
Guia de Regras Opcionais

Perícias



Aguirre Melchior • Antonio Sá Neto • Daniel Paes Cuter • Janio do Nascimento Lima • Moisés Saraiva de Luna

Perícias

Guia de regras opcionais

Introdução

O que esperar deste suplemento?

"... fazia algum tempo que eles não paravam de esmurrar a porta. O clérigo em transe orava, o homem de armas, impaciente, empilhava móveis e mais móveis junto a porta. E eu ali. De joelhos, catando minhas flechas destruídas e totalmente inutilizadas. Se ao menos eu tivesse prestado atenção nas aulas do mestre..."

Por que criar um suplemento para o sistema Old Dragon sobre perícias? E por que você usaria este suplemento?

Simple, porque você quer algo "mais" para o seu jogo. Não que seu jogo tenha se tornado monótono, cansativo, ou mesmo entediante. Esperamos que isso nunca aconteça! Porém, você quer mais e não é por nenhum desses motivos acima. Você quer mais um elemento em jogo por um motivo: Potencializar sua diversão!

Com essas regras, você será capaz de criar personagens com habilidades únicas - e preocupados em aprimorá-las - como um anão devotado a ser o melhor armeiro do mundo subterrâneo, um mago que se deleita em uma velha biblioteca empoeirada, buscando mais conhecimento em história antiga, ou ainda um ladino que, volta e meia, pratica acrobacia ou malabarismo para que sua agilidade natural possa ser utilizada tanto para situações de vida e morte, como para simplesmente entreter uma multidão afastando eventuais suspeitas sobre ele.

Mesmo que você seja mestre e decida por não utilizar o sistema de perícias completamente, você ainda está livre para usar regras e situações descritas nesse texto. Imagine que você deseja criar um encontro desafiador em que os personagens estão combatendo um grupo de mercenários montados em águias gigantes sobre uma ponte de cordas acima de um abismo: dê uma olhada nas perícias Equilíbrio, Cavalgar (Criatura Alada) e Escalar e provavelmente você poderá esclarecer várias dúvidas a respeito de como lidar com esse tipo de ambiente.

Esse suplemento vai lhe servir sempre que você quiser, portanto, use e abuse desse livreto.

E, quando achar erros, quiser enviar uma sugestão, dica, elogio, crítica ou quiser apenas jogar conversa fora, entre em contato conosco! Estaremos por aqui!

Idealização e Criação

AGUIRRE MELCHORS, ANTONIO SÁ NETO, DANIEL PAES CUTER, JANIO DO NASCIMENTO LIMA E MOISÉS SARAIVA DE LUNA

Editoração e Diagramação

ANTONIO SÁ NETO

Revisão

ALESSANDRO JEAN LORO E
MOISÉS SARAIVA DE LUNA

Ilustrações e Arte

VETORES E STOCK ART

janeiro / 2011

Distribuído sob a licença
Creative Commons v.3.0

OLDDRAGON.com.br



INDICE

Capítulo 1

4 Perícias

Capítulo 2

28 Subsistemas de Perícias

Perícias

Muito do que um personagem sabe já se encontra definido em sua planilha de personagem:

seus atributos, suas características raciais e as habilidades de classe ajudam a construir efetivamente o que são suas aparências e capacidades fisiológicas, filosofia de vida e o seu papel dentro da aventura e do grupo de jogadores. Entretanto, essas características não compõem a totalidade de que um personagem é capaz de saber ou fazer num mundo de fantasia. É para isso que existem as perícias.

Vale a pena definir o que são perícias para o sistema Old Dragon: perícias são técnicas aprendidas pelo personagem que independem de sua classe (ou não). Elas levam em consideração aptidões adquiridas pelo personagem durante toda sua história de vida, ajudando a torná-la verossímil durante o jogo. São jeitos, manhas, e conhecimento teórico sobre, por exemplo, a habilidade de forjar armas e armaduras, saber muito sobre engenharia ou simples-

mente ter uma noção de direção dentro de uma densa floresta.

1.1 Como adquirir essas “perícias”

Até mesmo os personagens recém-criados possuem perícias. Nesse caso, a quantidade de pontos de Perícia é definida pela combinação entre a classe escolhida, conforme a Tabela 1 - 1: Pontos de Perícias e o valor do atributo Inteligência do personagem (use o mesmo valor indicado na coluna *Idiomas adicionais* - Tabela T1-2: Inteligência do Manual Básico do Old Dragon, pag.07). Obviamente, esses pontos devem ser gastos obrigatoriamente antes do jogo ter início, pois representam tudo o que o personagem aprendeu até o mo-

Tabela 1-1: Pontos de Perícias

Classes	Pontos Iniciais	Níveis Adicionais
Clérigo	4	3
Homem de Armas	3	3
Ladrão	3	4
Mago	4	3

mento em que decidiu aventurar-se.

Com o passar de dias, meses e até anos, os personagens vão encontrando situações de combate e de interpretação, com diferentes níveis de dificuldade, e, ao superá-las, são premiados com pontos de experiência (XPs), que representam o total de saber acumulado, seja prático ou teórico daquelas situações.

Acumulando estes pontos de experiência até certa quantidade definida pelo Livro Básico do Old Dragon, eles avançarão para o próximo nível, conseqüentemente, ganharão novos pontos de perícias.

Portanto, como determinar quantos pontos de perícia cada jogador recebe ao passar de nível? Isso varia conforme a raça ou classe? Vejamos um exemplo:

O Homem de Armas humano Maltus acabou de passar por um combate difícil, adquirindo a experiência que faltava para passar para o 3º nível.

Então, ele recebe 01 ponto de perícia, que gasta imediatamente com a perícia Cavalgar (Criatura Terrestre), tamanha foi a necessidade que ele sentiu em cavalgar criaturas desse tipo durante os combates que enfrentou até agora.

Já o seu diminuto amigo ladrão Dezan estava no mesmo combate e, assim como Maltus, conseguiu alcançar o 3º nível, porém, terá ainda que esperar pelo próximo nível (4º) para ganhar um novo ponto de perícia.

Então, vimos que a quantidade de pontos de perícia é determinada pela classe - e somente por ela - variando também junto com o nível do personagem, como pode ser visto na tabela 1-1.

1.2 Subi de nível e ganhei 1 ponto de perícia, e agora?

Quando você adquire um novo ponto de perícia, você pode optar por selecionar uma nova perícia dos grupos disponíveis para o personagem (do grupo Geral e grupo Específico da Classe escolhida) ou aprimorar uma perícia existente. Nesse caso, a cada ponto gasto na perícia escolhida, adicione um bônus de +1 ao modificador do teste. Seguindo o exemplo:

Dezan, o pequeno e astuto ladrão, quando alcançar o 4º nível, poderá escolher entre adquirir a perícia Disfarce (que o ajudará a infiltrar-se em ambiente inimigos, como aquela mansão que ele roubou semana passada) ou aprimorar sua habilidade em Falsificação, nesse caso melhorando seu modificador de -1 (conforme descrito na tabela de perícias do ladrão) para 0, eximindo-o, assim, da penalidade normal do teste, evitando cometer o mesmo erro grosseiro da carta em que enviou para o Duque de Ilyther, fingindo que era sua filha, Merilly.

Algumas perícias, entretanto, não suportam progressão tais como o grupo de perícias **Idiomas**. Nesse

Perícias

caso, cada ponto gasto na perícia será usado para compra de uma nova instância, um novo idioma.

Por exemplo, um mago vermelho que sabia os idiomas Comum, Élfico e Anão, aproveitou a oportunidade de ter passado para o 12 nível e gastou um ponto de perícia para aprender o idioma Goblin.

*Entretanto, não poderá gastar um novo ponto na perícia **Idiomas** para aprimorar essa linguagem, pois subentende-se que ele já aprendeu o suficiente da língua para se comunicar, restando apenas a opção de adquirir um novo idioma como Gigante, Orc, etc.*

Então é só ganhar o ponto de perícia e gastar?

Ganhar pontos de perícias durante o jogo não significa, necessariamente, que o conhecimento e habilidade sejam imbuídos magicamente na mente do personagem, ao contrário: ele deve aprender e treinar suficientemente para que possa gastar os pontos obtidos e usar a perícia efetivamente no decorrer do jogo.

Entretanto, nem sempre é algo muito divertido colocar tempo de treinamento para perícias durante o jogo, além de não existir uma quantidade de treinamento ou de tempo de estudo padrão para que se possa definir quando alguém aprende uma nova técnica. Nesse caso, o Mestre pode usar duas abordagens bastante interessantes:

1. O personagem usa o tempo livre para praticar: o jogador não interpreta todos os momentos da vida do personagem e interpretá-los deixaria o jogo muito lento.

Durante a aventura, existirão momentos em que o tempo de jogo será acelerado, como quando os personagens decidem parar em alguma cidade para recuperarem-se dos ferimentos ou durante uma longa viagem pelos mares em busca de uma terra perdida. Nesse caso, o jogador informa (e o Mestre concorda) que seu personagem está usando o tempo livre para aprender sobre a habilidade que deseja adquirir, justificando o gasto daquele ponto de perícia para conseguir o conhecimento requerido.

