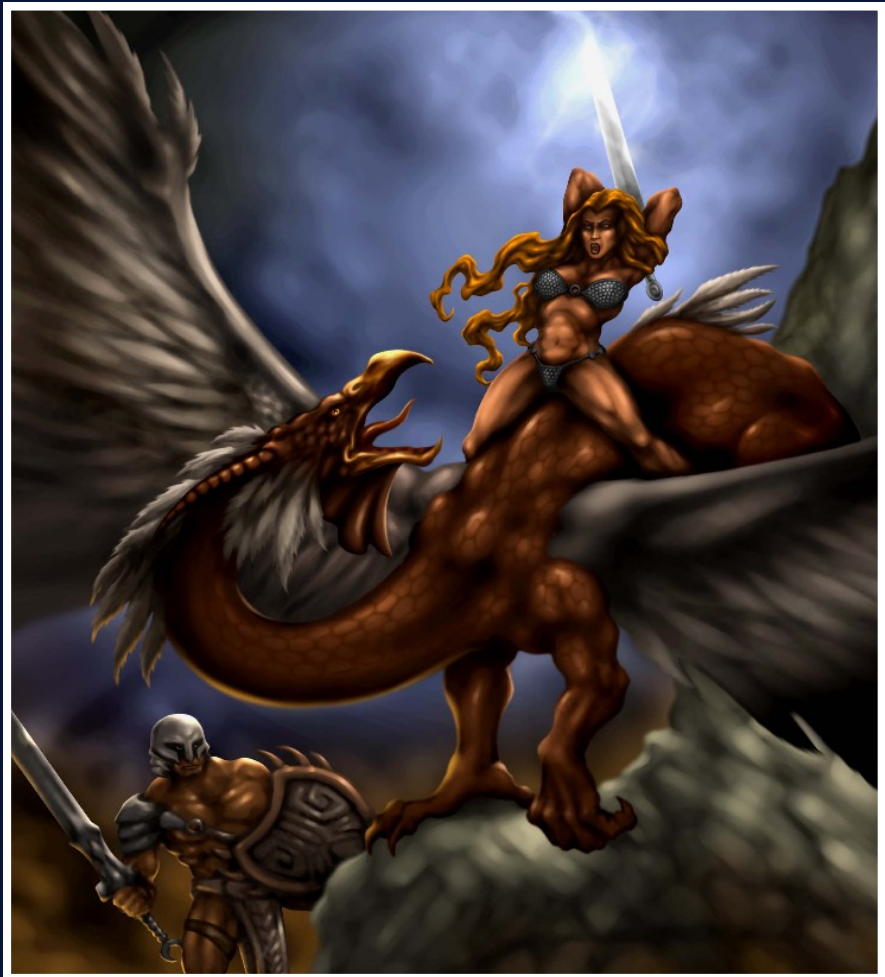




Guia de Equipamentos



Antonio Sá Neto
O Goblin

Equipamentos

Faça a sua bagagem

Introdução

O que esperar deste Suplemento?

“... Andrew procurava ignorar os gritos de dor de seus amigos enquanto vasculhava sua mochila. Penico, cueca, bilhetes de amor, fumo de mascar e nada da sua chave-mestra! É... desta vez a vida dos seus amigos estava mesmo condenada...”

Equipamentos em jogos medievais possuem importância acima da média de outros gêneros. Viver num buraco profundo e escuro, isolado de tudo, em locais inóspitos sem qualquer vida não hostil nas redondezas, faz parte da rotina de todo aventureiro que se preza.

Num ambiente assim os equipamentos podem significar o sucesso de qualquer missão de exploração. Alimentos, equipamento para escalada, proteção, resistência a intempéries, enfim, num ambiente onde tudo pode ser encarado como um verdadeiro desafio a escolha do que você carrega na sua mochila pode significar a diferença entre apodrecer num quarto úmido ou retornar repleto de tesouros para a vila mais próxima.

Em jogos com temática Old School essa importância é ainda mais ressaltada. Como

a interação do jogador com o seu personagem e com o jogo se dá de maneira mais dinâmica, uma mochila bem montada pode solucionar muitos problemas que em outros jogos, um simples teste de perícia seria capaz de resolver.

Visando aprimorar estas opções e preencher esta lacuna, trazemos aos jogadores de Old Dragon o maior suplemento de equipamento medieval já lançado no Brasil. Um enorme apanhado com mais de 650 equipamentos, animais, montarias, navios, propriedades, alimentos, roupas, insumos e até castelos.

Tudo para que tenhas mais opções, mais desafios e claro, para que saiba direitinho, por quanto vender os colhões daquele gigante que por causa de você vai falar fino pelo resto da vida!

Idealização e Criação
O GOBLIN e ANTONIO SÁ NETO

Editoração e Diagramação
ANTONIO SÁ NETO

Ilustrações e Arte
VETORES E STOCK ART

outubro / 2010

Distribuído sob a licença
Creative Commons v.3.0

OLDDRAGON.com.br

.....

INDICE

Capítulo 1

4 Equipamento de exploração

Capítulo 2

12 Insumos e Matérias Primas

Capítulo 3

16 Alimentação e Hospedagem

Capítulo 4

22 Animais, montaria e transporte

Capítulo 5

24 Serviços e Mercenários

Capítulo 6

26 Vestuário e Têxteis

Capítulo 7

30 Propriedades e Construção

Capítulo 8

36 Alquímicos e Especiais

Ferramentas, instrumentos de campo e itens gerais

Equipamento de Exploração

Equipamento de exploração, é a reunião de ferramentas, instrumentos profissionais e outros itens gerais que possam ser de maior importância para um aventureiro durante suas missões.

Alguns itens vistos neste capítulo, se repetirão em capítulos mais específicos, como por exemplo as tochas e lamparinas que podem ser encontradas também no capítulo sobre construções.

Itens marcados com um sinal de * na coluna peso refletem itens que possuem peso peque-

no ou menor que 500g e devem apenas ser considerados quando carregados em grande quantidade ou quando o mestre assim determinar. Lembrando que o preço aqui apresentado, representa o preço para equipamento padrão, confeccionado com materiais de qualidade também padrão por profissionais qualificados. Itens de materiais diferenciados, de melhor ou pior qualidade, ou itens confeccionados por um profissional melhor qualificado ou imperito podem e devem possuir preços alternativos. Consulte o seu mestre em caso de qualquer dúvida.



Tabela 1: Equipamento para aventureiros

Item	Descrição	valor	peso
Acolchoamento	<i>Transforma uma armadura em roupa de inverno</i>	5 PO	2 kg
Água Benta	<i>Frasco com 500 ml</i>	1 PO	0,5 kg
Agulha	<i>para costura de tecidos, couro e pele</i>	2 PC	*
Algemas	<i>Para os punhos</i>	10 PO	1 kg
Alicate grande	<i>para cortar barras de ferro</i>	3 PO	4 kg
Aljava	<i>Para as costas. Capacidade para 30 flechas/viotes</i>	5 PP	1 kg
Aljava pequena	<i>Para o cinto. Capacidade de 12 viotes</i>	1 PO	0,5 kg
Ampulheta	<i>diária com 24 marcações para horas</i>	100 PO	3 kg
Anzol	<i>Para peixes de até 5 kg</i>	1 PC	*
Apito	<i>pequeno, com cordão para pescoço</i>	2 PC	*
Arandela	<i>Para paredes 1 hora de duração.</i>	5 PC	1 kg
Ariete	<i>Tronco reforçado para derrubar portas</i>	5 PO	15 kg
Arpéu	<i>gancho triplo para escaladas</i>	5 PP	1 kg
Aspersor	<i>para borrifar água benta</i>	1 PO	0,5 kg
Bainha de bota	<i>pequena e discreta para botas e tornozelo</i>	5 PP	*
Bainha para espada	<i>grande para as costas ou cintura</i>	1 PO	1 kg
Bainha para faca	<i>pequena para a cintura</i>	5 PP	0,5 kg
Balde grande	<i>De madeira para até 15 litros</i>	3 PP	1 kg
Balde pequeno	<i>De couro e madeira para até 10 litros</i>	1 PP	1 kg
Bandagens	<i>para estancar ferimentos</i>	5 PP	*
Baralho	<i>Conjunto de cartas para jogos de taverna</i>	5 PC	*
Barbante	<i>100 metros de fio</i>	1 PP	*
Barril Grande	<i>De madeira com armação de ferro. Para 200 Litros</i>	5 PO	15 Kg
Barril médio	<i>De madeira com armação de ferro. Para 100 litros</i>	3 PO	10 Kg
Barril pequeno	<i>De madeira com armação de ferro. Para 5 litros</i>	1 PO	2 kg
Bastão de Caminhada	<i>auxilia e distribui o peso durante longas caminhadas</i>	1 PP	0,5 kg
Bastão expansível	<i>5 seções de 30 centímetros encaixáveis</i>	2 PO	1 kg

