]

CLASSE DE ARMADURA	12	PONTOS DE VIDA	4	JOGADA DE PROTEÇÃO	5

[**ESPADA ENFERRUJADA** = BASE DE ATAQUE **2**, DANO **1D4**]

Os goblins possuem 14 Peças de Ouro em seus bolsos.

◆ UMA PAUSA ◆

Após derrotarem os goblins, os personagens podem investigar o sarcófago. Ao investigarem, perceberão que na pressa o goblin acabou desmoronando o túnel que começava ali dentro e levava ao nível inferior da masmorra. Não há meios de remover tanta terra e pedras com as mãos nuas, então o ideal é retornar à vila, comprar pás e picaretas, e voltar amanhã com o novo equipamento.

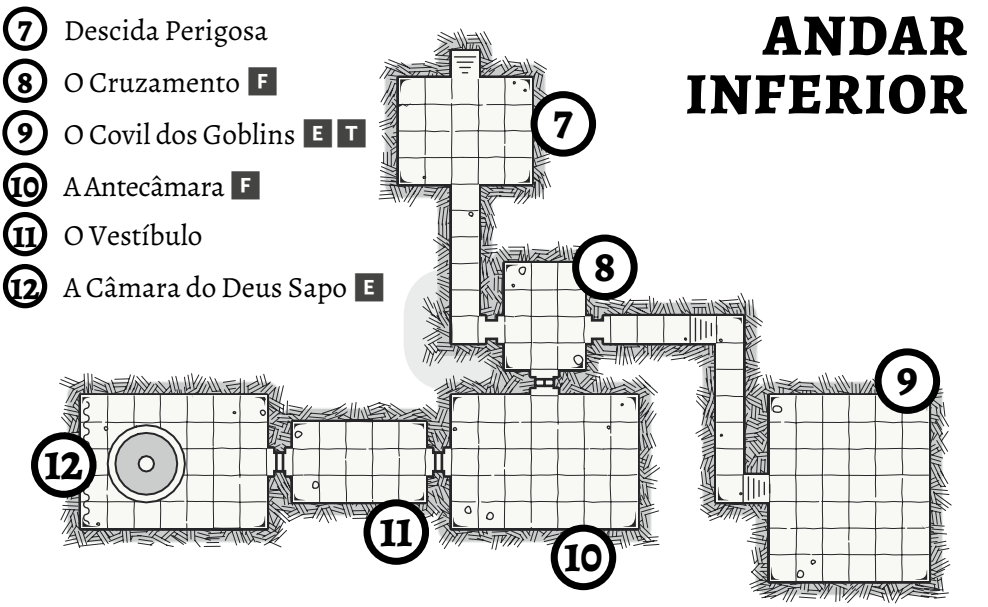
Os personagens devem voltar para a base, curar seus pontos de vida, comprar os equipamentos necessários (cada conjunto de pá e picareta custa 1 peça de ouro) e descansar para retornarem à masmorra amanhã.

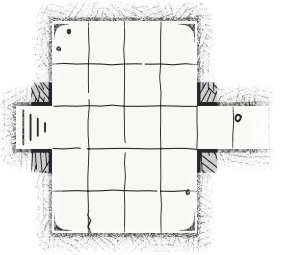
Quando isso ocorrer (pode ser agora mesmo ou em algum outro dia decidido por vocês para se reunirem e continuarem jogando), inicie os procedimentos abaixo para a parte 2 desta aventura.

Após retornarem da vila recuperados, descansados e com as pás e picaretas necessárias para remover a terra dentro do sarcófago, os personagens enfim conseguem acessar um túnel escavado na terra negra, úmida e gelada do lugar.

◆ DESCENDO... ◆

Retirando o excesso de terra do fundo do sarcófago e quebrando alguns torrões de terra e pedra,vocês conseguem enfim acessar o nível inferior da masmorra.

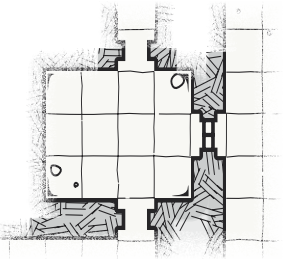




7

DESCIDA PERIGOSA

A escada de terra esfarelenta desce irregularmente, tornando a descida uma tarefa arriscada. A cada passo, pequenos torrões de terra se soltam, ameaçando desabar a qualquer momento. A umidade do ar é palpável e a escuridão parece engolir a luz das tochas. Ao final da descida, um corredor estreito e baixo se estende até uma curva em 90 graus.