2. O personagem contrata um tutor: algumas perícias são fáceis de aprender, desde que alguém possa ensinar ao personagem e, nesse tipo de situação, o mais comum seria buscar auxílio de um professor ou alguma escola especializada.

Ele poderia aprender a forjar armas com um experiente ferreiro anão, aprender herbalismo com uma tribo de bárbaros exóticos ou ingressar em uma escola de engenharia para aprender a lidar com cercos e construções.

Embora aumente o realismo, ter alguém para chamar de tutor pode limitar as possibilidades de aventura.



O duro aprendizado de "lutar no escuro".

Perícias

ras, principalmente se houver a necessidade de uma aproximação entre aluno e instrutor. Além disso, contratar instrutores envolve algum tipo de permuta, que quase sempre significará um gasto de suados POs (ou muito mais que isso) num valor igual à quantidade de aulas, sejam teóricas e/ou práticas, que o Mestre julgar necessário para que o personagem venha aprender a nova perícia.

Navegar é comigo mesmo

Durante as aventuras, o personagem do jogador fará determinadas ações que precisam de um conhecimento prático ou teórico sobre algo e nem sempre será interessante que o jogador jogue dados todo o tempo, como para determinar se o ladino conseguiu enganar uma senhora senil.

No entanto, em certos momentos, será necessário jogar dados, como, por exemplo, para saber se o vilão necromante foi intimidado pelo clérigo do grupo.

Nos dois exemplos, o personagem usou efetivamente a perícia, porém a simplicidade da primeira e a complexidade da segunda mostraram que nem sempre será interessante jogar dados para saber se o jogador conseguiu ou não fazer o que queria.

Com exceção das vezes em que o jogador não poderá nem mesmo jogar os dados a jogada para deter-

minar o sucesso ou o fracasso deve proceder da seguinte forma:

O jogador deverá jogar 1d20, somar o modificador da Perícia (visto nas tabelas abaixo) e comparar o resultado com o valor do Atributo relacionado à perícia: se o valor for igual ou menor que atributo, então o teste representou um sucesso, caso contrário ocorreu uma falha.

O Mestre pode ainda variar o grau de dificuldade da tarefa para mais (adicionando modificadores negativos) ou para menos (adicionando modificadores positivos) dependendo das circunstâncias momentâneas.

É preciso lembrar ainda que, para ser capaz de utilizar a perícia, o personagem deve ter em mãos todas as ferramentas e materiais necessários, além de tempo disponível para a execução da tarefa.

Assim, se alguém que possua a perícia Ofícios (Carpintaria) decidir construir uma casa, ele precisará de ferramentas específicas para a função (como serra, martelo, lima, etc.), uma quantidade suficiente de madeira e um período de tempo que possa despender para iniciar a obra (afinal, não se constrói uma casa da noite para o dia).

Se dois ou mais personagens peritos desejarem ainda cooperar na execução de uma mesma tarefa, o primeiro passo seria definir quem dentre eles possui o maior valor no atributo

Um Suplemento para **OLD DRAGON**

relacionado à perícia que se deseja utilizar: será ele quem realizará a jogada.

Em seguida, para cada participante disposto a ajudar, adicione +1 ao valor do atributo do jogador selecionado.

Por fim, adicione os modificadores da perícia e os que foram impostos pelo mestre e deixe a sorte decidir.

Uma dica: lembre-se de adquirir

perícias que você tem convicção que serão úteis no decorrer do jogo. Afinal, para que comprar **Ofícios (Cerâmica)** se ele não pretende seguir carreira como artesão?

Existem inúmeros comerciantes nas cidades que podem vender peças excepcionais, feitas por pessoas que devotaram toda uma vida ao exercício do ofício e por um preço bastante acessível.

Aviso para o mestre

Usar perícias implica em fazer **restrições!** Se desejar aplicá-las em seu jogo (total ou parcialmente) tenha em mente que a natureza da perícia determina de certa forma o tipo de sanção a ser aplicada. Em geral, perícias como **Conhecimento** e **Idiomas**, por exemplo, implicam em deter ou não as informações específicas sobre determinada área do conhecimento, portanto não ter a perícia **Conhecimento (Arcano)** implica em não ter a possibilidade de realizar testes que envolvam saber de algum assunto relacionado a magias, rituais, componentes mágicos, etc. Perícias como **Ofícios** e **Atuação**, representam um aperfeiçoamento do personagem na realização de alguma atividade, logo, ainda permitem a realização de testes por

parte de indivíduos não peritos, porém recomendamos a aplicação de uma penalidade de -2 nos testes (cumulativo se o modificador da perícia também for negativo), pois eles não estão habituados a realizar estas ações. Por fim, perícias como **Saltar** e **Correr** simbolizam capacidades físicas extraordinárias que o personagem desenvolveu. Portanto, personagens não peritos podem realizar normalmente tarefas simples. Até porque, não é preciso treinamento para dar um salto simples, entretanto um salto olímpico exige toda uma preparação física do atleta, entretanto apenas os personagens peritos gozam de benefícios adicionais listados na descrição da perícia.

Perícias

Tabela 1-2: Grupos de Perícias

Perícias Gerais	Custo em Pontos	Atributo Utilizado	Modificador
Adestrar Animais	1	Carisma	-1
Atuação	1	<i>variável</i>	<i>variável</i>
Cavalgar (Criatura Terrestre)	1	Destreza	+3
Cavalgar (Criatura Alada)	2	Destreza	-2
Conhecimento (Natureza)	1	Inteligência	0
Conhecimento (Nobreza)	1	Inteligência	0
Diplomacia	1	Carisma	0
Idiomas (Idiomas Modernos)	1	Inteligência	0
Natação	1	Força	0
Ofícios	1	<i>variável</i>	<i>variável</i>
Sobrevivência (Pesca)	1	Sabedoria	-1
Sobrevivência (Senso de Clima)	1	Sabedoria	-1
Sobrevivência (Senso do Direção)	1	Sabedoria	+1

Perícias de Clérigo	Custo em Pontos	Atributo Utilizado	Modificador
Conhecimento (Qualquer um)	1	Inteligência	<i>variável</i>
Conhecimento (Religião)	1	Inteligência	0
Cura	2	Sabedoria	-2
Idiomas (Idiomas Antigos)	1	Inteligência	-1

Perícias de Mago	Custo em Pontos	Atributo Utilizado	Modificador
Conhecimento (Qualquer um)	1	Inteligência	<i>variável</i>
Idiomas (Idiomas Antigos)	1	Inteligência	-1
Ofícios (Lapidação)	2	Destreza	-2

Um Suplemento para **OLD DRAGON**

Perícias de Homens de Armas	Custo em Pontos	Atributo Utilizado	Modificador
Condução	1	Destreza	+2
Correr	1	Constituição	-6
Escalar	1	<i>variável</i>	<i>variável</i>
Jogo	1	Carisma	0
Lutar no Escuro	2	<i>variável</i>	<i>variável</i>
Ofícios (Arquearia) ou (Armadilharia)	1	Destreza	-1
Ofícios (Armeiro)	3	Inteligência	-3
Ofícios (Armoria)	2	Inteligência	-2
Rastrear	2	Sabedoria	<i>variável</i>
Sobrevivência (Caça)	1	Sabedoria	-1
Sobrevivência (Ambiente)	2	Inteligência	0
Vigor	2	Constituição	0
Perícias de Ladrão	Custo em Pontos	Atributo Utilizado	Modificador
Acrobacia	1	Destreza	0
Avaliação	1	Inteligência	0
Atuação (Instrumento Musical)	1	Destreza	-1
Conhecimento (Local)	1	Inteligência	0
Conhecimento (História)	1	Inteligência	-1
Disfarce	1	Carisma	<i>variável</i>
Equilíbrio	1	Destreza	0
Falsificação	1	Destreza	-1
Jogo	1	Carisma	0
Leitura Labial	2	Inteligência	-2
Lutar no Escuro	2	<i>variável</i>	<i>variável</i>
Malabarismo	1	Destreza	-1
Ofícios (Armadilharia)	2	Destreza	-1
Saltar	1	Força	0
Ventiloquismo	1	Inteligência	-2

1-3 Lendo a tabela de Perícias

Perícia: Descrição da perícia com a subcategoria específica, quando aplicável, demarcada entre parênteses.

Custo em Pontos: A quantidade de pontos de perícia necessária para se adquirir a perícia.

Atributo utilizado: Atributo utilizado como base para a realização dos testes.

Modificador: Bônus ou penalidade aplicado ao teste da perícia em condições normais.

1-4 Descrição das Perícias

Acrobacia

O personagem é capaz de fazer vários tipos de saltos, cambalhotas, saltos mortais, etc. Além de entreter as pessoas, essa perícia pode ajudar na esquiva de ataques e evitar danos em quedas. Se o perito abdicar de seus ataques para se dedicar unicamente a defesa, ele pode somar um bônus de +4 à CA. Além disso, se o personagem entrar em um combate desarmado, pode aplicar um bônus de +2 nas jogadas de ataque.