Equipamentos

Item	Descrição	valor	peso
Bolsa p/ cinto	<i>De couro para até 20 moedas</i>	1 PP	*
Bolsa pequena	<i>Tiracolo. de couro e pano para até 3 kg</i>	5 PP	0,5 kg
Bolso secreto	<i>costurado no verso de roupas.</i>	1 PP	*
Braçadeiras	<i>Proteção para o braço de arqueiros</i>	8 PP	0,5 kg
Braseiro	<i>para aquecimento de recintos</i>	3 PP	2 kg
Bússola	<i>para identificar a direção do norte</i>	30 PO	0,5 kg
Cachimbo	<i>de madeira para fumo</i>	1 PP	*
Cachimbo de metal	<i>de bronze ou estanho para fumo</i>	1 PO	*
Caixote grande	<i>De madeira para até 15 kg</i>	5 PC	1,5 kg
Caixote pequeno	<i>De madeira para até 10 kg</i>	3 PC	1 kg
Caneca de cerâmica	<i>Para 500ml</i>	4 PC	0,3 kg
Caneca de estanho	<i>Para 500ml</i>	5 PP	0,8 kg
Canivete	<i>pequeno punhal retrátil (1d3)</i>	3 PO	*
Cera de lacre	<i>Vermelha, para lacrar correspondências</i>	3 PC	0,5 kg
Cera de vedação	<i>para recipientes se tornarem a prova de água</i>	3 PP	0,5 kg
Cesto grande	<i>De vime. Para até 20 kg</i>	5 PC	1 kg
Cesto médio	<i>De vime. Para até 15 Kg</i>	4 PC	0,5 kg
Cesto pequeno	<i>De vime. Para até 5 kg</i>	2 PC	*
Coberta de Inverno	<i>2,30 metros de comprimento</i>	1 PO	2,5 kg
Cola de goma	<i>frasco com 500 ml</i>	3 PC	*
Corda de Cânhamo	<i>15 metros. Suporta erguer até 250 kg</i>	1 PO	15 kg
Corda de Seda	<i>15 metros. Suporta erguer até 500 kg</i>	10 PO	6 kg
Corda Élfica	<i>15 metros. Suporta erguer até 1.000kg</i>	150 PO	4 Kg
Corrente	<i>10 metros para até 1.000 kg</i>	5 PO	20 kg
Cozinha, Kit	<i>Panelas pequenas e utensílios para cozinha</i>	3 PO	1 kg
Cravos para armaduras	<i>Para combates contra criaturas engolidoras</i>	10 PO	5 Kg
Cravos/Pregos	<i>de ferro para fixação e escaladas (10 unidades)</i>	1 PP	2 kg

Item	Descrição	valor	peso
Dados	<i>Kit de 3 dados de 6 faces para jogos de azar</i>	1 PP	*
Dados viciados	<i>Dado acondicionado para um determinado resultado</i>	1 PO	*
Dardo ao alvo	<i>Jogo de dardos para tavernas</i>	1 PO	0,5 kg
Escada de corda	<i>de cânhamo para 10 metros</i>	10 PO	25 kg
Escada de madeira	<i>para 10 metros</i>	2 PO	10 kg
Espelho	<i>placa de aço polida</i>	12 PO	1 kg
Estacas de madeira	<i>Para escaladas ou para combates contra vampiros</i>	2 PC	*
Estandarte	<i>De igrejas, reinos ou organizações</i>	3 PO	0,5 kg
Estrepe	<i>ganchos pontiagudos para armadilhas (1d3 de dano)</i>	5 PC	0,5 kg
Farolete (ilumina m)	<i>com espelhos e lentes, iluminação em cone</i>	10 PO	5 Kg
Ferramentas Artesão	<i>Kit de ferramentas variadas para artesãos</i>	1 PO	2 kg
Ferramentas de Ladrão	<i>Ferramentas de arrombamento e sabotagem</i>	30 PO	1 kg
Ferramentas, Kit	<i>Serrote, martelo, chaves, alicate pequeno</i>	5 PP	2 kg
Flecha de Aviso	<i>Oca para apitar quando disparada</i>	5 PP	*
Fole	<i>De couro para forjas e fogueiras</i>	5 PP	0,5 kg
Frasco de Aço	<i>Com rolha, para até 500 ml</i>	6 PP	1 kg
Frasco de cerâmica	<i>Com rolha, para até 500 ml</i>	8 PC	0,5 kg
Frasco de cerâmica	<i>Com rolha, para até 500 ml</i>	8 PC	0,5 kg
Frasco de vidro	<i>Com rolha, para até 500 ml</i>	5 PC	*
Frasco de vidro	<i>Com rolha, para até 500 ml</i>	5 PC	*
Gaiola	<i>para pássaros e pequenos animais</i>	3 PP	0,5 kg
Garrafa de Aço	<i>Para 1 Litro</i>	1 PO	1 kg
Garrafa de cerâmica	<i>Para 1 litro</i>	1 PP	0,5
Garrafa de Cristal	<i>Para 1 Litro</i>	5 PP	0,5
Garrafa de Prata	<i>Para 1 Litro</i>	5 PO	1 kg
Garrafa de vidro	<i>Para 1 litro</i>	5 PC	0,5
Giz	<i>para escrita e marcações</i>	1 PC	*

Equipamentos

Item	Descrição	valor	peso
Grampos de Gelo	<i>solado móvel com grampos para andar no gelo</i>	3 PO	2 kg
Grelha de ferro	<i>Pequena grelha para assados</i>	1 PP	0,5 kg
Grilhão	<i>Para os tornozelos com bola de ferro</i>	10 PO	2 kg
Guizo	<i>sineta de movimento</i>	1 PP	*
Ímã	<i>pequeno</i>	1 PP	*
Incenso	<i>aromas diversos</i>	1 PC	*
Jarro grande	<i>De cerâmica para até 10 litros</i>	1 PP	2,5 Kg
Jarro médio	<i>De cerâmica para até 5 litros</i>	5 PC	1 kg
Jarro pequeno	<i>De cerâmica para até 2 litros</i>	3 PC	0,5 kg
Jaula Enorme	<i>de ferro para animais enormes (elefante)</i>	100 PO	250 kg
Jaula grande	<i>de ferro para animais grandes (cavalo)</i>	20 PO	150 kg
Jaula média	<i>de ferro para animais médios ou humanos (leão)</i>	2 PO	80 kg
Jaula pequena	<i>de ferro para animais pequenos (gato)</i>	5 PP	10 kg
Lâmpada	<i>de mão 1 hora de duração</i>	5 PC	0,5 kg
Lamparina	<i>Protegida da água e vento por uma cúpula de vidro</i>	2 PO	2 kg
Lanterna Furta-fogo	<i>impede a iluminação do lanterneiro</i>	2 PO	3 kg
Lapidação, Kit	<i>martelotes, rebolos, limas e lapidadores</i>	5 PO	1 kg
Lente, kit	<i>conjunto com lentes côncavas e convexas</i>	50 PO	0,5 kg
Livro de Papiro	<i>Com capa de couro e até 200 páginas. Em branco</i>	160 PO	3 kg
Livro de pergaminho	<i>Com capa de couro e até 200 páginas. Em branco</i>	220 PO	3 kg
Livro de Papel	<i>Com capa de couro e até 200 páginas. Em branco</i>	260 PO	3 kg
Livro de Velino	<i>Com capa de couro e até 200 páginas. Em branco</i>	400 PO	6 kg
Livro pequeno p/ viagens	<i>Com capa de couro e até 100 páginas. Em branco</i>	100 PO	1 kg
Lona	<i>Metro quadrado de tecido engomado</i>	4 PP	0,5 kg
Luneta	<i>de bronze e vidro</i>	1.000 PO	1 kg
Mandíbula	<i>Armadilha de caça para animais grandes</i>	1 PO	2 kg
Marreta	<i>para quebrar pedras</i>	1 PO	5 kg

Item	Descrição	valor	peso
Mata borrão	<i>Para tirar o excesso de tinta e evitar manchas</i>	1 PP	*
Mochila de Couro	<i>Com compartimentos</i>	2 PO	2 kg
Mochila de Lona	<i>À prova de chuva</i>	3 PO	1,5 kg
Navalha	<i>para a barba e sangrias (1d4)</i>	1 PO	*
Odre grande	<i>bolsa de couro para líquidos. Até 5 litros</i>	8 PP	1 kg
Odre pequeno	<i>bolsa de couro para líquidos. Até 1 litro</i>	5 PP	0,5 kg
Óleo	<i>Frasco com 500 ml para lanternas e fogareiros</i>	5 PP	1 kg
Pá	<i>para escavações</i>	5 PP	1,5 kg
Pá de viagem	<i>pequena e dobrável</i>	1 PO	0,5 kg
Papel (folha)		1 PO	*
Papiro (folha)		5 PP	*
Pé de cabra	<i>de ferro</i>	2 PO	4 kg
Pena de aço	<i>Ponteira porosa para escrita reforçada com aço</i>	1 PP	*
Pena de madeira	<i>Ponteira porosa para escrita</i>	5 PC	*
Pergaminho (folha)		5 PP	*
Picareta	<i>para mineração</i>	2 PO	4 kg
Pinça grande	<i>para forjaria e metalurgia</i>	5 PP	0,5 kg
Pincel fino	<i>De madeira e crina de cavalo</i>	1 PP	*
Pincel grosso	<i>Para desenhos. De madeira e crina de cavalo</i>	2 PP	*
Pincel tipo brocha	<i>De madeira e crina de cavalo</i>	3 PP	*
Pipa grande	<i>Para 500 litros</i>	12 PO	25 kg
Pipa pequena	<i>Para 200 litros</i>	10 PO	10 kg
Pítón de escalada	<i>ganchos para passar a cordas (20 unidades)</i>	3 CP	0,5 kg
Porta Mapas	<i>cilindro de couro a prova de água</i>	4 PO	1 kg
Ração de viagem	<i>Porção diária de alimentos secos para viajantes</i>	1 PO	0,5 kg
Rade de Pesca	<i>com 5 x 5 metros</i>	1 PP	*
Rede de dormir	<i>Rede para acomodação entre dois pontos físicos</i>	1 PP	0,5 kg

