



Guia para Produção de Conteúdo Compatível

O objetivo deste documento é criar um guia simples e direto para auxiliar produtores de conteúdo a criarem materiais 100% compatíveis, na forma e no estilo do OD2. Mais do que ser um material obrigatório, rígido e sisudo, a intenção deste guia é proporcionar facilidade no entendimento, no uso do seu material e o máximo de compatibilidade possível.

ESTRUTURA DE TEXTO

Algumas decisões editoriais e de design permearam a criação dos textos do OD2. Segue uma explicação resumida destas escolhas.

Parágrafos

Os parágrafos procuram ser o mais curtos possíveis para facilitar a leitura.

Quebre seus parágrafos sempre que possível e procure criar orações curtas, desde que isso não signifique perda na compreensão do texto. Segue exemplo:

Os atributos são as principais características de um personagem e a forma mais básica de representar tudo o que ele é, sabe ou consegue fazer.

Retratam as habilidades físicas, intelectuais e sociais, destacam fraquezas, os pontos fortes e influenciam em praticamente todos os outros elementos da ficha de personagem.

Destaque

Os parágrafos que possuem regras e exceções às regras, normalmente começam com uma palavra em negrito e versalete para auxiliar a localização do trecho específico de regra que se deseja procurar durante o jogo.

Estão cansados demais para realizar qualquer atividade física e desconcentrados para as atividades mentais. Por isso, todo Teste de Atributo, Jogada de Proteção ou Ataque é ajustado como teste difícil até o personagem passar por um descanso.

DESCANSO é o período de respiro e parada que os personagens realizam para se recuperar ou para evitar uma Exaustão. Uma noite de descanso e sono de no mínimo 8 horas conta como um descanso.

Hierarquia

Os textos de OD2 seguem uma hierarquia em três níveis com títulos, subtítulos e entradas destacadas.

Isso auxilia o entendimento dos textos, das regras e facilita encontrar exatamente a informação pretendida com mais celeridade.

CARGA

CARGA DOS OBJETOS

MOCHILAS

Texto normal

Diagramação

Quando possível, recomendamos não quebrar uma informação de regra em colunas ou páginas diferentes.

Procure manter os mesmos assuntos na mesma página ou no máximo em duas páginas espalhadas.

Entretanto, a extensão dos textos em português nem sempre permite que isso seja adotado totalmente.

Se não for possível evitar que um assunto fique quebrado em mais de uma coluna ou página, evite então a todo custo quebrar parágrafos ao meio.

Uso de Cores

O uso de 2 ou 3 cores permite uma separação de informações mais precisa por ser extremamente visual.

Se seu material está sendo desenvolvido para uso digital, use ao menos 2 cores, já que não se prevê custo de impressão.

Para materiais que serão vendidos impressos e onde o custo é uma barreira, use o preto e aplique negritos para destaque.

DESIGN (OPCIONAL)

Alguns elementos do design do OD2 são liberados para uso pelo parceiro produtor de conteúdo, mesmo materiais comerciais.

FONTES

O projeto gráfico do OD2 usa três famílias tipográficas:

Alegreya

Fonte base de todo o projeto gráfico. É usada para o corpo de texto e para os títulos em várias versões, como versalete, caixa alta negritadas, itálicas ou regulares.

Fonte gratuita inclusive para uso comercial pela Open Font License, que pode ser baixada pelo site do [Google Fonts](https://www.google.com/fonts).



Alegreya Sans

Usada principalmente para textos curtos, quadros de texto, caixas de destaque e tabelas.

A Alegreya Sans também é licenciada gratuitamente para projetos comerciais, podendo ser baixada pelo [Google Fonts](https://www.google.com/fonts).



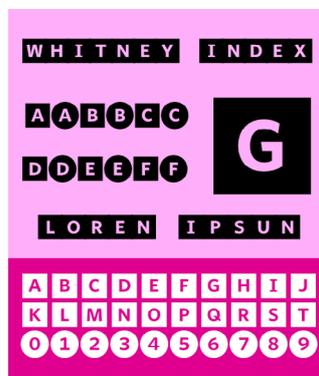
Whitney Index

Usada em duas versões da família, a Whitney Index Square e Rounded, ambas no peso bold e na cor preta como fonte de apoio para caracteres de habilidades, legendas de mapas, magias reversas ou exclusivas de especializações.

Por se tratar de fonte premium, licenciada, desenvolvida pela casa tipográfica Hoefler&Co, não há download gratuito disponível.

No entanto, criamos uma versão vetorial free, com fonte livre semelhante, que pode ser usada como elemento de iconografia.