Em caso de quedas, o personagem pode utilizar essa perícia para diminuir a quantidade de dano sofrido: nenhum dano para quedas até 3 m ou metade do dano para quedas até 20 m.

Adestrar Animais

Essa perícia é utilizada para treinar um tipo de criatura (definida junto com a perícia) para obedecer a comandos simples e realizar truques. O personagem tem ainda a opção de utilizar os pontos adicionais de perícia para se especializar no treinamento desse tipo de criatura ou selecionar a perícia mais vezes, selecionando um animal diferente para cada ocasião. Exemplos de animais: cães, gatos, cavalos, falcões, aves, etc.

Também pode ser expansível para outros tipos de criaturas e, nesse caso, o mestre poderá definir modificadores situacionais que possam refletir o grau de dificuldade da tarefa.

Um animal pode ser ensinado a executar truques específicos ou tarefas gerais.

Ensinar Truques: significa tornar a criatura suscetível a executar uma ação simples através de algum tipo comando (como "Pega", "Corre") e geralmente requer 2d6 semanas de treinamento, finalizando com um teste de perícia em que o sucesso indica que o animal aprendeu o truque e o fracasso indica que ele não pode ser ensinado.

Ensinar Tarefas Gerais: Significa treinar a criatura para atender a um número de comandos genéricos pa-

ra fazer o trabalho como proteger e atacar, montar guarda, ou combater lado a lado. Tarefas gerais requerem, em média, 3 meses de trabalho ininterrupto, finalizando com um teste de perícia onde o sucesso indica que o animal aprendeu o truque e o fracasso indica que ele não pode ser ensinado.

Atuação

O personagem possui um talento inato ou adquirido em alguma modalidade de expressão artística. Em geral, para esse tipo de perícias nenhum teste de perícias será necessário, embora em algumas circunstâncias o Mestre possa pedir a sua realização além da interpretação do jogador sobre o que está sendo exibido pelo personagem.

A perícia Atuação deve sempre ser comprada pelo jogador através de suas subcategorias e a partir de então decidir se deseja progredir na subcategoria escolhida ou optar por uma nova. Por exemplo: Voguel, um ladrão de 1º nível, decide utilizar um de seus pontos de perícias na perícia

Atuação (Instrumento Musical) e selecionando um velho bandolim como seu instrumento. No 4º nível, quando finalmente conseguir um novo ponto de perícia, ele pode decidir se quer aprimorar o seu talento no bandolim ou comprar a perícia

Atuação (Canto) para aumentar o seu repertório. Alguns exemplos de subcategorias de atuação disponíveis podem ser vistas abaixo:

Atuação (Canto) - (Geral, Atributo Car, Mod. +0): O personagem é um bom cantor e pode usar esse talento para divertir o público e/ou ganhar algum dinheiro.

Atuação (Dança) - (Geral, Atributo Des, Mod. +0): O personagem conhece um estilo de dança em que é bom.

Atuação (Instrumento Musical) - (Ladrão, Atributo Des, Mod. -1): O personagem sabe tocar um instrumento musical a sua escolha.

Avaliação

Permite estimar o valor de mercado de antiguidades, jóias, gemas, objetos de arte, etc.

Diferentemente dos demais testes, é o Mestre quem realiza esse teste secretamente, podendo resultar em três situações diferentes: em caso de sucesso, o personagem consegue estimar com precisão o valor de mercado do item.

Já em caso de falha, não é possível demarcar um preço coerente. Por fim, um resultado 20 natural significará que o personagem errará completamente sobre a avaliação, acreditando em um valor que o item não possui.

Perícias

Cavalgar

O personagem é capaz de se locomover montado em uma criatura, seja ela terrestre ou alada, deslocando-se na velocidade compatível, podendo usufruir das vantagens ou desvantagens de agir enquanto está montado na criatura. Essa perícia possui subdivisões, quais sejam: **Cavalgar (Criatura Terrestre) - (Geral, Atributo Des, Mod. +3):** capaz de montar e domar cavalos, lobos gigantes, unicórnios, etc. (deve ser definido pelo personagem durante a compra da perícia). Nesse tipo de animal, o personagem é capaz de atos como saltar sobre sua sela, saltar obstáculos, forçar o movimento da montaria, lutar sobre ela enquanto a guia com os joelhos ou utilizar os seus flancos como cobertura de ataques.

Cavalgar (Criatura Alada) - (Geral, Atributo Des, Mod. -2): o personagem é treinado para montar uma criatura alada, como uma águia gigante, um grifo, hipogrifo ou até mesmo um dragão (o tipo de criatura deve ser escolhido pelo jogador no momento da aquisição da perícia), diferentemente das criaturas terrestres, lidar com uma criatura alada exige que o personagem possua a perícia ou tenha viajado junto com alguém que a possua. Nesse tipo de animal, o personagem deve ser capaz de saltar sobre a sela

do animal e fazê-lo alçar vôo em uma única ação, forçar o movimento da montaria, lutar sobre a sela enquanto a guia com os joelhos e saltar da sela e deixar-se cair sobre o solo ou outra criatura alada.

Condução

O perito sabe como guiar um veículo por todos os tipos de terreno com velocidade 1/3 superior a um personagem que não possua essa perícia. Entretanto, essa perícia não permite levar o veículo para um lugar onde ele normalmente não possa ir.



Conhecimento

O personagem possui alguma experiência no estudo de alguma doutrina, possivelmente uma disciplina acadêmica ou científica. Essa perícia, assim como a categoria **Atuação, Ofícios e Sobrevivência**; exige que sua progressão seja feita através de subcategorias, cabendo ao jogador optar pela especialização em uma delas ou a escolha de uma nova para cada ponto de perícia dispendido.

Conhecimento (Arcano) - (Clérigo e Mago, Atributo Int, Mod. -2): o perito possui familiaridade com componentes mágicos, gestos e rituais a serem executados para a realização de uma magia arcana. Reconhece itens mágicos e símbolos arcanos. Também é possível identificar uma magia sendo lançada por algum conjurador, desde que o perito possa observar todo o processo de preparação para execução dela. Nota: para a identificação de um item mágico, o modificador a ser aplicado é de -4.

Conhecimento (Astrologia) - (Clérigo e Mago, Atributo Int, Mod. 0): o personagem possui algum conhecimento sobre a influência dos astros. Essa perícia pode ser utilizada basicamente em duas situações: para localização do personagem e definição de rotas, ou para previsão do futuro de um personagem.

No primeiro caso, o personagem é capaz de utilizar as posições dos astros no céu para decidir a melhor rota a seguir, aplicando um bônus de +1 aos testes de Navegação. No segundo caso, o perito pode preparar um estudo sobre o futuro próximo de uma pessoa (de um modo completamente empírico) baseado na data e local de nascimento precisos, além de realizar um teste de perícia. Em caso de sucesso, o personagem recebe uma resposta (no mínimo, vaga) sobre algum acontecimento futuro ou, no caso de uma falha crítica revela uma informação totalmente equivocada, enquanto que uma falha normal não revela nenhuma informação.

Conhecimento (Engenharia) - (Clérigo e Mago, Atributo Int, Mod. -3): o perito sabe criar projetos praticamente para tudo, desde pontes, aquedutos construções em geral. Como também máquinas simples (catapultas, moinhos, etc), além de projetos de grande porte como fortalezas, castelos, diques, etc. Geralmente, não é necessário nenhum teste para a realização do projeto, apenas quando o projeto representar algo particularmente complicado ou incomum. Um engenheiro também está familiarizado com técnicas de cerco a fortalezas e pode detectar falhas nas defesas com essa perícia.

Conhecimento (Herbalismo) - (Clérigo e Mago, Atributo Int,

Perícias

Mod. -2): o personagem sabe identificar plantas e fungos medicinais e usá-los para criar chás, pomadas, unguentos, etc. Seja para uso na preparação de poções não-mágicas ou para curar ferimentos e tratar doenças.

Conhecimento (História) - (Clérigo e Mago, Atributo Int, Mod. -1): o personagem conhece lendas, tradições e/ou a história de algum tempo e lugar antigo (escolhido pelo personagem de forma específica). Ele deve fazer um teste de perícia para identificar algum item ou inscrição daquele povo/época, nas demais ocasiões recomendamos que o Mestre simplesmente informe ao personagem o que ele de fato conhece.

Conhecimento (Local) - (Clérigo, Mago e Ladrão, Atributo Int, Mod. 0): o personagem conhece muitos fatos a respeito da região onde nasceu ou onde reside (a escolha do personagem). A realização de testes no caso desse conhecimento irá variar de acordo com a informação solicitada e o julgamento do Mestre. Entretanto, em circunstâncias normais, o Mestre pode simplesmente informar ao personagem o que ele de fato conhece.

Conhecimento (Natureza) - (Geral, Atributo Int, Mod. 0): o personagem conhece sobre plantas e animais silvestres, insetos ou mesmo sobre regiões preferidas por certos monstros para caçar e morar.