Equipamentos

Item	Descrição	valor	peso
Roldana	<i>para erguer até 100 kg</i>	5 PO	5 kg
Sabão	<i>barra de sabão</i>	1 PC	0,5 kg
Saco de dormir	<i>para uma pessoa</i>	2 PO	2 kg
Saco grande	<i>De estopa, para até 15 kg</i>	5 PC	*
Saco Médio	<i>De estopa, para até 5 kg</i>	3 PC	*
Sela, kit	<i>Kit de arreios, sela e correias para montar à cavalos</i>	5 PO	5 kg
Símbolo Divino luxo	<i>de ouro ou prata e ornado com pedras preciosas</i>	50 PO	1 kg
Símbolo Divino	<i>simples, de madeira, latão ou couro</i>	1 PO	0,5 kg
Sinete para lacre	<i>Anel com símbolo para marca em cera quente</i>	5 PP	*
Sino	<i>de bronze</i>	1 PO	1,5 kg
Tear	<i>para tecer fios de lã, algodão ou seda</i>	10 PO	5 kg
Tenda grande	<i>para 25 pessoas com 15 x 15 metros</i>	150 PO	100 kg
Tenda média	<i>para 10 pessoas com 5 x 5 metros</i>	50 PO	10 kg
Tenda Pequena	<i>para 4 pessoas com 2 x 2 metros</i>	10 PO	4 kg
Tesoura grande	<i>para jardinagem</i>	5 PP	0,5 kg
Tinta colorida	<i>Frasco com 500 ml de cores sortidas</i>	3 PO	0,5 kg
Tinta preta	<i>Frasco com 500 ml</i>	1 PO	0,5 kg
Tocha (ilumina 10m)	<i>1 hora de duração</i>	5 PC	0,5 kg
Traje de exploração	<i>Calça, camisa, gibão e manto</i>	5 PO	2,5 kg
Traje de mago	<i>Manto ornamentado</i>	8 PO	1,5 kg
Traje cerimonial	<i>Manto, e acessórios para cerimônias religiosas</i>	8 PO	2 kg
Traje nobre	<i>Gibão, camisa, calça e manto de materiais nobres</i>	20 PO	3 kg
Trombeta	<i>de chifres de carneiro com ornamentação</i>	1 PO	*
Vara de 3 metros	<i>Vara para exploração de masmorras</i>	1 PP	0,5 kg
Vara de pescar	<i>com anzol, vara e linha</i>	5 PC	*
Vela (ilumina 2m)	<i>de cera de abelhas 2 horas de duração</i>	1 PC	*
Velino (folha)		3 PO	0,5 kg

Terminada a exposição dos itens, em 6 páginas repletas de equipamentos e se pergunta quanto tempo levará para conseguir montar o equipamento do seu personagem. Para que o excesso de opção não se torne uma chateação, mostramos abaixo, quatro equipamentos básicos, uma para cada classe, para que você tenha uma base de como escolher seus itens e principalmente

para aqueles momentos em que a pressa é o quesito mais importante!

É lógico que estes kits prontos não retratam todas as situações possíveis na vida de aventureiro, ele busca sim seguir o padrão, o comum e o básico. Sinta-se livre para modificá-lo sempre que desejar, não se esquecendo de calcular os novos valores e pesos.

Homem de Armas

- ❶ Mochila de Couro — 2 PO / 2 kg
 - ❷ Saco de Dormir — 2 PO / 2 kg
 - ❸ Corda de Cânhamo — 1 PO / 15 kg
 - ❹ 4 Tochas — 2 PP / 2 kg
 - ❺ Traje de Exploração — 5 PO / 2,5 kg
 - ❻ Vara de 3 metros — 1 PP / 0,5 kg
 - ❼ 4 Rações de viagem — 4 PO / 2 kg
 - ❽ 2 frascos de óleo — 1 PO / 2 kg
 - ❾ Arma a sua escolha
 - ❿ Armadura e escudo a sua escolha
- 15 PO, 3 PP e 28 kg

Mago

- ❶ 5 Velas — 5 PC / -
 - ❷ Mochila de lona — 3 PO / 1,5 kg
 - ❸ 2 Sacos Grandes — 1 PP / -
 - ❹ Tinta preta — 1 PO / 0,5 kg
 - ❺ Traje de Mago — 8 PO / 1,5 kg
 - ❻ Pena de aço — 1 PP / -
 - ❼ Porta Mapas — 4 PO / 1 kg
 - ❽ 4 pergaminhos — 2 PO / -
 - ❾ Grimório — *gratuito* / 3 kg
 - ❿ Arma a sua escolha
- 18 PO, 2 PP, 5 PC e 7,5 kg

Ladrão

- ❶ Mochila de lona — 3 PO / 1,5 kg
 - ❷ Arpéu — 5 PP / 1 kg
 - ❸ Bolsa para cinto — 1 PP / -
 - ❹ Corda de seda — 10 PO / 6 kg
 - ❺ Ferramentas de ladrão — 30 PO / 1 kg
 - ❻ Porta Mapas — 4 PO / 1 kg
 - ❼ 2 Rações de viagem — 2 PO / 1 kg
 - ❽ Traje de Exploração — 5 PO / 2,5 kg
 - ❾ Arma a sua escolha
 - ❿ Armadura a sua escolha
- 54 PO, 6 PP e 14 Kg

Clérigo

- ❶ Mochila de Couro — 2 PO / 2 kg
 - ❷ Porta Mapas — 4 PO / 1 kg
 - ❸ 2 pergaminhos — 1 PO / -
 - ❹ Símbolo divino — 1 PO / 0,5 kg
 - ❺ 3 frascos de Água Benta — 3 PO / 1,5 kg
 - ❻ 4 Rações de viagem — 4 PO / 2 kg
 - ❼ Tinta preta — 1 PO / 0,5 kg
 - ❽ Pena de aço — 1 PP / -
 - ❾ Arma a sua escolha
 - ❿ Armadura e escudo a sua escolha
- 16 PO, 1 PP e 7,5 kg

Minerais, Vegetais e produtos de extração e caça

Insumos e Matérias Primas

Insumos e matérias primas agrupam itens de algum valor agregado que são utilizados como produtos de comércio por serem fundamentais para a manufatura e a produção artesanal como os mais variados tipos de metais, madeiras, pedras e outros materiais nobres como o marfim, couros, carcaças, peles e partes nobres de animais e monstros.

Estes produtos podem ser considerados as principais *commodities* do mundo medieval. Movimentam as economias e são disputados ao extremo, uma vez que dominar sua produção/extração e comércio garante posição de destaque nas relações comerciais.

Os metais aqui apresentados, são vendidos já purificados e fundidos em barras de 1 kg. Os metais nobres usados para a confecção destas barras seguem o padrão de que 1 kg de sua matéria devem ser necessários para que se confeccione 100 moedas. Isso explica por que cobre, prata, ouro, platina e electrum possuem moedas de tamanhos e espessuras totalmente diferentes, mas sempre o mesmo peso entre si.

Pedras preciosas ou semi preciosas são apresentadas como uma gema de tamanho e pureza padrão já lapidadas.

Tabela 2: Metais

Item	Descrição	valor	peso
Bronze	Liga metálica de estanho e cobre	35 PO	1 kg
Chumbo		3 PO	1 kg
Cobre		1 PO	1 kg
Electrum	Liga metálica de ouro e prata	50 PO	1 kg
Ferro	Junto com carbono se produz o aço	50 PO	1 kg
Mithril	resistente como aço, mas leve como pena	2.000 PO	1 kg
Ouro		100 PO	1 kg
Platina		500 PO	1 kg
Prata		10 PO	1 kg