O download pode ser feito [neste link](#).



CORES

O projeto gráfico do OD2 é amparado pelo uso consciente de cores para criar destaque e separação de informações.

Além do preto para textos, outras 4 cores estão presentes no projeto para materiais coloridos:



OD2 VERMELHO

CMYK : C015 M100 Y100 K30
RGB : R158 G021 B016
Web : #9e1510



OD2 DOURADO

CMYK : C035 M000 Y005 K000
RGB : R176 G153 B084
Web : #b09954



OD2 AZUL

CMYK : C035 M000 Y005 K000
RGB : R000 G123 B160
Web : #007ba0



OD2 VERDE

CMYK : C035 M000 Y005 K000
RGB : R050 G130 B041
Web : #328229

PROJETO EM P&B

Para projetos em preto e branco e escala de cinza, usa-se além do preto para os elementos base e texto, duas variações para marcar os fundos de elementos gráficos do projeto:



OD2 GRAFITE

CMYK : C065 M055 Y054 K056
RGB : R066 G066 B065
Web : #414140



OD2 CINZA

CMYK : C020 M014 Y015 K001
RGB : R211 G211 B212
Web : #d3d3d4

ESTRUTURA DAS REGRAS

Apresentamos um guia para criação dos principais elementos de regras do OD2.

RAÇAS

Dividido em 4 grandes grupos:

Descrição

Esta seção se inicia com uma frase curta que descreva em poucas palavras o mote da raça.

A seguir, entre 3 e 4 parágrafos descrevem a raça, elencando suas características físicas principais, sua relação com a terra onde vivem e um pouco da sua relação com as demais raças do cenário.

Personalidade

Descrição da forma de pensar da raça e como isso pode ser incorporado ao personagem do jogador em mesa.

Elencar quais são os valores adotados pela raça para sua vivência e como isso se relaciona com um personagem do jogador.

Aventuras

Aproveitando os dois grupos já descritos, descrição e personalidade, formule entre 2 e 3 parágrafos com informações que impulsionam a regra para a vida aventureira.

Concluir com 3 perguntas para auxiliar na criação de personagens.

Estas perguntas visam auxiliar o jogador na construção de uma personalidade e dos motivos reais que o colocaram a se aventurar.

Habilidades

Descrição das habilidades da raça em questão.

Dentre as raças básicas, trabalhamos para que fossem mantidas um padrão de 4 habilidades raciais, ou cinco habilidades, desde que as 4 primeiras não sejam excessivamente poderosas e que a 5ª traga ainda algum mecanismo de equilíbrio mínimo, concedendo alguma vantagem em troca de alguma desvantagem.

NÍVEL DE PODER: para criar sua raça, a principal coisa a se ter em mente é o cuidado com o nível de poder que ela possui e o equilíbrio com as demais.

Uma raça pode e obviamente vai criar um personagem que ora seja um pouco mais fraco e ora um pouco mais forte que as raças básicas, mas o foco aqui deve ser sempre no pouco.

Uma raça extremamente poderosa eclipsará as demais, tornando-as desinteressantes. Uma raça muito fraca jamais será considerada e ficará relegada aos personagens do Mestre.

Portanto, recomendamos ao autor fazer testes e estar aberto a modificações das habilidades desenvolvidas até que o nível de poder desejado seja alcançado.

EVITAR: habilidades que concedam poderes globais de combate, ou seja, que concedam bônus de BA (para acertar) ou bônus na CA (classe de armadura) contra todos os inimigos e/ou utilizáveis na maioria das situações.

Anões, por exemplo, recebem a habilidade de realizar ataques fáceis, um bônus de ataque simples, mas apenas contra três tipos de criaturas: orcs, ogros e hobgoblins.

AJUSTE VS BÔNUS: evite conceder bônus numéricos em testes. Opte por transformar apenas a chance dos testes, permitindo que sejam realizados como fáceis ao invés de um simples +1 ou +2.

JOGADA DE PROTEÇÃO: a exceção para os bônus numéricos está na Jogada de Proteção. Como o incremento se dá na habilidade e não no teste em si, caso deseje, escolha uma das três opções de JP e conceda um bônus de +1.

DETALHES FINAIS: por fim, determine os valores de Movimento, se há ou não infravisão e o alinhamento mais recorrente para membros desta raça.

O **Movimento** deve variar entre 9 (para personagens médio e grandes) e 6 (para personagens pequenos ou menores).

A **Infravisão**, se houver, é padronizada para raças em 18 metros.