Conhecimento (Navegação) - (Clérigo, Homem de Armas e Mago, Atributo Int, Mod. -2): o perito conhece técnicas de navegação, estuda correntes marítimas e sabe como contornar recifes, além de evitar que o barco perca a sua rota original e acabe perdido no oceano.

Conhecimento (Nobreza) - (Geral, Atributo Int, Mod. 0): o personagem conhece detalhes da nobreza ou da realeza local, tais como personalidades, árvores genealógicas, heráldica, entre outros.

Conhecimento (Religião) - (Clérigo e Mago, Atributo Int, Mod. 0): o personagem conhece sobre crenças e formas de cultos praticados nos arredores de sua cidade natal, além de poder identificar símbolos religiosos de divindades conhecidas.

Correr

o personagem pode mover-se com o dobro da velocidade normal por um dia, entretanto, necessita descansar por 8 horas no fim do dia. No dia seguinte, ele deve realizar um teste de perícia e, caso obtenha sucesso, poderá continuar com o mesmo deslocamento nesse dia.

Cura

o personagem é capaz de utilizar remédios naturais e aplicar primeiros socorros para acelerar o proces-

so de recuperação de personagens feridos. Somente é possível fazer o teste uma vez por dia para cada personagem alvo. Se a perícia for utilizada uma rodada após o alvo ter sofrido o ferimento, é possível recuperar 1d3 pontos de vida.

Um personagem ferido que se encontra sob os cuidados de um perito em cura pode recuperar pontos de vida na proporção de 1/dia (caso este ainda queira prosseguir com viagens e atividades não cansativas), 2/dia (caso o alvo permaneça em descanso) ou 3/dia (caso o perito possua ambas as perícias **Cura** e

Conhecimento (Herbalismo) e o alvo permaneça em descanso). Um perito pode tratar de até 6 indivíduos feridos ao mesmo tempo. **Tratar de Venenos:** o perito pode tratar de personagens envenenados desde que o veneno tenha penetrado no corpo da vítima através de uma ferida, venenos ingeridos ou transmitidos via toque (nos dois últimos casos, é necessário ter obrigatoriamente as perícias **Cura** e **Conhecimento (Herbalismo)**). Entretanto, para tratar de vítimas envenenadas é necessário que o socorro seja feito pelo perito imediata-



Perícias

mente, com cuidados continuados durante as próximas 5 rodadas. Se tudo correr bem, o alvo recebe +2 de bônus para sua Jogada de Proteção, caso contrário, ele deverá realizar o seu teste uma jogada depois que os cuidados cessarem.

Tratar Doenças: o perito pode tratar de doenças normais, realizando um teste de perícia para tentar trazer a doença para seu estado mais benigno e de menor duração (a perícia **Conhecimento (Herbalismo)** adiciona +2 de bônus para esse teste). Doenças mágicas podem ser diagnosticadas por essa perícia, mas não podem ser tratadas, somente através de meios mágicos.

Diplomacia

Adquirir essa perícia significa que o personagem possui um entendimento básico sobre como portar-se em diferentes situações, especialmente se tratando de negociações junto a nobres e autoridades. Saber como comportar-se, quais protocolos são utilizados para eventos envolvendo pessoas importantes, gestos que devem ser evitados em contatos com raças ou culturas diferentes, entre outras ações e/ou omissões dentro do convívio social. Entretanto, saber o que fazer e como se comportar são duas coisas bem diferentes, então, a menos em ocasiões **realmente** inco-muns, recomendamos que os encon-tros envolvendo o uso dessa perícia

sejam **interpretados** por completo, ao invés de depender de uma jogada de dados. Muitas pessoas sabem o que é correto, mas podem fazer justamente o contrário! Conhecimento das regras da sociedade não garante imunidade a gafes.

Disfarce

Um personagem com essa perícia é capaz de se disfarçar como qualquer tipo de pessoa que possua altura, peso, idade e raça semelhantes. Disfarçar-se de alguém do sexo oposto ou de raça diferente também é possível, entretanto, muito mais complicado e por isso acarreta uma penalidade de -7. Por fim, tentar se disfarçar de alguém específico também é possível, entretanto, aplicando uma penalidade de -10. As penalidades podem ser cumulativas, então, disfarçar-se de alguém específico de outra raça aplicaria um modificador de -17.

Escalar

O personagem é capaz de fazer escaladas em superfícies íngremes, muralhas, e paredões cavernosos com ajuda de um conjunto de equipamentos especiais para escaladas (geralmente contendo pinos, ganchos e cordas) e pode levar seus companheiros para locais que parecem inacessíveis.

Falsificação

Essa perícia permite ao personagem criar cópias idênticas de cartas, ordens e documentos, imitando até o estilo de letra de determinada pessoa, além de identificar falsificações feitas por outros.

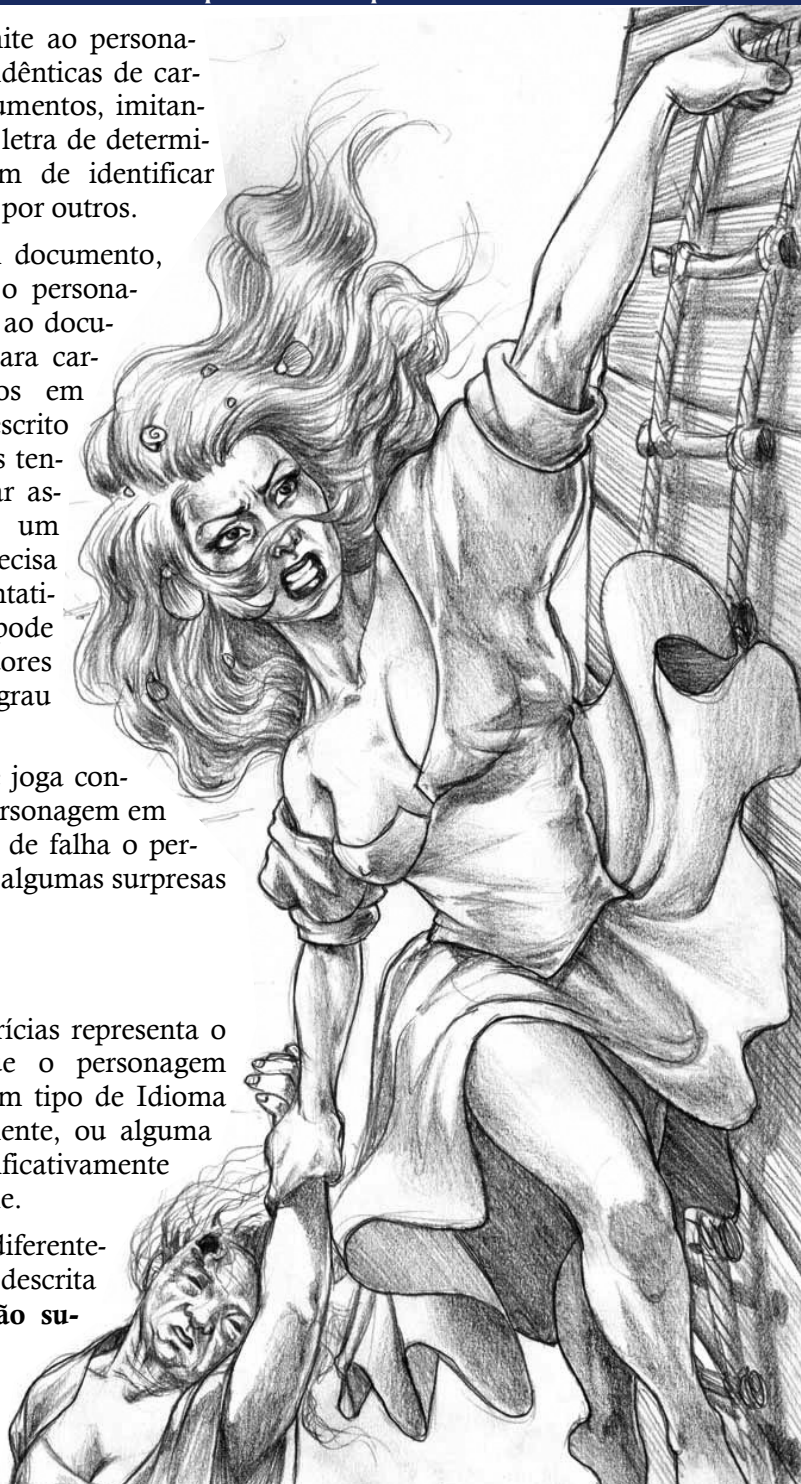
Para falsificar um documento, é necessário que o personagem tenha acesso ao documento original (para cartas e documentos em geral) ou algum escrito da pessoa (para as tentativas de falsificar assinaturas, etc.) e um teste de perícia precisa ser feito após a tentativa (o Mestre pode aplicar modificadores dependendo do grau de dificuldade).

Por fim, o Mestre joga contra a perícia do personagem em segredo. Em caso de falha o personagem pode ter algumas surpresas mais a frente.