Tabela 3: Pedras Ornamentais, Preciosas e Semi-Preciosas

Item	Descrição	valor	peso
Azeviche	<i>preto opaco e escuro</i>	80 PO	*
Ágata	<i>Rosa e branco amarelada</i>	30 PO	*
Água Marinha	<i>verde azulado pálido</i>	400 PO	*
Ametista	<i>roxo cristalino</i>	100 PO	*
Azurita	<i>Azul escuro</i>	15 PO	*
Citrina	<i>amarelo escuro quase marrom</i>	50 PO	*
Coral	<i>rosa intenso quase avermelhado</i>	150 PO	*
Diamante	<i>azul muito claro com brilho límpido</i>	5.000 PO	*
Esmeralda	<i>verde brilhante</i>	5.000 PO	*
Granada	<i>vermelho cristalino</i>	400 PO	*
Jacinto	<i>laranja intenso e brilhante</i>	4.000 PO	*
Jade	<i>verde esbranquiçado</i>	80 PO	*
Jaspe	<i>Azul, negro ou marrom</i>	50 PO	*
Lapis Lazuli	<i>Azul claro com manchas douradas</i>	20 PO	*
Obsidiana	<i>negra opaca</i>	20 PO	*
Olivina	<i>verde claro, puxando ao oliva</i>	500 PO	*
Onix	<i>Preta com estrias brancas</i>	60 PO	*
Opala	<i>Azul pálido com manchas verdes</i>	1.000 PO	*
Opala Negra	<i>verde escuro com estrias negras</i>	1.000 PO	*
Pedra da Lua	<i>branca leitosa com leve azulado</i>	60 PO	*
Quartzo	<i>Azul, cinza ou rosa</i>	20 PO	*
Rubi	<i>vermelho brilhante</i>	5.000 PO	*
Safira	<i>azul com tons claros e escuros</i>	3.000 PO	*
Topázio	<i>amarelo vivo e intenso</i>	2.500 PO	*
Turmalina	<i>verde pálido ou marrom</i>	500 PO	*
Turquesa	<i>Azul claro com estrias escuras</i>	15 PO	*
Zircão	<i>Azul transparente</i>	40 PO	*

Equipamentos

Tabela 5: Insumos minerais e vegetais

Item	Descrição	valor	peso
Algodão	<i>crú e sem sementes</i>	5 PP	1 kg
Âmbar		100 PO	1 kg
Argila		1 PC	1 kg
Bambu	<i>100 varas de 10 metros</i>	1 PO	100 Kg
Betume (Piche)	<i>para iluminação e calafetação</i>	5 PC	1 kg
Calcário	<i>para fabricação de cal</i>	1 PP	1 kg
Carvão mineral	<i>combustível para fornalhas e forjas</i>	5 PC	1 kg
Carvão vegetal		2 PC	1 kg
Cinza Vulcânica		1 PP	1 kg
Enxofre		30 PO	1 kg
Grafite		5 PC	1 kg
Granito	<i>chapa de 1 m²</i>	2 PO	25 kg
Madeira de lei	<i>chapa de 1 m²</i>	5 PC	15 kg
Madeira nobre	<i>chapa de 1 m²</i>	5 PP	20 kg
Madeira padrão	<i>chapa de 1 m²</i>	1 PO	10 kg
Marfim (elefante)		50 PO	1 kg
Marfim (hipopótamo)		45 PO	1 kg
Marfim (mamute)		80 PO	1 kg
Marfim (morsa)		25 PO	1 kg
Marfim (narval)		30 PO	1 kg
Marfim (rinoceronte)		40 PO	1 kg
Mármore	<i>chapa de 1 m²</i>	5 PO	25 kg
Pérola Marinha		500 PO	*
Sal mineral		5 PC	1 kg
Sândalo (Óleo)	<i>1 litro de extrato</i>	100 PO	2 kg
seda	<i>em fio para produção têxtil</i>	5 PO	1 kg
Vidro	<i>preço do metro²</i>	8 PP	5 kg

Tabela 6: Insumos animais e outras partes nobres de criaturas

Item	Descrição	valor	peso
Arak-Tachna (ferrão)	<i>extração de veneno e flechas mágicas</i>	100 PO	1 kg
Basilisco (Olhos)	<i>amuletos contra má sorte</i>	30 PO	0,5 kg
Bulete (barbatanas)	<i>iguaria refinada</i>	50 PO	1,5 kg
Cocatriz (carne)	<i>iguaria refinada</i>	10 PO	0,5 kg
Doppleganger (sangue)	<i>para poções mágicas e alquímicas</i>	30 PO	1 kg
Dragão (coração)	<i>para poções mágicas e alquímicas</i>	250 PO	3 kg
Dragão (escama)	<i>para armaduras e escudos</i>	15 PO	3 kg
Dragão (ovo)	<i>para criação, doma e treinamento de filhotes</i>	4.000 PO	15 kg
Dragão (presas)	<i>artigo de luxo para ornamentação</i>	5 PO	1,5 kg
Elfo Negro (cabelos)	<i>sedas, tecelagem e tapeçaria de luxo</i>	50 PO	2 kg
Falcão / Águia (Olhos)	<i>para poções mágicas e alquímicas</i>	1 PO	*
Gigantes (testículos)	<i>iguaria refinada com efeito afrodisíaco</i>	25 PO	2 kg
Grifo (ovo)	<i>para criação, doma e treinamento de filhotes</i>	2.500 PO	13 kg
Grifo (penas)	<i>artigo de luxo para ornamentação</i>	25 PO	0,5 kg
Hipogrifo (ovo)	<i>para criação, doma e treinamento de filhotes</i>	1.000 PO	12 kg
Limos (subt. Corporal)	<i>para poções mágicas e alquímicas</i>	1 PO	2 kg
Minotauro (mocotó)	<i>iguaria refinada com eleito revigorante</i>	35 PO	5 kg
Morcego gigante (guano)	<i>para poções mágicas e alquímicas</i>	2 PO	1 kg
Ogro (sangue)	<i>para poções mágicas e alquímicas</i>	15 PO	1 kg
Ogro Mago (cílios)	<i>para poções mágicas e alquímicas</i>	10 PO	*
Pégaso (filhote)	<i>para criação, doma e treinamento de filhotes</i>	1.500 PO	10 kg
Tirano Ocular (Olho central)	<i>para poções mágicas e alquímicas</i>	110 PO	5 kg
Troglodita (glândula odor)	<i>para poções mágicas e alquímicas</i>	15 PO	0,5 kg
Troll (sangue)	<i>para poções mágicas e alquímicas</i>	15 PO	1 kg
Wargs (filhote)	<i>para criação, doma e treinamento de filhotes</i>	500 PO	7 kg
Wyvern (ferrão)	<i>para extração do veneno</i>	100 PO	2,5 kg
Wyvern (ovo)	<i>para criação, doma e treinamento de filhotes</i>	1.000 PO	12 kg

Grãos, carnes, especiarias e vegetais

Alimentação e Hospedagem

A alimentação medieval era acima de qualquer coisa um símbolo de status. Diga-me o que comes e eu lhe direi o que você é. Nobre e ricos comerciantes, abusavam de carnes, alimentos frescos e ricamente temperados com as especiarias mais exóticas dos quatro cantos do mundo, enquanto que populações pobres se alimentavam basicamente de alimentos não frescos, como embutidos, salgados e defumados, considerados de menor qualidade e portanto mais baratos que suas contra partes frescas.

As tabelas deste capítulo trazem alimentos separados em tipos, como carnes, vegetais, grãos, especiarias e laticínios, trazendo preços de produtos comuns em regiões não isoladas.

A tabela de preços de serviços de hospedagem registram os preços dos principais serviços de tavernas e hospedarias de qualidade padrão. O mestre está liberado para aumentar ou reduzir os preços para estabelecimentos que estejam fora deste padrão.

Tabela 5: Especiarias, temperos e alimentos exóticos de terras distantes

Item	Descrição	valor	peso
Açafrão		500 PO	1 kg
Baunilha		40 PO	1 kg
Cacau		80 PO	1 kg
Café		50 PO	1 kg
Canela		1 PO	1 kg
Cravo		5 PO	1 kg
Curry	<i>Mistura de condimentos aromáticos</i>	10 PO	1 kg
Gengibre		10 PO	1 kg
Menta / Hortelã		7 PP	1 kg
Pimenta chili	<i>Pimentas em forma de fruto</i>	100 PO	1 kg
Pimenta do Reino	<i>E outras pimentas em forma de semente</i>	5 PO	1 kg

Tabela 6: Frutas, verduras, legumes, temperos frescos e outros vegetais

Item	Descrição	valor	peso
Abacaxi		3 PO	1 kg
Abóbora		1 PP	1 kg
Alho		1 PP	1 kg
Amêndoas e castanhas	<i>amendoin, avelãs, pistaches e nozes</i>	5 PO	1 kg
Batata		3 PC	1 kg
Cajú		20 PO	1 kg
Cereja		2 PO	1 kg
Chá		5 PP	1 kg
Coco	<i>apenas a poupa</i>	30 PO	1 kg
Cogumelos frescos	<i>**Classificado como vegetal por conveniência</i>	5 PO	1 kg
Damasco		15 PO	1 kg
Ervas finas	<i>cebolinha, salsinha, tomilho, orégano</i>	1 PO	1 kg
Figo		8 PP	1 kg
Framboesa / Amora		3 PO	1 kg
Laranja		1 PO	1 kg
Legumes	<i>pimentões, nabos, cebolas, rabanetes e etc</i>	1 PP	1 kg
Limão		2 PO	1 kg
Maçã		1 PO	1 kg
Maracujá		15 PO	1 kg
Morango		2 PO	1 kg
Passas		8 PP	1 kg
Pera		1 PO	1 kg
Pêssego		5 PO	1 kg
Romã		1 PP	1 kg
Tomate		1 PP	1 kg
Uva		5 PO	1 kg
Verduras	<i>qualquer tipo</i>	5 PC	1 kg