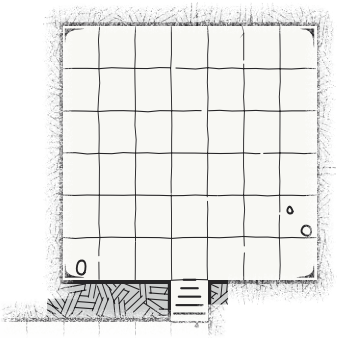
8

O CRUZAMENTO

F

Esta sala é iluminada por tochas em suportes nas paredes, revelando duas saídas. Na saída seguindo em frente, um corredor se estende até uma curva. À direita, uma imponente porta dupla de metal, semelhante à do nível superior. A porta é adornada com gravuras de sapos e línguas entrelaçadas.

Não há nada de diferente nesta sala. Escolher o caminho da porta trancada é uma ótima forma de evitar o combate com os goblins que, por sua vez, aguardam os aventureiros numa tocaia perigosa e, possivelmente, fatal. Esta porta pode ser aberta pela chave encontrada no corpo do goblin do poço na sala 4 ou por outro meio inteligente encontrado pelos personagens.



9

O COVIL DOS GOBLINS

E T

A sala é um caos de objetos espalhados, fogueiras e goblins se movimentando. Eles estão claramente preparados para defender seu território. No canto mais distante, um líder goblin observa de um trono improvisado, pronto para comandar o seu povo. O combate será duro. Há 6 goblins prontos para combates e 12 goblins entre mulheres, idosos e crianças que não combaterão e ficarão no fundo da sala, tentando evitar qualquer dano aos mais fracos e doentes.

Os goblins ficaram presos neste buraco quando perderam o acesso à chave que abre as portas duplas. Eles estão há algumas semanas vivendo aqui e estão famintos já que sua comida acabou há poucos dias. Os jogadores não sabem disso, mas pode ser uma forma de negociação válida, sem que o encontro termine em combate. Os goblins só querem ir embora, levando seus itens (e tesouros) em segurança.

Se não houver negociação, eles partirão para cima dos aventureiros com toda a força que puderem. Entre os 6 goblins há 1 com um pequeno arco com flechas de madeira, 4 goblins com espadas curtas enferrujadas mais ainda afiadas e 1 goblin líder com um pequeno machado nas mãos.

GOBLIN ARQUEIRO[1]

CLASSE DE ARMADURA	PONTOS DE VIDA	JOGADA DE PROTEÇÃO
11	3	5

[**ARCO CURTO** = BASE DE ATAQUE **1** , DANO **1D4-1 (DANO MÍNIMO 1)**]

GOBLIN [4]

CLASSE DE ARMADURA	PONTOS DE VIDA	JOGADA DE PROTEÇÃO
12	4	5

[**ESPADA ENFERRUJADA** = BASE DE ATAQUE **2** , DANO **1D4**]

GOBLIN LÍDER [1]

CLASSE DE ARMADURA	PONTOS DE VIDA	JOGADA DE PROTEÇÃO
13	6	5

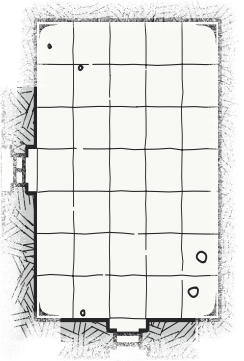
[**MACHADO** = BASE DE ATAQUE **3** , DANO **1D6**]

O GOBLIN LÍDER POSSUI 32 PEÇAS DE OURO EM SEUS BOLSOS E UM ANEL QUE VALE 50 PEÇAS DE OURO.

Se os goblins forem derrotados, os personagens precisam dizer o que farão com os goblins que sobreviveram e não atacaram. Eles farão qualquer coisa para ficarem vivos e preservarem a vida dos filhotes, inclusive entregando o tesouro que eles acharam nos baús que os personagens encontraram vazios no nível superior.