Idiomas

Esse grupo de perícias representa o conhecimento que o personagem obteve sobre algum tipo de Idioma conhecido atualmente, ou alguma língua morta significativamente importante para ele.

Essa perícia, diferentemente da maioria descrita nesse capítulo, **não su-**



Perícias

porta progressão e nem tampouco está sujeita a testes (a menos, claro, em situações em que o Mestre ache conveniente).

Cada ponto gasto pelo jogador na perícia permite a escolha de um idioma adicional (a escolha do jogador) entre as subcategorias listadas abaixo. É importante ainda lembrar que exista alguém disposto a ensinar o personagem a falar/ler/escrever nessa língua.

Idiomas (Modernos) - (Geral, Atributo Int, Mod. 0): o personagem aprendeu a falar uma língua do mundo conhecido, entre as línguas faladas abertamente ou não da ambientação usada (Consulte o Mestre quanto as possibilidades de escolha).

Idiomas (Antigos) - (Clérigo e Mago, Atributo Int, Mod. -1): o personagem dominou uma difícil e obscura língua, presente apenas em inscrições antigas (pergaminhos, tomos, entalhes etc.). Geralmente, esse tipo de idioma é útil para aqueles que desejam conhecer os segredos de uma civilização antiga, descobrir magias e segredos arcanos de um tempo em que a magia era poderosa e abundante, etc. Entretanto, pelo caráter antigo da linguagem, geralmente só é possível saber como ler e escrever usando-a.

Jogo

O personagem conhece a maioria dos jogos de azar (baralhos, dados, cartas, etc.) existentes na ambientação. Nesse caso, ele pode optar por interpretar toda a partida ou, para ser mais rápido, realizar um teste de perícia para decidir a vitória ou fracasso.

Se for utilizada a alternativa dos testes e dois personagens com essa perícia estiverem disputando, proceda da seguinte forma: ambos realizam seus próprios testes e aquele dentre eles que obtiver o melhor resultado (considerando a margem de sucesso) vencerá.

Um jogador ainda pode trapacear durante o jogo, adquirindo um bônus de +1 no valor do atributo, entretanto, um resultado entre 17 e 20 na jogada significa que ele foi pego trapaceando (e, nesse caso, que a sorte esteja com ele).

Leitura Labial

O personagem pode entender a fala de alguém que ele possa ver, mas não ouvir. Quando escolhe essa perícia, o jogador deve escolher em qual língua sabe ler os lábios (geralmente, seu idioma natal). Para usar essa perícia, é necessário que o personagem esteja a menos de 10m do alvo e seja capaz de enxergá-lo perfeitamente. Em seguida, um teste é realizado: um sucesso significa que 70% da conversa é compreendi-

da, já que nem todos os sons são possíveis de serem entendidos apenas com o movimento dos lábios.

Lutar no Escuro

Um personagem com essa perícia é capaz de lutar habilmente em condições de pouca ou nenhuma luz, sofrendo -5 de penalidade, ao invés de -10 (**Livro de Regras Básicas - LRB**, pg. 27).

Em condições de baixa iluminação, a penalidade também cai de -4 para -2. **Atenção:** Essa perícia só pode ser aplicada em combates corpo-a-corpo realizados em condições de baixa luminosidade.

Malabarismo

O personagem pode fazer malabarismos para entreter pessoas ou utilizar em momentos de emergência. Geralmente, para testes simples a realização de testes não é necessária, entretanto, ocasiões excepcionais podem exigir algum teste. Um personagem ainda pode tentar agarrar um projétil ou pequenos itens atirados contra ele em pleno ar, mas essa é uma manobra extremamente difícil e perigosa. Para realizar uma ação deste tipo, o personagem deve declarar a tentativa com antecedência ao Mestre e, durante sua ação, realizar uma jogada de ataque contra CA 20 (esse valor pode variar de acordo com as circunstâncias defini-

das pelo Mestre). Em caso de falha, o personagem sofre dano direto, afinal, se o projétil é uma flecha, ficar no seu caminho é, no mínimo, um ato displicente.

Natação

Um personagem com essa perícia sabe nadar e pode mover-se dessa forma utilizando as regras de movimentação expostas na pag. 18 do **LRB**. Aqueles que não possuem a perícia não são capazes de nadar, restando-lhes apenas prender a respiração e flutuar.

Ofícios

O personagem foi treinado em algum tipo de trabalho, comércio ou arte. É a categoria de perícias mais abrangente dessa lista porque, além das opções sugeridas abaixo, pode ainda incluir novas modalidades (escolhidas pelo jogador).

Ofícios (Agricultura) - (Geral, Atributo Int, Mod. 0): o personagem tem um conhecimento básico sobre agricultura, o que implica em plantação, colheita, estocagem, entre outros serviços típicos de uma fazenda.

Ofícios (Alfaiataria) - (Geral, Atributo Des, Mod. -1): permite costurar e desenhar roupas, além de fazer outros trabalhos que exijam bordados e/ou ornamentos.

Ofícios (Armadilharia) - (Ladrão e

Perícias

Homem de Armas, Atributo Des, Mod. -1): o personagem pode construir armadilhas simples para pequenas presas. Também incluem-se nessa categoria as armadilhas feitas com molas e cordas. Realize um teste de perícia quando a armadilha for construída pela primeira vez e sempre que o dispositivo for armado: uma falha indica que a armadilha não funcionou por alguma razão. O personagem pode ainda tentar preparar uma armadilha para criaturas maiores, envolvendo redes e buracos, mas, dessa vez, o modificador a ser aplicado é -4 no teste da perícia. Vale lembrar que um sucesso no teste equivale a dizer que a armadilha funcionará conforme planejado e não necessariamente que o alvo seja capturado. Personagens que possuem a perícia **Conhecimento (Natureza)** ou similar podem adicionar +2 de bônus nos testes para preparar uma armadilha. Personagens da classe Ladrão (e somente eles) podem ainda utilizar essa perícia para criar armadilhas para humanos que podem envolver o uso de bestas, buracos, tábuas com pedras, etc, de forma semelhante ao utilizado para a construção de armadilhas para criaturas grandes. O Mestre, entretanto, determinará a quantidade de dano que a armadilha irá causar na vítima.

Uma armadilha pequena leva, em média, uma hora para ser prepara-

da, enquanto uma armadilha de grande porte pode exigir duas ou três pessoas na montagem (apenas uma delas com a perícia) e 2d4 horas de trabalho. Uma armadilha para humanos exige uma ou mais pessoas extras na armação e 1d8 horas de trabalho.

Ofícios (Armeiro) - (Homem de Armas, Atributo Int, Mod. -3): Habilita o personagem a praticar a difícil arte de criação de armas de metal, particularmente aquelas com lâminas. O tempo de criação de cada arma está descrito na tabela 1-3.

Ofícios (Armoraria) - (Homem de Armas, Atributo Int, Mod. -2): O

Tabela 1-3: Ofícios Armeiro

Arma	Tempo	Custo
Ponta de Flecha/Virote (1d6) unidades	10 dias	1 PC
Machado de Batalha	10 dias	10 PP
Machadinha	5 dias	5 PP
Adaga	5 dias	2 PP
Besta Pesada	20 dias	10 PP
Besta Pequena	15 dias	5 PP
Tridente	20 dias	10 PP
Lança	4 dias	4 PP
Espada Curta	20 dias	5 PP
Espada longa	30 dias	10 PP
Montante	45 dias	2 PO

personagem é capaz de construir armaduras como as existentes no **Livro de Regras Básicas do Old Dragon**. O tempo necessário para a construção é equivalente a duas semanas por cada ponto de bônus de defesa a ser aplicado. Exemplo: um escudo (+1 de bônus de proteção) requer 2 semanas de trabalho, enquanto que uma armadura completa (+8 de bônus de proteção) requer 16 semanas.

Ao fim do período de construção, o jogador realiza a sua jogada. Em caso de falha por uma diferença de 4 pontos, a armadura ainda é considerada utilizável, mas defeituosa. Ela tem um bônus de defesa pior que uma armadura padrão (-1 de penalidade) e, após sofrer um sucesso decisivo, ela quebra, piorando ainda mais seu bônus de defesa (-4) e atravancando o movimento (o movimento cai pela metade e as jogadas de ataque recebem uma penalidade de -4) até que a armadura seja retirada.

Ofícios (Arquearia) - (Homem de Armas, Atributo Des, Mod. -1): o personagem pode construir arcos e flechas. O tempo médio para a construção de um arco (longo ou curto) é de uma semana, enquanto 1d6 flechas podem ser feitas em um dia. Acabado esse prazo, o jogador deve jogar um teste de perícia e em caso de sucesso, o item terá uma boa qualidade, não quebrando facil-

mente. Porém, caso o resultado do teste seja uma falha, o item ainda poderá ser utilizado, entretanto flechas se quebrarão ao primeiro disparo e o arco romperá na primeira falha crítica.

Ofícios (Carpintaria) - (Geral, Atributo For, Mod. 0): permite ao personagem construir objetos utilizando madeira, como móveis, casas, itens decorativos, etc. Itens simples podem ser construídos facilmente, entretanto, itens complexos como imóveis, catapultas, balestras, etc, requerem um projeto feito por alguém com conhecimento sobre engenharia.