Equipamentos

Tabela 7: Carnes, aves, embutidos e ovos

Item	Descrição	valor	peso
Bacon	<i>Em forma de manta</i>	2 PO	1 kg
Caprinos	<i>Cabras, cabritos e bodes</i>	7 PP	1 kg
Carne de Caça	<i>Carne de Caça</i>	5 PP	1 kg
Carne, defumada	<i>Carne, defumada</i>	2 PO	1 kg
Carne, fresca	<i>Carne, fresca</i>	5 PO	1 kg
Carne, miúdos	<i>partes menos nobres como língua, bofe e rabo</i>	1 PO	1 kg
Carne, salgada	<i>Carne, salgada</i>	3 PO	1 kg
Carneiro, fresco	<i>Carneiro, fresco</i>	8 PP	1 kg
Faisão, fresco	<i>abatido, limpo e depenado</i>	5 PP	1 kg
Frango, fresco	<i>abatido, limpo e depenado</i>	1 PP	1 kg
Ganso, fresco	<i>abatido, limpo e depenado</i>	7 PP	2 kg
Javali	<i>abatido, limpo e inteiro para assados</i>	5 PO	10 kg
Lingüiça	<i>Mistura de carnes suínas e bovinas</i>	2 PP	1 kg
Ovo de avestruz	<i>unidade</i>	10 PO	2 kg
Ovos de cobra	<i>dúzia</i>	8 PP	1 kg
Ovos de codorna	<i>dúzia</i>	5 PC	1 kg
Ovos de galinha	<i>dúzia</i>	2 PC	1 kg
Ovos de pato	<i>dúzia</i>	4 PC	1 kg
Ovos de tartaruga	<i>dúzia</i>	5 PP	1 kg
Pato, fresco	<i>abatido, limpo e depenado</i>	3 PP	1 kg
Peru, fresco	<i>abatido, limpo e depenado</i>	8 PP	3 kg
Porco defumado	<i>Porco defumado</i>	1 PO	1 kg
Porco fresco	<i>Porco fresco</i>	3 PO	1 kg
Porco miúdos	<i>partes menos nobres como orelhas, pés e rabo</i>	5 PP	1 kg
Porco salgado	<i>Porco salgado</i>	2 PO	1 kg
Presunto defumado	<i>Presunto defumado</i>	5 PP	1 kg
Salsichas	<i>De miúdos suínos triturados e temperados</i>	1 PP	1 kg

Tabela 8: Peixes e frutos do mar

Item	Descrição	valor	peso
Arenque salgado		4 PP	1 kg
Bacalhau		2 PO	1 kg
Caviar		6 PO	1 kg
Frutos do Mar	<i>Lagostas, camarões, polvos, mariscos e etc</i>	1 PP	1 kg
Peixe defumado		8 PC	1 kg
Peixe Fresco		5 PC	1 kg
Salmão defumado		15 PO	1 kg
Salmão salgado		5 PO	1 kg
Sardinha		1 PP	1 kg

Tabela 9: Grãos, cereais, farinhas e pães

Item	Descrição	valor	peso
Arroz		1 PP	1 kg
Cevada		7 PP	1 kg
Farinha de Aveia		8 PC	1 kg
Farinha de centeio		1 PP	1 kg
Farinha de Milho		3 PC	1 kg
Farinha de Trigo		3 PC	1 kg
Feijão preto		4 PC	1 kg
Lentilhas		5 PC	1 kg
Macarrão		5 PP	1 kg
Milho		4 PP	1 kg
Pão de Centeio		4 PC	1 kg
Pão de Milho		5 PC	1 kg
Pão de Trigo		3 PC	1 kg
Pão Preto		8 PC	1 kg
Sal		10 PO	1 kg

Equipamentos

Tabela 10: Açúcares e Doces

Item	Descrição	valor	peso
Açúcar		1 PO	1 kg
Açúcar mascavo		2 PP	1 kg
Compotas e geléias	<i>de frutas variadas</i>	3 PP	1 kg
Doce de leite		1 PO	1 kg
Frutas Cristalizadas	<i>de frutas variadas</i>	5 PO	1 kg
Mel		1 PP	1 kg
Melaço		5 PP	1 kg

Tabela 11: Leites e laticínios

Item	Descrição	valor	peso
Coalhada / logurte		3 PP	1 kg
Leite Cabra	<i>litro</i>	3 PP	1 kg
Leite de búfala	<i>litro</i>	5 PP	1 kg
Leite de camela	<i>litro</i>	1 PP	1 kg
Leite de vaca	<i>litro</i>	1 PP	1 kg
Manteiga		2 PP	1 kg
Nata		5 PP	1 kg
Queijo curado		3 PP	1 kg
Queijo fresco		1 PP	1 kg
Queijo defumado		5 PP	1 kg

Tabela 12: Óleos e gorduras

Item	Descrição	valor	peso
Banha	<i>De porco ou javali</i>	5 PC	1 kg
Azeite	<i>litro</i>	5 PO	1 kg
Óleo de girassol	<i>litro</i>	10 PO	1 kg
Óleo de soja	<i>litro</i>	5 PP	1 kg
Óleo de gergelim	<i>litro</i>	1 PO	1 kg



Tabela 13: Serviços de Hospedagem

Item	Descrição	valor
Cerveja barata	De baixa qualidade e fermentação acelerada (500 ml)	3 PC
Cerveja comum	(500 ml)	5 PC
Cerveja Anã	Escura, grossa e espumosa (500 ml)	5 PP
Vinho comum	(500 ml)	1 PP
Vinho de qualidade	(500 ml)	5 PP
Vinho élfico	(500 ml)	10 PO
Cidra	(500 ml)	1 PP
Destilados	Rum, Gyn, Whiski, Brandy, grappa dentre outras (100 ml)	8 PP
Hidrômel	(500 ml)	1 PO
Desjejum	Por pessoa	2 PP
Almoço	Por pessoa	2 PP
Jantar	Por pessoa	2 PP
Ceia	Por pessoa	2 PP
Banquete	Para 10 pessoas	10 PO
Refeição de luxo	Com carnes, frutas frescas e o dobro das porções	+ 5 PP
Latrinas	Por uso	5 PC
Quarto de banhos	Por uso	1 PP
Estrebaria	Comida e abrigo para cavalos	5 PC
Quarto coletivo	Cama em quarto coletivo	5 PC
Quarto simples	Com até duas camas	1 PP
Quarto de luxo	Com uma cama de casal, latrina e banho próprio	1 PO

Montarias, transporte terrestre e marítimo

Animais, Montarias e Transportes

Mundos com temática medieval e portanto pouca tecnologia, são muito mais dependentes da força, da tração animal que o mundo contemporâneo. Com a ausência das máquinas cabe a eles substituir a força humana no campo e nos transportes terrestres.

Animais são usados ainda como instrumentos de guerra, como cavalos, pôneis e os sempre temidos elefantes de guerra.

Transportes são maquinários simples usados para locomoção terrestre e marítima. Neste capítulo mostraremos carros e principalmente veículos aquáticos.

Tabela 14: Animais de rebanho, tração, montaria e combate

Item	Descrição	valor
Cavalo	<i>para tração</i>	10 PO
Cavalo de Montaria		15 PO
Cavalo de Guerra		150 PO
Jumento ou mula	<i>para tração ou montaria</i>	8 PO
Boi	<i>vaca, touro de cobertura ou novilhos</i>	15 PO
Caprinos	<i>cabra, bodes e cabritos</i>	3 PO
Ovelhas		5 PO
Pônei	<i>para tração ou montaria</i>	10 PO
Pônei de Guerra		100 PO
Elefante de Guerra		750 PO
Cão Adestrado	<i>Para montaria, guarda ou combate</i>	10 PO
Porco		5 PO
Camelo		50 PO

Tabela 15: Equipamento de Montaria

Item	Descrição	valor	peso
Armadura leve	<i>De couro para cavalos (CA +2)</i>	150 PO	15 kg
Alforje	<i>Bolsa dupla para lombo de cavalos e camelos</i>	1 PO	2 Kg
Armadura de Elefante	<i>De couro e metal (CA +3)</i>	500 PO	50 kg
Armadura Pesada	<i>De chapas metálicas para cavalos (CA +4)</i>	400 PO	35 kg
Howdah	<i>Cesto grande para elefantes para até 4 pessoas</i>	35 PO	25 kg
Howdah de guerra	<i>Cesto reforçado de madeira para até 8 pessoas</i>	100 PO	50 kg
Sela para cães	<i>leve de couro (CA +2)</i>	8 PP	2 Kg
Sela para cavalos	<i>Kit de arreios, sela e correias para montar</i>	5 PO	5 kg

Tabela 16: Transportes Terrestres

Item	Descrição	valor
Biga	<i>corro de guerra para apenas 1 passageiro</i>	20 PO
Carroça	<i>carro de madeira para até 1 cavalo</i>	8 PO
Carroção	<i>carro grande de madeira para até 2 parelhas</i>	15 PO
Carruagem	<i>carro coberto e ornamentado para até 4 pessoas</i>	100 PO
Liteira	<i>transporte de 2 passageiros por força humana</i>	15 PO
Trenó	<i>carro de transporte de passageiros para a neve</i>	15 PO
Vagão	<i>carro fechado para transporte de mercadorias</i>	75 PO

Tabela 17: Transportes Marítimos

Item	Descrição	valor
Barcaça	<i>barco de fundo chato para travessia fluvial</i>	50 PO
Barco de Pesca	<i>pequano barco a vela</i>	20 PO
Canoa	<i>embarcação pequena para até 4 passageiros</i>	10 PO
Galé	<i>barco movido a remo por 100 escravos</i>	500 PO
Grande Galé	<i>barco movido a remo por 200 escravos</i>	700 PO
Navio a Vela	<i>barco com porão para comércio</i>	250 PO
Navio de Guerra	<i>braco para combatemovido a vale a remos</i>	1.000 PO

Artesãos e soldados

Serviços, Salários e Mercenários

Mesmo aventureiros famosos, ricos e poderosos não serão capazes de realizar uma série de proezas sem o auxílio de empregados. Uma trouxa de roupa, o cuidado com os cavalos cansados ou até mesmo um guarda-costas para se proteger em uma parte barra suja da cidade serão em várias

ocasiões fundamentais para o sucesso absoluto de algumas missões. Neste capítulo trazemos assim o preço de alguns dos serviços mais básicos, bem como o salário mensal de algumas poucas profissões medievais e o soldo das unidades militares mais comuns em um exército medieval.