O tesouro possui:

- 250 Peças de Ouro
- 659 Peças de Prata
- 35.000 Peças de Cobre



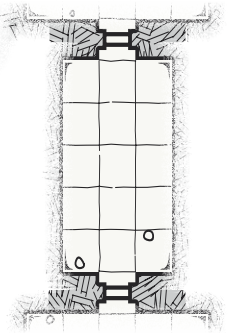
10

A ANTECÂMARA

F

Após passar pela porta dupla da sala 8, esta sala parece ser um local de preparação ou descanso. Há suprimentos estragados, velhos e apodrecidos, e armas de modelos que há muito a tecnologia superou, imprestáveis para o uso. Armaduras de ligas metálicas que não resistiram ao tempo e trapos carcomidos por insetos e pelo tempo. Há uma porta que leva à sala seguinte.

Não há absolutamente nada de valor nesta sala. A porta para a sala seguinte, a sala 11, está destrancada.

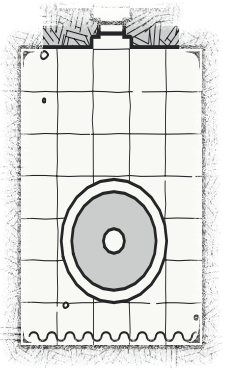


11

O VESTÍBULO

Esta pequena sala tem paredes adornadas com gravuras de rituais e sacrifícios em honra ao Deus Sapo. A atmosfera é opressora, e um sentimento de apreensão preenche o ar. Uma porta simples, mas trancada, leva à área seguinte.

Mais uma vez, não há nada aqui.



12

A CÂMARA DO DEUS SAPO

E

Ao entrar nesta sala, a visão é dominada por um poço central com terra negra, viscosa e úmida. A terra parece viva, movendo-se e pulsando como se tivesse vontade própria. No centro do poço, ergue-se um pedestal com uma pequena estatueta majestosa, não de um deus, e sim de uma deusa em forma de sapo, feita de um material metálico, brilhando como ouro puro. A estatueta com os braços estendidos à frente parece estar observando e clamando para ser levada daqui.

Esta é a estatueta de UMPAHNUG, uma divindade da fertilidade dos povos sapos de uma era ancestral de Valansia. Certamente, ela vale muito dinheiro nas mãos de um colecionador ou Mago estudioso, mas precisa ser retirada e levada em segurança.

Uma vez que for retirada do pedestal, três coisas ocorrem:

Rodada 1: toda a estrutura começa a tremer e a ruir. A porta de entrada para esta câmara é a primeira a ficar bloqueada, impedindo que qualquer personagem escape por ali.

Rodada 2: a terra de estranha aparência assumirá a forma de uma criatura tentaculoide disforme. Ela atacará o portador da estátua até que ele consiga fugir saindo da sala, a salvo do alcance dos tentáculos.

Rodada X (jogue 1d6+2): quando esta rodada ocorrer, o tremor de terra acaba por derrubar a parede norte, atrás de onde está o poço com a criatura tentaculoide, revelando uma rota de fuga viável para os personagens.

Não há forma de derrotar a terra magicamente viva. Então, o plano ideal é suportar os ataques da criatura até a parede ceder e uma nova saída ser criada na sala. Quando isso ocorrer, o ideal é abandonar a sala portando a estatueta o mais rápido possível...

GUARDIÃO TENTACULOIDE [1]

CLASSE DE ARMADURA	14	PONTOS DE VIDA	ESPECIAL	JOGADA DE PROTEÇÃO	10

[**PANCADA** = BASE DE ATAQUE **4** , DANO **1D4**]

Procurando Ajuda

Ao seguirem a rota de fuga, vocês acabaram saindo da masmorra dentro de um bosque, numa região totalmente desconhecida por vocês, o que os deixa um tanto quanto perdidos.

Mesmo perdidos, a sensação de dever cumprido e a expectativa pelo dinheiro que essa exploração pode render deixam todos de ótimo humor. Pelo menos até vocês perceberem que as últimas cores do outono estão se apagando e que, em breve, o inverno tomará tudo por aqui...

Após horas de caminhada, vocês encontram um fazendeiro e sua família, tocando uma carroça repleta de cereais.