Ofícios (Curtição) - (Geral, Atributo Int, Mod. 0): habilita o personagem a tingir e trabalhar com couros diversos e fazer vestimentas, mochilas, alforjes, selas, etc.

Ofícios (Escultura) - (Geral, Atributo For, Mod. -2): o personagem sabe trabalhar pedras e tem a capacidade de erguer estruturas de pedras que podem durar anos. Também possibilita construir esculturas simples, como entalhes, relevos e ornamentos.

Ofícios (Forjaria) - (Geral, Atributo For, Mod. 0): permite fazer instrumentos e implementos de ferro (menos armas e armaduras).

Ofícios (Lapidação) - (Ladrão, Atributo Des, Mod. -2): o personagem pode lapidar pedras preciosas



brutas obtidas via mineração. O valor agregado à jóia depende exclusivamente da qualidade do trabalho obtido. **Atenção:** Essa perícia não suporta auxílio de personagens!

Ofícios (Mineração) - (Geral, Atributo Sab, Mod. -3): um personagem com essa perícia é capacitado a localizar e gerenciar uma mina. Ele pode tentar determinar os tipos de minérios que podem ser encontrados em determinado lugar e os melhores pontos para se estabelecer o sítio inicial da mina (muito embora a real existência e os tipos de minérios estejam a cargo do Mestre).

Ofícios (Olaria) - (Geral, Atributo Des, Mod. -2): o personagem é capaz de criar qualquer tipo de vaso ou recipiente de cerâmica que possa ser usado no mundo de campanha.

Ofícios (Tecelagem) - (Geral, Atributo Int, Mod. -1): possibilita criar tapeçarias e cortinas de lã ou algodão entre outras peças de vestuário.

Rastrear

Personagens com essa perícia são capazes de seguir a trilha de criaturas e indivíduos. Para isso, é necessário primeiramente obter informações a respeito da criatura que se deseja rastrear e encontrar uma trilha, e, em seguida, aplicar modificadores situacionais como os mostrados na tabela 1-4.

Tabela 1-4: Rastrear

Terreno	Mod.
Chão macio e lamacento	+4
Mato denso, videiras ou cana	+3
Sinais ocasionais de passagem, poeira	+2
Solo normal, piso de madeira	0
Chão rochoso ou água rasa	-10
Cada 2 criaturas adicionais	+1
12 horas após a feitura da trilha	-1
Hora de chuva, neve ou granizo	-5
Luz fraca (Luar ou estrelas)	-6
Tentativas do perseguido de esconder a trilha	-5

Saltar

O personagem é capaz de executar saltos excepcionais, na horizontal e na vertical. Se puder tomar um impulso mínimo de 6m, pode saltar, horizontalmente, $2d6 + \text{nível } X \ 0,3m$. Para saltos verticais, usamos a seguinte fórmula: $1d3 + \text{metade de seu nível } X \ 0,30 \ m$. Sem impulso, o salto a distância pode alcançar $1d6 + \text{metade do nível } X \ 0,30 \ m$ e atingir a altura de 1 metro. Porém, nenhum personagem consegue saltar seis vezes a sua altura horizontalmente ou mais alto que sua altura verticalmente.

Um salto com vara também é possí-

Perícias

vel e, nesse caso, o personagem deve tomar um impulso maior (10 m), além disso, o personagem conseguirá saltar em distância e em altura o comprimento da vara (que pode variar de 1,2 m a 3m a mais que a altura do personagem). Ele também pode optar por cair de pé se o salto o elevar acima de um obstáculo de, no máximo, metade da altura da vara.

Sobrevivência

Essa categoria de perícias engloba um conjunto de atividades fundamentais para manter o grupo em segurança durante expedições a áreas selvagens. Assim como em **Atuação, Conhecimento, Idiomas e Ofícios**, a progressão é baseada na escolha de subcategorias. Assim, o personagem pode optar por se especializar em uma subcategoria específica (por exemplo, caçar) ou adquirir uma nova para cada ponto empregado.

Sobrevivência (Ambiente) - (Homem de Armas, Atributo Int, Mod. 0): o personagem está habilitado a lidar com os perigos de um ambiente específico, escolhido em conjunto com a perícia, como, por exemplo: ártico, floresta, desértico, estepes, montanhoso e tropical. Ele sabe como reduzir os perigos dos efeitos climáticos da região para si e para seus aliados e como localizar e adquirir água potável, bem como alimentos (saborosos ou não) de

forma que possa evitar a inanição. Para isso, o jogador realiza um teste de perícia para encontrar água ou comida em que uma falha indica que ele não consegue encontrar nada durante todo o dia.

Sobrevivência (Caça) - (Homem de Armas, Atributo Sab, Mod. -1): o personagem sabe como espreitar e capturar presas. A perícia divide-se em duas fases: a espreita e a captura. Na primeira fase, o caçador realiza um teste para aproximar-se do alvo em uma distância de $100+1d100$ metros, uma aproximação maior pode ser feita, mas a cada 20 m percorridos o personagem realiza um novo teste, se obtiver sucesso nesses testes, a presa será considerada surpresa, caso contrário, ela fugirá do personagem. Para evitar isso, o personagem pode tentar cercar a presa com ajuda do grupo (nesse caso, os testes terão uma penalidade de -1 para cada personagem não perito existente).

Terminada a espreita, o próximo passo é a captura que se baseia em um combate normal.

Sobrevivência (Pesca) - (Geral, Atributo Sab, Mod. -1): o personagem possui habilidade para pesca usando caniço, rede ou lança e, a cada hora destinada para essa atividade, ele deverá realizar um teste. Em caso de falha, nada é pescado. Por outro lado, em caso de sucesso, o personagem consegue pescar a

diferença entre sua jogada e o valor do atributo (ou três vezes esse número, se estiver utilizando uma rede). O Mestre pode, obviamente, alterar a quantidade de peixes pescados de acordo com a disponibilidade do rio.

Sobrevivência (Senso de Clima) - (Geral, Atributo Sab, Mod. -1): o personagem é capaz de fazer suposições inteligentes sobre a condição futura do tempo. Para isso, ele deve fazer um teste de perícia que, em caso de sucesso, permite supor corretamente o tempo atmosférico pelas próximas 6 horas. Em caso de falha, o personagem faz uma previsão completamente equivocada.

Sobrevivência (Senso de Direção) - (Geral, Atributo Sab, Mod. +1): o personagem é capaz de precisar sua localização baseada nos pontos cardeais. Para tanto, ele realiza um teste de perícia para tentar encontrar o Norte geográfico após concentrar-se por 1d6 rodadas. Em caso de falha, o personagem erra por uma margem de 90°. Em caso de uma falha crítica, a margem de erro é de 180°. É recomendável que esse teste seja realizado secretamente pelo Mestre.

Ventriloquismo

O personagem pode fazer outras pessoas acreditarem que algum tipo de objeto ou criatura próxima está emitindo uma voz que na realidade é a sua. A natureza do objeto falante

e a inteligência do público espectador influenciam o teste (o Mestre deve aplicar os modificadores necessários), além disso, fazer a voz surgir de objetos nitidamente não falantes (como um objeto inanimado) implicando em uma penalidade de -5 na realização do teste.

Um sucesso significa que o personagem conseguiu iludir os espectadores, entretanto, a cada nova resposta ou sentença proferida é necessário realizar um novo teste. Por fim, o personagem está limitado a fazer sons do tipo que faria normalmente.

Vigor

Um personagem com essa perícia é capaz de desempenhar atividades físicas extenuantes pelo dobro do tempo de uma pessoa normal, antes de sofrer dos efeitos de fadiga/exaustão, entretanto, não permite estender o tempo que ele é capaz de sobreviver sem respirar, beber ou dormir.

Subsistemas de Perícias

Após apresentarmos um sistema completo de perícias para o Old Dragon, trazemos agora alguns subsistemas mais simples e menos invasivos ao método Old School de jogar RPG. Vamos aos subsistemas:

2.1 Ocupação Anterior

Historicamente as proficiências surgiram como regras para usos ou conhecimentos de personagens ainda na primeira edição do AD&D. Espalhados em diversos suplementos e livros, as regras para as famigeradas “non-weapon proficiencies” eram o máximo que o jogador de AD&D poderia obter do sistema para resolver uma questão simples: “o que meu personagem sabe fazer?”

Paralelamente a este sistema de proficiência (que foi adaptado, modernizado e descrito no primeiro capítulo deste manual), trazemos o sistema de Conhecimento Anterior, que

vai medir e identificar os afazeres do personagem antes de ele abraçar a vida de herói.

É sabido que ninguém nasce mago, ninguém pula das fraldas direto para as dungeons: há um período de crescimento, amadurecimento e infância, seja ela rica ou pobre, que vai ocupar toda a primeira parte da vida de um personagem.

Esse conhecimento é chamado de Ocupação anterior e vai dar uma luz, um ofício ou até mesmo uma profissão ao personagem, que garantirá subsídios aos mestres para determinar o quanto ou o quão bom ou capaz um personagem será em determinada tarefa.