Caso haja necessidade de um valor maior, trate como uma das 4 ou 5 habilidades raciais disponíveis para sua raça e opte sempre por múltiplos de 3.

Todo o sistema de OD2 usa uma escala progressiva baseada em 3m para distâncias, movimento e alcances. Desta forma, os valores de infravisão devem progredir SEMPRE de 3 em 3 metros.

ESPECIALIZAÇÕES

Antes de criar uma especialização, observe as oficiais já existentes e confirme se a especialização a qual você precisa criar já não é uma mera adaptação de uma das existentes.

Muitas vezes, basta apenas fazer uma nova descrição para uma especialização já publicada ao invés de criar uma nova variação.

Armas, Armaduras e Habilidades

O primeiro passo a ser dado é equilibrar o acesso da Especialização às armas, armaduras e habilidades da classe base com a progressão de poder desejada.

Especializações que fornecem muitas novas habilidades, devem perder acesso a armas, a armaduras e a duas (ou mais) habilidades da classe básica.

A escolha da habilidade concedida no primeiro nível deve ser o suficiente para cobrir a perda do acesso a armas, armaduras e as habilidades a serem abandonadas. Porém, nunca o suficiente para tornar a classe básica desinteressante do ponto de vista mecânico.

XP: tenha em mente que especializações possuem um ritmo de evolução mais lento do que as classes básicas. Com isso, os jogadores demorarão mais sessões de jogo para atingir novas habilidades.

PROGRESSÃO: habilidades de especializações são concedidas nos mesmos níveis das classes básicas, nos chamados pontos de **progressão de estágio**.

Portanto, eles ocorrem no início de cada um dos estágios (1º nível, 3º nível e 6º nível). No caso do 10º nível, ocorre no final, encerrando assim o ciclo do personagem básico e preparando o jogo para adoção (ou não) do Modo Legado.

Forma Padrão

A forma padrão de publicação de uma especialização é o uso de uma única página, respeitando a sequência de seções e as seguintes especificações:

Título

Uma única palavra e no singular.

Introdução

Breve, com aproximadamente 20 palavras. Um resumo simples, mas direto, do que é a especialização.

Descrição

Um ou dois parágrafos curtos explicando mais detalhadamente a especialização, focando em elementos que a diferem da classe básica.

Isso precisa ficar claro para o leitor para que ele entenda a razão de existir da especialização.

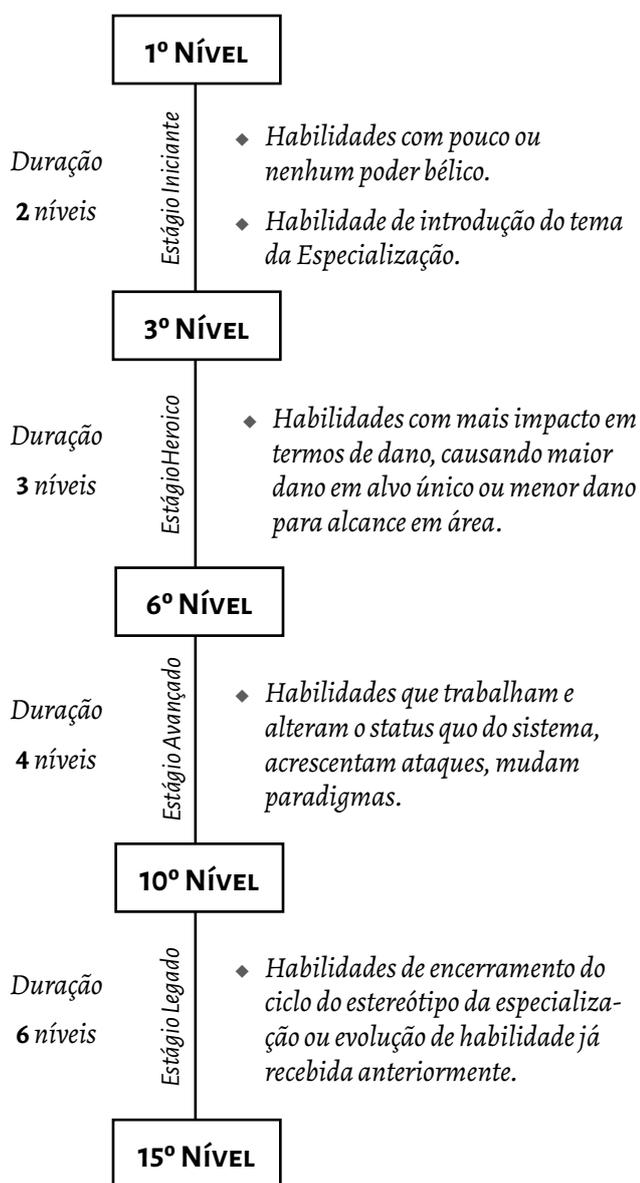
Restrições

Dois parágrafos, seguindo forma rígida e padronizada. O primeiro parágrafo explica sobre o que a especialização não pode usar, ter, fazer, etc.