O fazendeiro avisa que está indo para a vila de Farleen, a maior da região, para vender e comprar produtos e, assim, proteger a si e a sua família do inverno. Ele conclui sorrindo: — Não há melhor oportunidade para vender e comprar quando a última caravana do outono está por aqui!

Concluindo

Assim que chegarem a Farleen, os personagens podem curar seus pontos de vida, comprar novos equipamentos e descansarem para a próxima aventura, além de, é claro, atualizarem todas as estatísticas dos seus personagens para o 2º nível.

Próximos Passos

Parabéns!!! Vocês concluíram sua primeira missão num jogo de RPG. Concluíram a história, terminaram a missão e retornaram (esperamos que sim) com vida à civilização!

Agora, o seu próximo passo como Mestre é aprofundar-se um pouco mais no maravilhoso mundo do Old Dragon. Há novas aventuras a se viver, novos heróis para se criar e monstros e perigos para enfrentar.

Escaneie o QR CODE ou acesse: olddragon.com.br e adquira o *Livro Básico de Old Dragon 2* e a aventura tutorial *A Última Caravana do Outono*, e jamais se esqueça... em OLD DRAGON, VOCÊ É O HERÓI DE VERDADE!

olddragon.com.br

LISTA COMPLETA DE ENCONTROS

PUMA JOVEM

CLASSE DE ARMADURA	PONTOS DE VIDA	JOGADA DE PROTEÇÃO
14	9	6

[**GARRAS** = BASE DE ATAQUE **4** , DANO **1D4-1 (DANO MÍNIMO 1)**]

[**MORDIDA** = BASE DE ATAQUE **4** , DANO **1D6**

1 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

GOBLIN

CLASSE DE ARMADURA	PONTOS DE VIDA	JOGADA DE PROTEÇÃO
12	4	5

[**ESPADA ENFERRUJADA** = BASE DE ATAQUE **2** , DANO **1D4**]

1 ☐☐☐☐

2 ☐☐☐☐

GOBLIN ARQUEIRO

CLASSE DE ARMADURA	PONTOS DE VIDA	JOGADA DE PROTEÇÃO
11	3	5

[**ARCO CURTO** = BASE DE ATAQUE **1** , DANO **1D4-1 (DANO MÍNIMO 1)**]

1 ☐☐☐

GOBLIN

CLASSE DE ARMADURA	PONTOS DE VIDA	JOGADA DE PROTEÇÃO
12	4	5

[**ESPADA ENFERRUJADA** = BASE DE ATAQUE **2** , DANO **1D4**]

1 ☐☐☐☐

2 ☐☐☐☐

3 ☐☐☐☐

4 ☐☐☐☐

GOBLIN LÍDER

CLASSE DE ARMADURA	PONTOS DE VIDA	JOGADA DE PROTEÇÃO
13	6	5

[**MACHADO** = BASE DE ATAQUE **3** , DANO **1D6**]