Este é o sistema mais simples, curto e direto de administrar perícias e conhecimentos não combativos presente neste suplemento. Ele se baseia principalmente no histórico criado para o personagem e/ou na sorte, ao lançar os dados e sortear qual

era sua ocupação anterior.

Na verdade, esse sistema pode ser usado nas duas vidas. O Histórico pode definir a ocupação anterior do personagem ou o sorteio de uma ocupação pode ser a base de um histórico a ser desenvolvido.

O sistema é simples, basta lançar um dado e observar a tabela de ocupações para identificar o resultado e definir as principais atividades que aquela ocupação fornecerá ao personagem.

Não há testes, rolamentos, classes de dificuldades (ocasionalmente o Mestre pode sim, solicitar um teste de atributo caso ache necessário) nem nenhuma outra ocupação.

Um personagem que passou a infância e a adolescência trabalhando em estábulos como cavaleiro, seria capaz de identificar potros de futuro, separar os puro sangue dos pan-garés e, por que não, ensinar truques, amansar, e cavalgar como poucos, mas não seria capaz de costurar um vestido de gala, já que isso obviamente não faz parte dos afazeres diários de um cavaleiro.

São essas ideias, e questionamentos que o jogador e o mestre devem usar para conseguirem usar as ocupações anteriores durante uma campanha de Old Dragon.

Tabela 2-1: Ocupação Anterior

1d100	Ocupação Anterior
1-5	Lenhador
6-10	Marceneiro
11-15	Guia
16-20	Ferreiro
21-22	Armatureiro
23-25	Armeiro
26-30	Caçador
31-40	Fazendeiro
41-45	Pescador
46-50	Cavaleiro
51-55	Minerador
56-57	Barbeiro/médico
58-68	Artesão
69-70	Joalheiro
71-73	Alfaiate/costureiro
74-75	Curtidor
76-78	Artista
79-81	Cocheiro
82-84	Marinheiro
85-90	Comerciante
91-97	Trabalhador braçal
98-99	Escriva
100	Livre (escolha do mestre)

Perícias

2.2 Conhecimento Antecedente

O Conhecimento antecedente é semelhante ao sistema da ocupação anterior, já que se baseia também naquilo que o personagem aprendeu antes de virar herói para definir o que sabe fazer ou quais os conhecimentos que possui. No entanto, o sistema é um pouco mais complexo, já que possui regras para testes e evoluções desses conhecimentos. Esse sistema é uma livre adaptação retirada do sistema de perícias apresentado no *OGL Engines & Empires™ Campaign Compendium* Copyright

2009, da Relative Entropy Games, cujo autor é John D. Higgins.

Perícias são representadas pelo “conhecimento antecedente” dos personagens: tudo aquilo que o personagem conhece antes de se tornar um aventureiro de 1º nível. Conforme o personagem ganha níveis, ele tem a chance de aprender novas Perícias e aumentar aquilo que ele já conhecia.

As perícias deste subsistema são divididas em doze grandes perícias como mostrado na tabela 2-2.

A aptidão de um personagem em cada Perícia é descrita pelo seu nível de Perícia. Perícias sempre come-

Tabela 2-2: Conhecimento Antecedente

Perícias	Usos Possíveis
Atletismo	<i>Escalar, saltar, nadar, correr</i>
Civismo	<i>Burocracia, direito, política, estadismo</i>
Comércio	<i>Negócios, economia, contabilidade</i>
Conhecimento	<i>Cultura popular, ciências, humanidades, linguagens</i>
Crime	<i>Esconder, roubar, prestidigitação</i>
Diplomacia	<i>Negociar, persuadir, blefar</i>
Diversão	<i>Atuar, tocar música, palestrar</i>
Medicina	<i>Cura, anatomia, cirurgia, psiquiatria</i>
Natureza	<i>Animais, plantas, rastrear, cavalgar</i>
Ofício	<i>Construir, fabricação de cerveja, reparar, desmontar</i>
Percepção	<i>Pesquisar, escutar, entender pessoas</i>
Pilotar	<i>Dirigir, voar, navegar</i>

çam com base 1, que é o mínimo possível e não representa qualquer tipo de formação dessa categoria de habilidade específica. Através da seleção de Perícias, os personagens podem aumentá-las até o limite de cinco. No primeiro nível, alguns personagens começam com 3 pontos de perícia, mais a quantidade de idiomas adicionais que são usadas como modificador de Inteligência. Um personagem de primeiro nível deve escolher Perícias diferentes, o que lhe renderá um nível máximo de 2 nesse nível.

O teste de Perícia: os testes de Perícia são feitos com 1d6. O Mestre pode pedir ao Jogador que role a Perícia ou ele mesmo a realiza em segredo. Se o personagem conseguir um número menor ou igual ao seu nível de Perícia, terá passado no teste. O que exatamente significará essa situação, o Mestre estabelecerá. Um resultado de 1 no dado é sempre acerto enquanto um 6 sempre será falha.

Algumas vezes, um modificador pode ser aplicado ao valor da Perícia que está sendo testada. Um bônus vai aumentar a sua chance de passar no teste de Perícia, enquanto que uma penalidade, obviamente, indica que o teste da Perícia ficará mais difícil.

Perícias e Armaduras: duas Perícias

em particular: Atletismo e Crime dependem da habilidade do personagem em andar habilmente e sem restrição. Portanto, um personagem usando uma cota-de-malha sofre penalidade de -2 nas Perícias Atletismo e Crime enquanto um usando uma armadura completa sofre penalidade de -3.

Perícias e Atributos: no geral, níveis de Perícias não devem servir para modificarem Atributos e modificadores de Atributos não devem ser usados para modificar testes de Perícia. Se o Mestre decidir que um teste deve ser aplicado para uma certa ação, ele também deve decidir se o atributo que está sendo verificado é uma questão de talento nato (a verificar a capacidade) ou de formação e realização (um teste de perícia) e depois ficar com um único teste.

Maestria em Perícia: um nível 5 em uma Perícia (que representa uma chance de 5 em 6 de passar no teste de Perícia) é, normalmente, o nível máximo de Perícia. Caso dele decidir comprar nível 6 na Perícia, principalmente nas gratuitas, torna-se Mestre na Perícia e o teste passa a ser feito com um d20, em que qualquer resultado entre 1 e 19 é considerado acerto, sendo que somente o 20 é falha.

Perícias gratuitas

Cada Classe possui uma Perícia,

Perícias

com a qual ele começa gratuitamente com o nível 2. No caso do Ladino, ele tem duas gratuitas e no caso do Clérigo e do Mago, deve-se escolher uma delas.

Homem de armas – Atletismo

Clérigo – Conhecimento ou Medicina

Ladino – Crime e Percepção

Mago – Civismo ou Diplomacia

Perícias e Talentos de ladrão

As Perícias podem gerar conflito com os Talentos de Ladrão. Para isso, o Mestre pode averiguar qual deles é mais útil para uma ação e fica-se a recomendação de que o uso de Talentos de Ladrão deve ser prioridade em relação às Perícias.

Regra opcional: Cada ponto de Perícia (até o máximo de 6) conforme especificado equivale a 5% de um Talento Ladino e deve ser somado a ela.

- *Abrir fechadura (Crime)*
 - *Localizar e desarmar armadilhas (Crime)*
 - *Escalar muros (Atletismo)*
 - *Mover-se em silêncio (Atletismo)*
 - *Esconder-se nas sombras (Crime)*
 - *Pungar (Crime)*
- * Não se aplica a Ouvir barulhos e ataque pelas costas

Perícias como pré-requisito

No quinto nível, o personagem pode escolher ser de uma especialização. Para ocupar essa especialização, ele deve ter as Perícias com o nível de requisito.

Tabela 2-3: Rastrear

Classe	Especialização	Perícia
Clérigo	Druída	Natureza 3
	Cultista	Conhecimento 3
H. de Armas	Paladino	Conhecimento 3
	Guerreiro	Atletismo 3
Mago	Bárbaro	Natureza 3
	Ilusionista	Diplomacia 3
Ladino	Necromante	Medicina 3
	Ranger	Natureza 3
	Explorador	Atletismo 3
	Bardo	Diversão 3
	Assassino	Crime 3

2.3 Perícias Raciais

Perícias ajudam a definir o personagem, o que ele sabe, no que ele é bom, e até mesmo como ele cresceu. Se a classe define o que ele é no mundo da aventura e do heroísmo, as perícias o definem no mundo comum do camponês, do miliciano e do lenhador.

As perícias acrescentam identidade e limites ao personagem e não servem para substituir nenhuma regra existente no livro oficial ou nenhuma habilidade de classe. Ou seja, ainda é preciso um ladino para esconder-se pelas sombras e passar despercebido pelos guardas.

Existem habilidades de ladrão que poderiam ser descritas como perícias, mas elas são tão extraordinárias que ultrapassam as capacidades dos homens comuns mais habilidosos. Explicando: qualquer um passa por um guarda dormindo ou se esconde em um sótão sem testes, mas é preciso um verdadeiro ladrão para passar por guardas vigilantes ou escalar muros de castelos com as mãos nuas.