O segundo determina quais habilidades ela mantém de sua classe básica. Em princípio, ela quase sempre mantém, ou deveria manter, uma ou algumas das habilidades da classe básica concedidas no 1º nível.

Habilidades

Descrição das habilidades concedidas ou habilidades anteriores que evoluem nos 3º, 6º e 10º níveis.



MAGIAS

A produção de magias compatíveis deve levar em conta a escala de poder existente nas magias publicadas no Livro de Regras Básicas do sistema (LB1). Evite criar magias que concorram com magias já publicadas em termos de efeitos e sobreposição de diferentes nichos.

EVITAR: novas magias devem evitar ser apenas uma versão mais poderosa de uma magia já existente. Uma Bola de Fogo que cause dano com um dado maior tem como único propósito descaracterizar o jogo, assim como tornar a magia original desestimulante.

Alcance

Magias possuem alguns padrões de alcance para que devem ser respeitados em prol da compatibilidade:

- ◆ **Pessoal:** a magia surte efeitos apenas no próprio conjurador. Devem ser usadas em magias mais poderosas ou em efeitos que concedam algum tipo de proteção ou poder individual.
- ◆ **Toque:** a magia surte efeito no alvo ou objeto tocado pelo conjurador. Não é conjurada até o toque ocorrer. Use para magias que possam causar efeitos indesejáveis nos possíveis alvos da magia.
- ◆ **Raio:** a magia surte efeito em uma área ao redor do conjurador. Estas magias tendem a ser mais poderosas por afetarem potencialmente mais alvos que as magias com alvos individuais.
Leve sempre em consideração o binômio dano-alvo na hora de calcular os efeitos nos alvos. Efeitos em muitos alvos tendem a ser menos poderosos quando comparados aos que afetam um alvo único.
O formato de escrita deve seguir a lógica de $Xm + Ym/nível$. Ou seja, uma magia com alcance de $9m + 3m/nível$ lançada por um conjurador de 2º nível afetará uma área de 15 metros ao seu redor.
- ◆ **Especial:** use quando nenhum dos três tipos de alcance se encaixa para o efeito da sua magia. Neste caso, não se esqueça de detalhá-lo no corpo de texto de descrição da sua magia.

Duração

Determina por quanto tempo um efeito mágico permanece em funcionamento. Magias mais poderosas devem evitar durações prolongadas sob risco de ficarem fortes demais.

- ◆ **Instantânea:** causam efeitos imediatamente após a conjuração.
- ◆ **Permanente:** possuem efeitos permanentes, estando sempre ativas e em funcionamento até serem dissipadas ou seus gatilhos disparados.
- ◆ **Variável:** os efeitos evoluem de acordo com os níveis do conjurador. São usadas para manter magias mais

fracas atrativas e compatíveis com o poder médio do jogo, mesmo em níveis mais altos.

O formato de escrita deve seguir a lógica de $X(\text{turnos ou rodadas}) + Y(\text{turnos ou rodadas})/nível$. Uma duração de $1d4 \text{ turnos} + 1/nível$, significa que, para um conjurador de 3º nível, a duração da magia é $1d4 + 3$ turnos.

- ◆ **Especial:** usadas para magias cuja a duração não se encaixe nos três padrões acima. Neste caso, a descrição da magia deve conceder mais detalhes sobre a duração dos seus efeitos.

Jogada de Proteção

Algumas magias podem proporcionar aos seus alvos uma Jogada de Proteção para negar, evitar ou reduzir seus efeitos. Se uma Jogada de Proteção for possível, a descrição da magia indicará qual tipo e como realizar o teste.

Se não houver a informação de uma Jogada de Proteção na descrição da magia, ela não poderá ser resistida pelo alvo e deve ser indicada com a palavra **nenhuma**.

Alguns padrões são necessários para as jogadas de proteções das magias:

- ◆ **Efeitos Mentais** podem ser negados por uma JPS. O descritivo da jogada de proteção deve usar o verbo *negar*, por exemplo, **JPS nega**.
- ◆ **Efeitos Físicos** podem ser evitados por uma JPC. O descritivo da jogada de proteção deve usar o verbo *evitar*, por exemplo, **JPC evita**.
- ◆ **Efeitos Esquiváveis** podem ser reduzidos por uma JPD. O descritivo da jogada de proteção deve usar o verbo *reduzir*, por exemplo, **JPD reduz**.