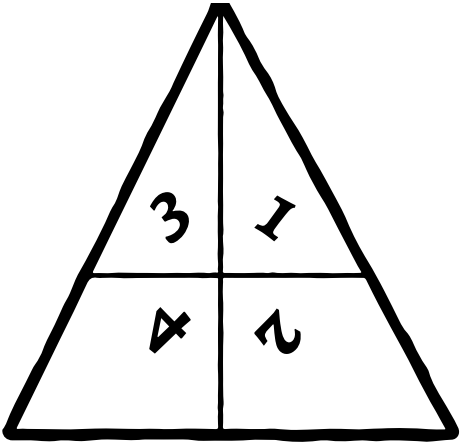
1 ☐☐☐☐☐ ☐

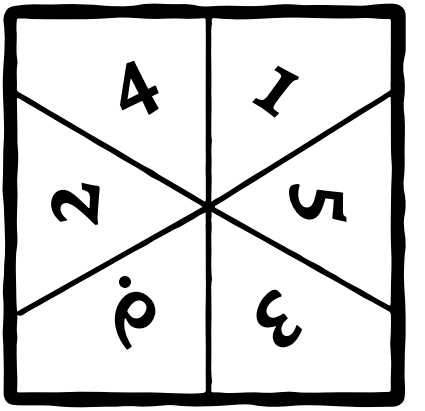
GUARDIÃO TENTACULOIDE

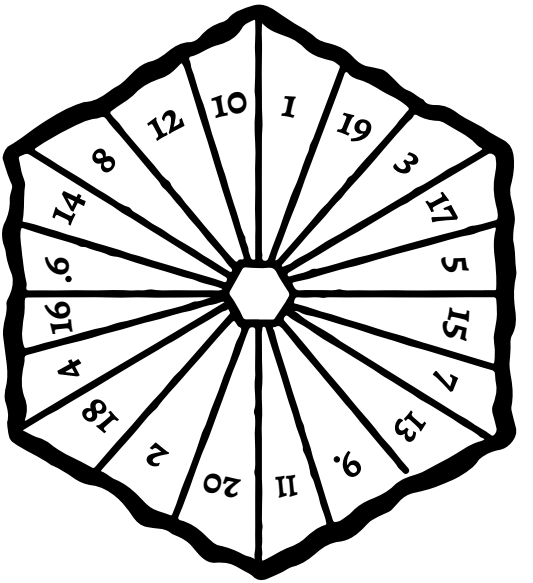
CLASSE DE ARMADURA	PONTOS DE VIDA	JOGADA DE PROTEÇÃO
14	ESPECIAL	10

[**PANCADA** = BASE DE ATAQUE **4** , DANO **1D4**]

1 ∞







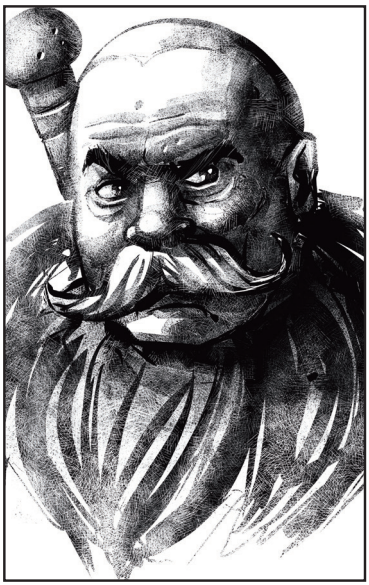
Prefere baixar um aplicativo?

Android

IOS

Como usar:

Gire o clipe de papel com a ponta do lápis na superfície da roleta.



Smolka, o Nortenho

GUERREIRO DE 1º NÍVEL

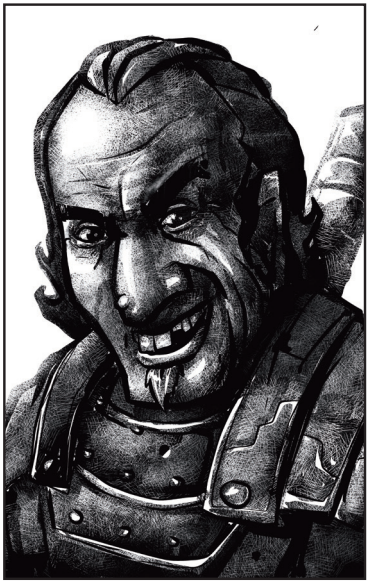
PONTOS DE VIDA	CLASSSE DE ARMADURA	JOGADA DE PROTEÇÃO
13	12	4

[1 ATAQUE: **MACHADO DE BATALHA** = BASE DE ATAQUE **3** , DANO **2D6+3**]

Nascido nas longínquas montanhas do norte gelado em uma família de agricultores, ficou órfão após um ataque de Orcs destruir sua aldeia. Tornou-se aventureiro para caçar a tribo responsável e dizimar a todos.

Equipamentos: Mochila, Machado de Batalha, Armadura de Couro, Traje de Inverno, Tochas [3], Ração de Viagem [4], Odre, Pederneira, 1d4 PO.

Habilidades: *Aparar, Maestria em Machado de Batalha [+1].*



Nuglen, o Feio

GUERREIRO DE 1º NÍVEL

PONTOS DE VIDA	CLASSSE DE ARMADURA	JOGADA DE PROTEÇÃO
10	15	4

[1 ATAQUE: **ESPADA LONGA** = BASE DE ATAQUE **3** , DANO **1D8+3**]
[1 ATAQUE: **ADAGA** = BASE DE ATAQUE **2** , DANO **1D4+2**]

Ainda criança, foi abandonado numa aldeia nas montanhas. Cresceu sob os cuidados de um Guerreiro o qual lhe ensinou tudo o que ele sabe. Tornou-se aventureiro para ficar rico e poderoso. Ele é alto até para os padrões humanos. Mesmo sendo jovem, já apresenta sinais de calvície e pode ser considerado... feio, muito feio.