Tabela 18: Serviços

Item	Descrição	valor
Assassinato	<i>Dados de vida da vítima a ser assassinada x 100 PO</i>	especial
Sepultamento	<i>por enterro</i>	5 PP
Companhia	<i>por noite na alcova</i>	1 PP
Companhia de Luxo	<i>por noite na alcova</i>	5 PO
Condução (cocheiro)	<i>por dia</i>	5 PP
Escriba	<i>por documento</i>	1 PP
Espionagem	<i>por missão</i>	15 PO
Guia	<i>diário</i>	5 PP
Lavadeira	<i>por trouxa de roupa</i>	2 PC
Mensageiro	<i>por km de distância da entrega</i>	1 PP
Remador	<i>por dia de trabalho</i>	2 PP
Sábio	<i>por pesquisa simples.</i>	100 PO
Tocheiro	<i>por noite</i>	1 PP

Tabela 19: Salários

Item	Descrição	valor
Armadureiro	<i>ferreiro especialista em armaduras e escudos de metal</i>	100 PO
Armeiro	<i>ferreiro especialista em armas de metal</i>	80 PO
Engenheiro	<i>projetista e executor de obras. Fundamental para guerras.</i>	200 PO
Capataz	<i>supervisor de trabalhadores braçais</i>	2 PO
Carpinteiro	<i>especialista em trabalhos de madeira</i>	5 PO
Cavalição	<i>especialista no trato de montarias</i>	5 PP
Coveiro	<i>responsável por cemitérios e criptas</i>	1 PP
Cozinheiro		5 PP
Embaixador	<i>Diplomata emissário de outro país, igreja ou organização</i>	150 PO
Escrutário / copista	<i>funcionário administrativo ou contábil</i>	8 PO
Ferreiro		30 PO
Marinheiro		3 PO
Sábio	<i>especialista em uma área qualquer do conhecimento</i>	300 PO
Taverneiro	<i>administração de hospedagens, tavernas e cozinhas</i>	3 PO
Trabalhador braçal	<i>Para qualquer trabalho manual pesado</i>	1 PO

Tabela 20: Soldados e Mercenários

Item	Descrição	valor
Arqueiro	Soldado raso com habilidade em tiros com arcos	4 PO
Artilheiro	Soldado raso com perícia para manipular armas de cerco	4 PO
Besteiro	Soldado raso com habilidade no manejo de bestas	4 PO
Capanga	Lacaio contratado para serviços menores	1 PO
Cavaleiro	Soldado de Elite com habilidade em combate montado	10 PO
Escudeiro	Homem comum responsável por vários serviços no front	5 PP
Guarda Costas	Lacaio especializado em proteger a vida de alguém	5PO
Miliciano	Homem comum com treinamento militar e policial	1 PO
Soldado	Soldado raso com habilidade em combate corpo a corpo	2 PO

Roupas, calçados, acessórios e tecidos

Vestuário e Têxteis

Tecidos, roupas e acessórios são um dos itens mais importantes e mais procurados nas caravanas comerciais. Seja a leve e brilhante seda das exóticas terras do oriente, seja a competente malha de lã das terras do norte, seja o mais bem curtido couro ou os sapatos de molde perfeito dos melhores arte-

sãos. Roupa é moda, é status é classe social e principalmente dinheiro.

Neste capítulo elencaremos acessórios de vestuários, roupa de cama, mesa e banho, peles, couraças, além de calçados, vestidos e peças variadíssimas do vestuários medieval e pós medieval.

Tabela 21: Têxteis

Item	Descrição	valor	peso
Algodão (tecido)	<i>metro quadrado</i>	1 PP	0,5 kg
Bandagem	<i>1 metro com 2 cm de largura</i>	1 PP	*
Bandeira/Estandarte	<i>1,5 metro de comprimento</i>	4 PO	2,5 kg
coberto de Flanela	<i>2,30 metros de comprimento</i>	5 PP	1 kg
Cobertor de lã	<i>2,30 metros de comprimento</i>	1 PO	2,5 kg
Cortina	<i>metro quadrado</i>	1 PO	1 kg
Flâmula	<i>com 0,5 metro de comprimento</i>	3 PO	1 kg
Flanela (tecido)	<i>metro quadrado</i>	2 PP	0,5 kg
Lã (tecido)	<i>metro quadrado</i>	5 PP	1 kg
Lona	<i>Metro quadrado de tecido engomado</i>	4 PP	0,5 kg
Seda colorida (tecido)	<i>metro quadrado</i>	3 PO	0,5 kg
Tapete	<i>a cada metro quadrado</i>	3 PO	4 kg
Toalhas	<i>2x1 metros</i>	4 PP	0,5 kg
Travesseiro/Almofada	<i>Preenchimento de paina ou plumas</i>	5 PP	*

Tabela 22: Calçados

Item	Descrição	valor	peso
Bota cano alto	<i>com solado de madeira para proteção</i>	2 PO	1 kg
Bota de neve	<i>com pregos no solado</i>	1 PO	1 kg
Bota de solado macio	<i>solado de couro para ladrões</i>	1 PO	0,5 kg
Bota de tecido	<i>de lona a prova de chuva e lama</i>	7 PP	1 kg
Chinelos	<i>de couro</i>	5 PC	*
Meias de algodão		1 PP	*
Meias de lã		3 PP	*
Sandália	<i>de couro com solado tb de couro</i>	1 PP	0,5 kg
Sapato	<i>de couro</i>	5 PP	0,5 kg
Sapato de luxo	<i>de couro envernizado</i>	1 PO	0,5 kg
Sapato feminino	<i>de couro com laços</i>	1 PO	0,5 kg

Tabela 23: Acessórios

Item	Descrição	valor	peso
Bainha de bota	<i>pequena e discreta para botas e tornozelo</i>	5 PP	*
Bainha para espada	<i>grande para as costas ou cintura</i>	1 PO	1 kg
Bainha para faca	<i>pequena para a cintura</i>	5 PP	0,5 kg
Bolso secreto	<i>costurado no verso de roupas.</i>	1 PP	*
Braçadeiras	<i>Proteção para o braço de arqueiros</i>	8 PP	0,5 kg
Chapéu de feltro	<i>moldado a quente</i>	6 PP	*
Cinto de couro		1 PP	*
Cinturão de couro	<i>grosso para o peso de bainhas</i>	3 PP	0,5 kg
Gorro	<i>de lã para climas frios</i>	1 PP	*
Lenço	<i>cores variadas</i>	1 PP	*
Luva de couro	<i>couro para o frio</i>	1 PP	*
Luva de raspa	<i>couro grosseiro para trabalho manual</i>	5 PC	*
Peruca para nobres	<i>branca com cachos nos cabelos</i>	3 PO	0,5 kg

Equipamentos

Tabela 24: Roupas e Trajes completos

Item	Descrição	valor	peso
Avental	<i>de couro para trabalhos artesanais</i>	3 PC	1 kg
Anágua	<i>roupa de baixo</i>	1 PP	*
Calça comum	<i>calça comum de trabalho</i>	5 PC	*
Calça curta	<i>calça até os joelhos de algodão para trabalho</i>	4 PC	*
Calça de couro	<i>couro trabalhado e envernizado</i>	1 PP	0,5 kg
Calça Nobre	<i>calça de lã nobre de boa qualidade</i>	5 PP	0,5 kg
Camisa comum	<i>camisa de algodão ordinário para trabalho</i>	5 PC	*
Camisa nobre	<i>camisa nobre de seda e algodão</i>	6 PP	*
Camisolão	<i>de algodão para dormir</i>	1 PP	0,5 kg
Capa	<i>de flanela e lã com capuz</i>	1 PO	0,5 kg
Capa de chuva	<i>de lona engomada a prova de chuva</i>	3 PO	1 kg
Colete	<i>colete de algodão com bolso e botões</i>	4 PP	*
Gibão	<i>paletó grosso e ornamentado</i>	1 PO	1 kg
Jaqueta	<i>de couro e reforçada</i>	8 PP	0,5 kg
Manto	<i>de algodão</i>	2 PO	1,5 kg
Manto de chuva	<i>de lona a prova de chuva</i>	4 PO	2 kg
Manto de peles	<i>valor básico. Acrescentar a pele da tabela ao lado</i>	4 PO	2,5 kg
Manto ornamentado	<i>de lã e seda com aplicações de luxo</i>	5 PO	1,5 kg
Traje de escravo	<i>trapos de algodão ordinário</i>	4 PC	0,5 kg
Traje cerimonial	<i>Manto, e acessórios para cerimônias religiosas</i>	8 PO	2 kg
Traje de exploração	<i>Calça, camisa, gibão e manto</i>	5 PO	2,5 kg
Traje de gala	<i>masculino, com paletó completo, lenço e alfinete</i>	8 PO	1,5 kg
Traje de mago	<i>Manto ornamentado</i>	8 PO	1,5 kg
Traje nobre	<i>Gibão, camisa, calça e manto de materiais nobres</i>	20 PO	3 kg
Vestido de luxo	<i>de seda com ornamentos, rendas e babados</i>	12 PO	2,5 kg
Vestido de trabalho	<i>feminino com colete, blusa e saia</i>	8 PP	1,5 kg