Especial: casos com situações particulares (onde os efeitos de uma JP sejam diferentes do padrão, ou em situações as quais peçam mais de um teste de JP, ou mesmo testes diferentes entre si de acordo com o efeito da magia) devem ser marcados com a palavra **especial**. Seu funcionamento deve ser informado detalhadamente na descrição da magia.

Descrição

Detalha os efeitos da magia, com algumas hipóteses de uso, assim como restrições, dano e possíveis casos especiais de alcance, duração e jogadas de proteção.

O estilo buscado pela descrição das magias é o de ser sucinto, sintético e direto, de preferência com poucas linhas, permitindo a arbitragem e ação do Mestre em casos especiais.

As descrições, sempre que possível, devem ser separadas em diferentes parágrafos para facilitar o entendimento e hierarquizar corretamente as informações.

ITENS MÁGICOS

Assim como as magias, a produção de itens mágicos deve seguir a linha da não substituição de nichos já preenchidos e da não produção de itens de mero melhoramento de bônus.

Espadas e Outras Armas

A estrutura da descrição dos itens mágicos em OD2 facilita a criação dos itens uma vez que se faz necessário a criação apenas do Talento da Espada, deixando a escolha do tipo e do bônus para a jogada aleatória presente na tabela 8.3, no LB2.

Bônus: armas possuem bônus variando entre +1 e +5. As demais armas bônus variam apenas entre +1 e +3.

Descrição: as descrições devem ser diretas, concisas e sucintas, evitando a dubiedade e atentando-se para não deixar dúvidas, de preferência em um único parágrafo ou dois parágrafos curtos.

Armaduras

Além dos preceitos de coesão e consição, como comentado nas armas, as armaduras devem possuir bônus na CA variando apenas entre +1 e +3.

Novos **Talentos** de Armaduras devem ser equilibrados e descritos de forma sintética e direta.

Poções, Pergaminhos e Anéis

Atenção na descrição dos efeitos, evitando ser dúbio e cuidando para não tornar a descrição muito longa.

Hastes Mágicas

As hastes mágicas possuem funções típicas que devem ser respeitadas:

Bastões: por serem os únicos que podem ser usados por qualquer classe ou personagem, possuem efeitos mais gerais e menos ligados a efeitos de conjuração ou que repliquem efeitos de magias de Clérigos ou Magos.

Cajados: voltados a Magos e Clérigos, por isso, podem replicar alguns efeitos idênticos a magias, podem ampliar efeitos defensivos, ou ainda, aliviar brechas mecânicas nas classes conjuradoras, melhorando defesas ou ampliando seu poder de ataque.

Varinhas: usadas apenas por Magos são hastes com exclusivo poder ofensivo.

Itens Gerais

Tenha atenção na descrição dos efeitos, evitando ser dúbio e cuidando para não tornar a descrição longa em excesso e cansativa.

Por serem itens que quebram o paradigma do jogo, muitas vezes com efeitos diversos, estes itens podem, mesmo assim, possuir descrições mais completas do que o padrão para os itens mágicos do jogo.

MONSTROS

O LB3 já traz diversas ferramentas e apêndices sobre a criação mecânica dos monstros. Então, aqui trataremos exclusivamente dos conteúdos dos parágrafos de descrição das criaturas.

Descrição

Foca mais nos aspectos físicos que não são possíveis de serem entendidos através da sua ilustração.

Cores, aspectos gerais e uma pitada de comportamento da criatura.

Criaturas cujo habitat inclui o subterrâneo devem ter ainda em duas linhas as descrições de seus sons e dos odores exalados por elas.

Combate

Além das descrições de suas habilidades e vulnerabilidades, o parágrafo introdutório do combate fala dos seus principais meios de ataque, suas estratégias e pode dar um roteiro de como a criatura age durante um combate.

Ecologia

Descreve seu comportamento entre os seus, seus hábitos e seu relacionamento com os habitats que ocupa.

Qualquer divisão hierárquica entre os membros deve estar escrita aqui.

Utilidades

Se alguma parte de sua carcaça possui utilidade em jogo ou valor econômico, ela deve estar escrita aqui. Foque na história e não se preocupe com valores e mecânicas para o uso das carcaças.

Variações

Se houver descrição de uma ou mais posições hierárquicas na ecologia, as fichas destas variações devem vir em formato resumido aqui nesta seção.