Equipamentos: Mochila, Espada Longa, Adaga [2], Armadura de Couro Batido, Escudo, Roupa de Explorador, Tochas [3], Ração de Viagem [4], 1d6 PO.

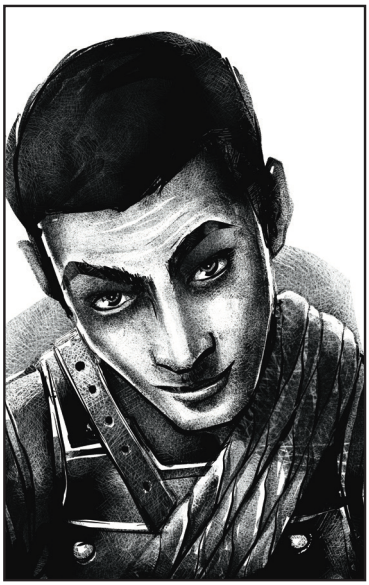
Habilidades: *Aparar, Maestria em Espada Longa [+1].*

NOTAS

Evoluindo Smolka: *ao evoluir para o 2º nível, Smolka recebe 1d6 pontos de vida adicionais ao seu valor atual (13). Além disso, melhora sua base de ataque, indo de 3 para 4.*

NOTAS

Evoluindo Nuglen: *ao evoluir para o 2º nível, Nuglen recebe 1d6 pontos de vida adicionais ao seu valor atual (10). Além disso, melhora sua base de ataque em 1, passando a atacar com +4 na espada longa e +3 com a adaga.*



Micky, o Rato Ladrão de 1º Nível

Pontos de Vida	Classse de Armadura	Jogada de Proteção
7	14	6

[1 ataque: **Espada Curta** = base de ataque **1**, dano **1d6**]

[1 ataque: **Adaga Arremessada**= base de ataque **3** , dano **1d4**]

Jovem com 17 anos recém-completos, Micky é um especialista nato em não ser percebido. Crescido nas ruas de uma grande cidade, sem supervisão ou educação, foi logo cooptado por uma gangue de garotos mais velhos, onde seu porte franzino fez dele uma máquina de furtar as casas dos ricos comerciantes.

Equipamentos: Mochila, Espada Curta, Adaga [4], Armadura de Couro, Ferramentas de Ladrão, Corda [15m], Tochas [3], Ração de Viagem [4], 1d6 PO.

Habilidades: *Ataque Furtivo (x2), Ouvir Ruídos (1-2 em 1d6), Talentos de Ladrão (4 pontos).*

Talentos de Ladrão: *Armadilha [2]; Arrombar [3]; Escalar [2]; Furtividade [4]; Punga [3].*

Ravengar, o Sortudo Mago de 1º Nível

Pontos de Vida	Classse de Armadura	Jogada de Proteção
5	10	8

[1 ataque: **Cajado** = base de ataque **0** , dano **1d4**]

[1 ataque: **Besta de Mão** = base de ataque **0** , dano **1d4**]

Ravengar é um afortunado. Quando pobre, foi selecionado pelo recluso Mago da aldeia para ser seu secretário. O que ele não sabia é que dentre as dezenas de garotos, fadados a se tornarem camponeses, Ravengar tinha sido escolhido para ser treinado nas artes arcanas.

Equipamentos: Mochila, Cajado, Besta de Mão, Tinta, Pena, Pergaminho [4], Tochas [3], Ração de Viagem [4], 1d6 PO.