Tabela 25: Peles e Couros (acrescentar à pesa da tabela 24, o preço da pele desta tabela)

Item	Descrição	valor	peso
Aurumvorax	<i>amarelo dourado</i>	20 PO	3 kg
Avestruz	<i>couro</i>	5 PO	5 kg
Boi almiscarado	<i>marrom chocolate com franjas</i>	20 PO	10 kg
Chinchila	<i>cinza</i>	40 PO	1 kg
Couro	<i>boi, búfalo, caprino e ovinos</i>	2 PO	10 kg
Crocodilos	<i>couraça inteira</i>	5 PO	15 kg
Dragão Adulto	<i>couro do abdômem</i>	500 PO	25 kg
Dragão Jovem	<i>couro do abdômêm</i>	300 PO	15 kg
Furão	<i>cores variadas</i>	5 PO	1 kg
Girafa	<i>amarela com padrões marrons</i>	30 PO	15 kg
Javali	<i>couro</i>	10 PO	6 kg
Lince	<i>branca acinzentada</i>	10 PO	2 kg
Lobo	<i>branca, cinza e negra</i>	10 PO	4 kg
Mink	<i>marrom chocolate</i>	40 PO	3 kg
Otyugh	<i>couraça</i>	200 PO	15 kg
Pantera	<i>creme levemente amarelado</i>	30 PO	6 kg
Pantera Negra	<i>preta com brilho intenso</i>	35 PO	6 kg
Peixes	<i>peixes não escamosos</i>	1 PO	0,5 kg
Raposa	<i>marrom clara</i>	25 PO	2 kg
Raposa de fogo	<i>marrom vivo avermelhado</i>	35 PO	2 kg
Répteis	<i>cobras e lagartos</i>	3 PO	1 kg
Tigre	<i>amarelo dourado com listras negras</i>	25 PO	12 kg
Urso	<i>negro ou marrom</i>	10 PO	8 kg
Urso coruja	<i>marrom com penachos</i>	15 PO	10 kg
Warg	<i>branca com manchas cinzas e negras</i>	35 PO	10 kg
Zebra	<i>branca com listras negras</i>	20 PO	6 kg

Terras, moradias, mobília e material de construção

Propriedades e Construção

Este capítulo trás tudo o que envolve a construção de casas, torres, palacetes, casteletes, fortes, castelos e demais prédios, bem como sua mobília, preços base de terras, algumas construções típicas de castelos e fortes e armas de cerco.

Aqui o mestre pode agir de duas formas. Se ele desejar ser prático e rápido, basta procurar o preço da construção que o jogador deseja, ou que mais se assemelha e definir o valor e tempo de construção por conta própria.

Pode ainda, junto com seu jogador, projetar cada parede, cada torre, levantar custos, e

todas as demais informações necessárias para se erguer uma casa ou até mesmo um grande castelo.

Ser dono de seu próprio império é um desejo e objetivo de vida de muitos personagens no jogo Old School e a epopeia de sua construção, um gancho valiosíssimo para o mestre explorar ao longo dos seus jogos, desde a poupança dos tesouros, até a escolha e a pacificação das terras, passando pela construção, e consolidação de um novo baronato, condado, província e por que não um reino inteirinho só para seus jogadores administrarem.

Tabela 26: Lotes, quinhões e terras (1 hectare = 100m²)

Item	Descrição	valor
Lote Urbano Pobre	Em distrito popular, livre para construção	5 PO
Lote Urbano Rico	Em distrito comercial e rico, livre para construir	200 PO
Lote Urbano Nobre	Em distrito nobre próximo a corte	1.000 PO
Lote Urbano fora das muralhas	Em distrito popular e sem a proteção dos muros	2 PO
Lote rural e cultivável	Por hectare. Até 1 hora de viagem da civilização	800 PO
Lote rural e estéril	Por hectare. Até 1 hora de viagem da civilização	500 PO
Lote rural, cultivável e próximo	Por hectare. Até 2 dias de viagem da civilização	100 PO
Lote rural, cultivável e distante	Por hectare. Até 5 dias de viagem da civilização	50 PO
Lote rural, cultivável e inóspito	Por hectare. + de 5 dias de viagem da civilização	10 PO

Tabela 27: Propriedades Prontas

Item	Descrição	valor
Casebre	<i>de barro e palha com apenas 1 cômodo</i>	5 PO
Casarão	<i>de madeira e pedra, possui de 4 a 10 cômodos</i>	75 PO
Casa rica	<i>de pedra e madeiras nobres. Possui mais de 10 cômodos</i>	150 PO
Casa pobre	<i>de madeira e palha com apenas 1 cômodo</i>	10 PO
Casa de 2 andares	<i>de madeira e pedra, para moradia, comércio e tavernas</i>	25 PO
Castelo	<i>Com até 4 torres e muros de pedra. Para até 500 homens</i>	10.000 PO
Castelete	<i>Com 1 torre e muro de pedra. Para até 100 homens</i>	3.000 PO
Forte	<i>Com muros de pedra. Para até 50 homens</i>	2.000 PO
Galpão	<i>para mercadorias, de madeira</i>	35 PO
Mansão	<i>De madeira e pedras nobres. Possui mais de 30 cômodos</i>	500 PO
Torre pequena	<i>de Pedra, com até 3 andares, cilíndrica ou quadrada</i>	800 PO
Torre grande	<i>de Pedra, com até 6 andares, cilíndrica ou quadrada</i>	1.500 PO