Pontos de perícia

Os pontos de perícia devem ser distribuídos por raça, ganhando-se uma quantidade no primeiro nível e mais dois pontos por nível até o personagem atingir o limite de seu atributo chave no valor da perícia.

Limites: o personagem não pode ter um valor mais alto na perícia do que na habilidade chave dela.

Pontuação: quando o personagem gasta o primeiro ponto na perícia, ele recebe o valor dela igual metade do atributo chave.

Cada ponto gasto posteriormente aumentará o valor da perícia em 1.

Por exemplo: Strurron, o Anão, quer ser ferreiro, uma perícia baseada em Força. Ele gasta 01 de seus pontos em ferreiro. Como ele tem força 16, seu valor inicial da perícia será 08. Mas ele quer ser um ferreiro melhor, então ele gasta mais um ponto, deixando a perícia em 09. Nada mal para um primeiro nível.

Humanos: 06 pontos em perícias.

Elfos: 04 pontos em perícias.

01 ponto em Cultura. 01 Ponto em Sobrevivência: Floresta.

Anões: 05 pontos em perícias.

(Devem comprar um ponto, Ourives/Lapidação, Ferreiro ou Construtor.) Sua ligação com pedras lhe garante um bônus de +1 no valor dessas perícias em adição.

Halflings: 05 pontos em perícias.

Testes: Em situações de stress ou quando fazer algo relativo a perícia em questão é difícil, o mestre pode

Perícias

pedir um teste de perícia.

O teste de perícia é igual a um teste de atributo: joga-se o d20 e deve-se tirar o resultado igual ou menor que a perícia usada para ser bem sucedido. Tarefas cotidianas não exigem testes.

Tabela 2-4: Perícias Raciais

Perícias	Atributo Chave
Alfaiataria	Destreza
Avaliação	Inteligência
Heráldica	Inteligência
Trato com animais	Carisma
Rastrear	Sabedoria
Herbalismo	Sabedoria
Cura	Sabedoria
Forjaria	Força
Curtume	Destreza
Navegação	Sabedoria
Ourivaria/Lapidação	Destreza
Engenharia	Inteligência
Carpintaria	Destreza
Sobrevivência	Sabedoria
Entretenimento	Carisma
Cultura	Sabedoria
Geografia	Inteligência
Religião	Inteligência
Magia	Inteligência
História	Inteligência

Alfaiataria – Destreza

- Criação de roupas, tanto como para estilo quanto para proteger do frio ou calor.
- Copiar trajes de guarda, clericais, servisais, etc.
- Criar roupas para venda, para nobres e burgueses.

Avaliação – Inteligência

- Avaliação de Obras de Arte e Jóias.
- Calcular a capacidade de Barganha de um determinado estabelecimento.
- Perceber se a moeda é falsa.

Heráldica – Inteligência

- Definir brasões de reinos e famílias importantes. Suas principais atividades e suas principais realizações.
- Identificar símbolos de organizações.
- Criar símbolos ou “escudos” marcantes.

Trato com animais – Carisma

- Domar um animal selvagem
- Identificar problemas com animais, tanto mentais como de saúde.
- Ensinar truques a animais.
- Saber hábitos dos animais e como encontrá-los.

Rastrear – Sabedoria

Identificar rastros deixados em campo aberto, ou pistas deixadas em locais populosos.

Identificar o tempo em que o rastro foi deixado, assim como características peculiares como:

- Se estava ferido.
- Se estava carregando peso.
- A raça e sexo.
- O estilo de movimento, corrida, caminhada, etc..

Herbalismo – Sabedoria

- Identificar plantas, cogumelos e suas utilidades, sendo medicinais ou perigosas.

- Utilizar estas plantas para criação de unguentos e chás.

- Saber aonde se nasce esta planta e como manipulá-la sem perder as propriedades.

- Tratar doenças comuns, prevenir gravidez, evitar pragas, afastar insetos, disfarçar o cheiro para animais.

Cura – Sabedoria

- Tratamento de ossos quebrados.
- Cirurgias simples (retirar flecha)
- Diagnose de doenças e conhecimento de como tratá-las.
- Costurar uma ferida.
- Fazer um parto com segurança.

Forjaria – Força

- Criar Armas e Armaduras metálicas.
- Criar utensílios ou ferramentas.
- Consertar itens metálicos.

Curture – Destreza

- Criar armaduras de couro.
- Tirar e tratar a pele de animais.
- Tirar e tratar a pele e couraças de monstros.

Navegação – Sabedoria

- Guiar um barco e liderar uma tripulação
- Calcular suprimentos e equipamentos necessários para uma grande viagem de barco.

Regra Opcional: O Guia Ladino

A critério do mestre, o ladino consegue guiar um pequeno grupo de pessoas através de sua experiência e habilidade: usando a metade de sua porcentagem nas habilidades “Mover-se em Silêncio” e “Escalar muros”, o ladino consegue guiar até seis pessoas nestas perícias com um único teste.

O ladino também pode requisitar ajuda de um pequeno grupo para ouvir barulhos, concedendo a ele um bônus de +1 no teste.

Perícias

Ourivaria / Lapidação – Destreza

- Avaliar pedras preciosas e metais.
- Aumentar seu valor de mercado lapidando as pedras.
- Criar Jóias, anéis, colares e outros.

Engenharia – Inteligência

- Construção de casas, pontes, castelos, etc..
- Avaliação das defesas de um forte.
- Conhecer aspectos de uma construção (passagens secretas etc...)

Carpintaria – Destreza

- Fabricação de arcos e flechas.
- Fabricação de utensílios e móveis de madeira.
- Construção de casas de madeira.

Sobrevivência (Terreno)– Sabedoria

- Evitar os efeitos nocivos do tempo e clima (calor, frio).
- Localizar-se neste terreno e guiar um grupo por ele.
- Encontrar um abrigo seguro.
- Encontrar alimento para um pequeno grupo.

Entretenimento – Carisma

- Criar Baladas, canções e poemas.
- Tocar instrumentos variados.
- Entreter o público.

Sobrevivência

Vale lembrar que sobreviver não é, necessariamente, estar confortável. É bem provável que, em uma viagem sem provisões, o ladino sirva um belo faisão em um dia e vermes tirados da casca de uma árvore no outro. O mesmo vale pra ambientes extremos: é muito mais provável que o personagem se besunte na gordura de um alce e use suas peles do que fazer uma bela fogueira com batatas quentes no inverno das terras geladas.

Cultura / Educação – Sabedoria

- Conhecer costumes de vários povos, e algumas palavras em suas línguas.
- Conhecimentos Gerais.

Geografia – Inteligência

- Conhecimento sobre rotas e trilhas.
- Conhecimento sobre as fronteiras dos reinos.
- Conhecimento sobre os tipos de terrenos em determinada área e seus habitantes, incluindo monstros.

Religião – Inteligência

- Conhecimento sobre Deuses e suas histórias.
- Conhecimentos sobre criaturas do submundo e dos infernos.
- Conhecimento sobre magias, feitiços e maldições ligadas aos deuses.

Magia – Inteligência

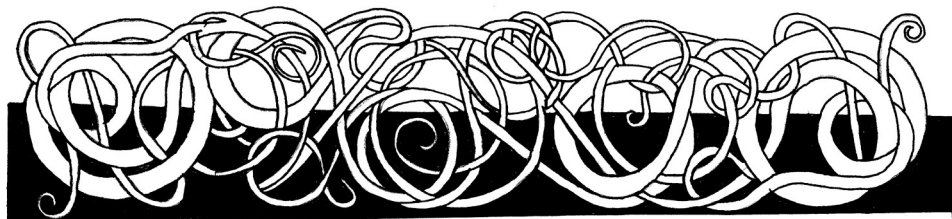
- Conhecimento sobre a teoria da magia, e seu funcionamento no mundo mortal.
- Conhecimento e identificação sobre magias difundidas entre as ordens de magos.
- Conhecimento sobre criaturas criadas através de magia.
- Utilizar detectar magia com melhor precisão, identificar peculiaridades na aura azulada que você vê, como tons e vibrações dela. Você pode identificar: se a magia afeta o corpo, a mente ou o ambiente; se mago que criou o item/magia é mais forte ou mais fraco que você.

História - Inteligência

- Inclui:
- História dos povos livres.
 - Lendas em geral, definir o que é história o que é lenda.
 - Conhecer linhagens e organizações e como elas se formaram e agem.

Conhecimento e Pesquisa

A critério do mestre o personagem não precisa ter todo o conhecimento do mundo armazenado na cabeça. O mestre e o jogador podem definir um tempo de pesquisa para certas informações obscuras, e uma visita a livrarias antigas, escolas e templos, o que permite o personagem separar as informações úteis do folclore popular a respeito de um determinado tópico. Mesmo um mago experiente e viajado como Gandalf pesquisou a origem do Um Anel pra saber se este era o verdadeiro.



LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS 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.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



www.  .com.br