Habilidades: *Magias Arcanas.*

2 x Magias Arcanas: [1º] *Mísseis Mágicos, Sono.*

NOTAS

Evoluindo Micky: *ao evoluir para o 2º nível, Micky recebe 1d4 pontos de vida adicionais ao seu valor atual (7).*

NOTAS

Evoluindo Ravengar: *ao evoluir para o 2º nível, Ravengar recebe 1d4 pontos de vida adicionais ao seu valor atual (5); melhora sua base de ataque, indo de 0 para 1; e pode conjurar suas magias 3 vezes ao invés de 2.*

Magia - Escudo Arcano: *cria escudo de energia em torno de Ravengar que melhora sua Classe de Armadura em +4 (elevando para 14) por um total de 12 rodadas.*

Magia - Luz: *transforma um objeto tocado por Ravengar em um objeto tão brilhante como uma tocha, capaz de iluminar uma área de 6 metros de diâmetro por até 72 rodadas.*

Magia - Mísseis Mágicos: *atinge, com um raio que sai dos dedos de Ravengar, alvos a até 45 metros de distância. O alvo atingido recebe 1d4+1 de dano sem direito a uma Jogada de Proteção.*

Magia - Sono: *adormece qualquer 1d4 criaturas que tenham 20 ou menos pontos de vida, e que não passem em uma Jogada de Proteção. As criaturas precisam estar a até 72 metros de Ravengar.*

UM GUIA RÁPIDO E FÁCIL PARA COMEÇAR A JOGAR!

Um simples jantar na taverna da Vila pode render descobertas incríveis. Não muito longe dali, há um velho altar subterrâneo. Um lugar amaldiçoado ou, pelo menos, é isso que dizem as más línguas. Cabe a vocês, novos aventureiros, desvendarem todas as lendas e segredos que correm pelos andares deste templo.

Uma vila agradável, um templo abandonado e muitos mistérios... O que poderia dar errado?

Esta aventura é um Fast Play, feita especialmente para jogadores iniciantes e que não tiveram contato com RPG.

- *Regras explicadas e resumidas: totalmente criada para ser a primeira aventura de um Mestre de Old Dragon, com todos os conceitos e as regras básicas inseridas de modo didático e simplificado ao longo da história.*
- *Fichas de personagens prontas e destacáveis: no meio deste material, você encontra quatro fichas de personagens prontinhas para serem destacadas! Pode arrancar sem dó e partir para a aventura.*
- *Diagramação moderna: mapas totalmente legendados, iconografia própria para identificação de elementos e blocos de estatísticas perfeitamente identificados.*
- *Roleta substituta de dados: este material possui uma roleta improvisada que substitui os dados usados. Se preferir, você também pode clicar no QR CODE fornecido no final para encontrar sugestões de aplicativos de celular que simulam estes dados.*

VENHA CONHECER, AVENTURAR-SE E APAIXONAR-SE PELO MUNDO DO OLD DRAGON!

olddragon.com.br

BURÓ
burobrasil.com

UM GUIA RÁPIDO E FÁCIL PARA COMEÇAR A JOGAR!

Um simples jantar na taverna da Vila pode render descobertas incríveis. Não muito longe dali, há um velho altar subterrâneo. Um lugar amaldiçoado ou, pelo menos, é isso que dizem as más línguas. Cabe a vocês, novos aventureiros, desvendarem todas as lendas e segredos que correm pelos andares deste templo.

Uma vila agradável, um templo abandonado e muitos mistérios... O que poderia dar errado?

Esta aventura é um Fast Play, feita especialmente para jogadores iniciantes e que não tiveram contato com RPG.

- *Regras explicadas e resumidas: totalmente criada para ser a primeira aventura de um Mestre de Old Dragon, com todos os conceitos e as regras básicas inseridas de modo didático e simplificado ao longo da história.*
- *Fichas de personagens prontas e destacáveis: no meio deste material, você encontra quatro fichas de personagens prontinhas para serem destacadas! Pode arrancar sem dó e partir para a aventura.*
- *Diagramação moderna: mapas totalmente legendados, iconografia própria para identificação de elementos e blocos de estatísticas perfeitamente identificados.*
- *Roleta substituta de dados: este material possui uma roleta improvisada que substitui os dados usados. Se preferir, você também pode clicar no QR CODE fornecido no final para encontrar sugestões de aplicativos de celular que simulam estes dados.*

VENHA CONHECER, AVENTURAR-SE E APAIXONAR-SE PELO MUNDO DO OLD DRAGON!

olddragon.com.br

BURÓ
burobrasil.com