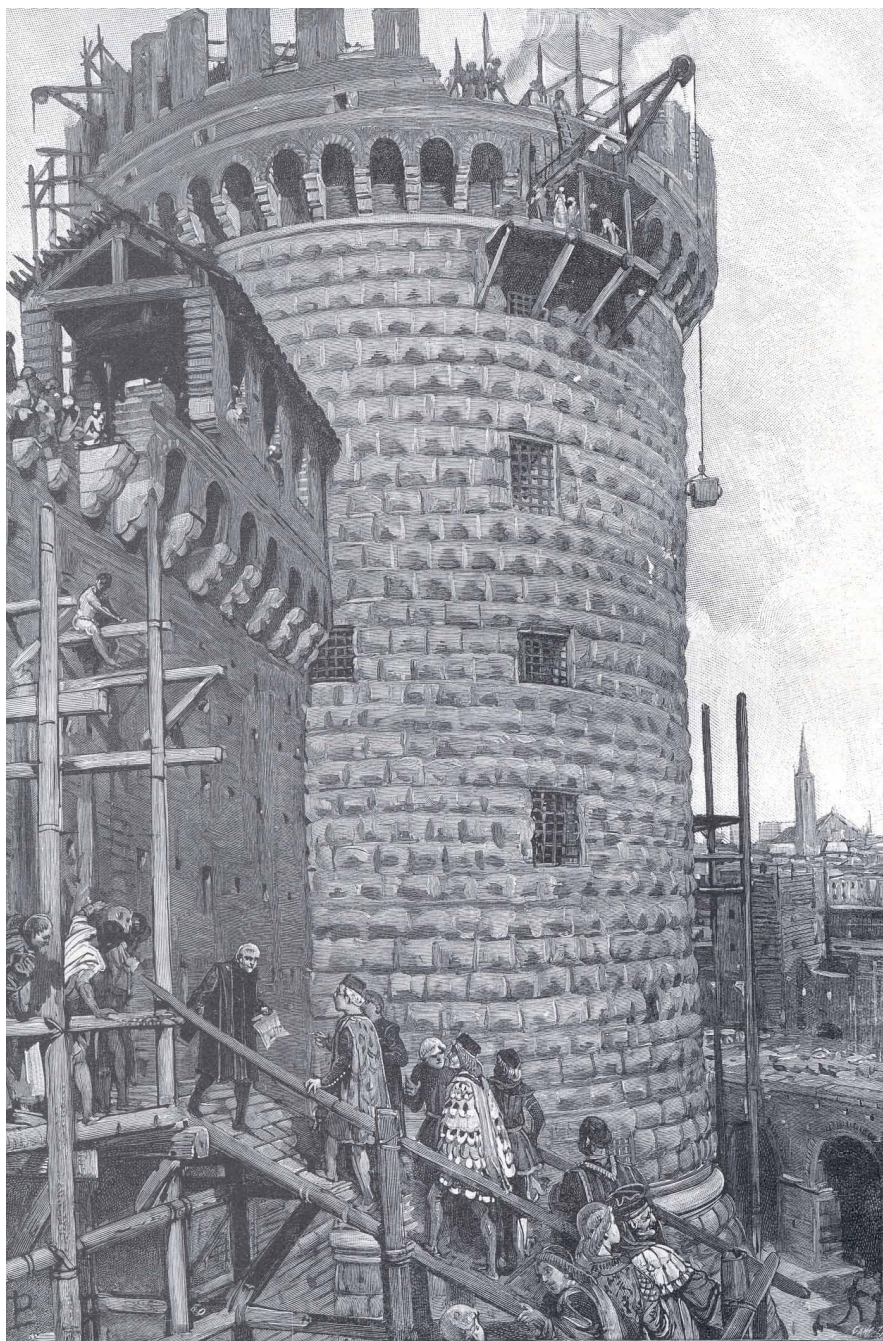
Tabela 28: Laboratório

Item	Descrição	valor
Alambique	<i>para destilar líquidos</i>	40 PO
Ambulheta	<i>Para cálculo de horas</i>	5 PO
Balança	<i>com graduações até 5 kg</i>	25 PO
Braseiro	<i>para aquecimento de substâncias</i>	1 PO
Clepsidra	<i>relógio de água</i>	30 PO
Decantador	<i>vidro para destilar</i>	2 PO
Funil	<i>de vidro</i>	5 PP
Lentes	<i>Kit com lente côncava e convexa</i>	15 PO
Macerador	<i>base e pilão para socar sólidos</i>	2 PO
Pinças	<i>de ferro</i>	1 PO
Prisma	<i>de cristal</i>	10 PO
Provetas	<i>de vidro</i>	2 PO

Equipamentos

Tabela 28: Móveis e Ornamentação

Item	Descrição	valor
Armário	<i>para alimento e objetos</i>	3 PO
Banco	<i>simples de madeira</i>	1 PP
Banco longo	<i>para 4 pessoas de madeira</i>	6 PP
Banheira	<i>de ferro para 1 pessoa</i>	1 PO
Buffet	<i>para louçase enfeites</i>	2 PO
Cadeira elegante	<i>de madeira com encosto acolchoado</i>	1 PO
Cadeira simples	<i>de madeira com encosto simples</i>	3 PP
Colchão casal	<i>simples, de palha</i>	6 PP
Colchão casal	<i>de penas e algodão</i>	5 PO
Colchão solteiro	<i>simples, de palha</i>	4 PP
Colchão solteiro	<i>de penas e algodão</i>	3 PO
Cômoda	<i>simples de madeira</i>	8 PP
Cômoda	<i>de madeira de lei com ornamentos</i>	3 PO
Estante	<i>de madeira para livros e objetos</i>	6 PO
Estátua grande	<i>de pedra até 2 metros</i>	100 PO
Estátua média	<i>de pedra até 1 metro</i>	40 PO
Estátua pequena	<i>busto, ou até 30 cm de pedra</i>	15 PO
Guarda Roupas	<i>simples de madeira</i>	1 PO
Guarda Roupas	<i>de madeira de lei com ornamentos</i>	3 PO
Latrina	<i>com assento de madeira</i>	2 PO
Mesa de madeira	<i>redonda para 4 pessoas</i>	7 PP
Mesa de madeira	<i>retangular para 8 pessoas</i>	1 PO
Mesa de pedra	<i>com tampo de pedra para 6 pessoas</i>	8 PO
Poltrona Acolchoada	<i>de couro ou veludo</i>	14 PO
Poltrona de madeira	<i>sem acolchoamento</i>	5 PP
Prateleiras	<i>simples, de madeira</i>	1 PP
Sofá	<i>de couro ou veludo</i>	5 PO



Equipamentos

Tabela 29: Construções

Item	Descrição	valor
Açambarcamento	<i>depósitos de víveres, armas ou mercadorias</i>	15 PO
Atalaia	<i>Torre de vigília pequena com 2 andares</i>	150 PO
Balestreira	<i>Abertura de muralhas para óleo ou flechas</i>	40 PO
Barbecão	<i>Casa do portão, guarita de entrada</i>	500 PO
Bartizan	<i>Guarita para quina de muralhas</i>	400 PO
Cela	<i>com grades e pequeno respiradouro</i>	150 PO
Chaminé	<i>de pedras com lareira na base</i>	10 PO
Escada caracol de pedra	<i>até 50 degraus</i>	75 PO
Escada de madeira	<i>até 50 degraus</i>	15 PO
Escada de pedra	<i>até 50 degraus</i>	50 PO
Fechadura obra-prima	<i>com chave e reforço de metal</i>	50 PO
Fechadura Padrão	<i>com chave única</i>	5 PO
Fosso molhado	<i>Até 6 metros de profundidade</i>	300 PO
Fosso seco	<i>Até 6 metros de profundidade</i>	100 PO
Fosso secreto	<i>armadilha no piso</i>	150 PO
Janela	<i>de madeira e vidros</i>	1 PO
Janela protegidas	<i>com venezianas</i>	5 PO
Masmorra	<i>andar subterrâneo</i>	500 PO
Merlão	<i>topo de muralhas alternadas</i>	10 PO
Moinho	<i>Captação de ventos ou água para moer grãos</i>	180 PO
Muralha de pedra	<i>1m de largura por até 6m de altura</i>	500 PO
Muro de madeira	<i>1m de largura por até 3m de altura</i>	100 PO
Muro de pedra	<i>1m de largura por até 3m de altura</i>	200 PO
Paliçada	<i>de madeira, troncos e galhos</i>	100 PO

Item	Descrição	valor
Parede de barro	<i>1m de largura por 2,5m de altura</i>	1 PO
Parede de Madeira	<i>1m de largura por 2,5m de altura</i>	15 PO
Parede de Pedra	<i>1m de largura por 2,5m de altura</i>	50 PO
Passarela de madeira	<i>Para topo de muros ou muralhas</i>	10 PO
Passarela de pedra	<i>para topo de muros ou muralhas</i>	50 PO
Pátio	<i>com piso plano e de pedra</i>	100 PO
Pilastra	<i>com ornamentação</i>	50 PO
Pilastra simples	<i>sem ornamentação</i>	25 PO
Poço	<i>para água, depósito ou prisão</i>	10 PO
Ponte levadiça		350 PO
Porta de ferro		15 PO
Porta de madeira		1 PO
Porta reforçada	<i>com chapas de ferro</i>	5 PO
Porta de ferro reforçado	<i>Com chapas grossas e duplas de ferro</i>	50 PO
Porta secreta	<i>porta disfarçada para não ser notada</i>	100 PO
Portão de ferro	<i>com grossas barras de ferro</i>	150 PO
Portão levadiço	<i>de ferro reforçado e madeira</i>	200 PO
Porto	<i>com escavações e trapiche para barcos grandes</i>	350 PO
Ralo de fogo	<i>buraco no piso de passarelas para óleo quente</i>	20 PO
Seteira	<i>fenda para arqueiros</i>	3 PO
Sino	<i>grande de bronze para torres</i>	300 PO
Talude (m ²)	<i>barranco de pedra para engrossar muros</i>	50 PO
Torre grande	<i>de Pedra, com até 6 andares, cilíndrica ou quadrada</i>	1.200 PO
Torre pequena	<i>de Pedra, com até 3 andares, cilíndrica ou quadrada</i>	600 PO
Trapiche	<i>de madeira para embarcações pequenas</i>	50 PO
Túnel subterrâneo	<i>A cada 100 metros</i>	300 PO

Itens alquímicos, venenos e ácidos

Alquímicos e Itens Especiais

O último capítulo deste livro, trás os itens alquímicos. Mas o que seria itens alquímicos? São os itens de manufatura especial, feitos com matérias primas diversas por um sábio especialista na confecção destes itens.

Abraçam desde singelas bolsas de cola rápida até os mais diferentes tipos de venenos e ácidos como o ácido enferrujante.

São itens caros, complicados de se encontrar, e que costumam ser o terror de qualquer mestre minimamente preocupado com o sucesso de suas aventuras e campanhas.

Por esta razão, deixamos nas mãos dos próprios mestres a decisão sobre o que deste capítulo está ou não liberado no seu jogo, bem como a raridade e possíveis incrementos de preço.

Acha um item poderoso demais? Um jogador seu encontrou um uso perverso e inteligente para um item alquímico em especial? Simples, encareça o seu preço até que ele desista de comprar ou prefira comprar umas poucas unidades.

No final o mestre sempre tem o poder de veto a qualquer item deste capítulo.

Tabela 30: Venenos e Ácidos Especiais

Item	Descrição	valor	peso
Antídoto	+ 4 nas jogadas de proteção contra venenos	50 PO	0,5 kg
Ácido Santo	Causa 1d6 de dano ácido em mortos vivos	15 PO	0,5 kg
Ácido comum	Causa dano de 1d4 regressivo	5 PO	0,5 kg
Ácido enferrujante	Enferruja e inutiliza qualquer peça de metal	150 PO	0,5 kg
Ácido Leitoso	Corrói matéria orgânica viva. 1d4+1 de dano.	80 PO	0,5 kg
Veneno de Arak-Tachna	Jogada de proteção ou 1d6 pontos de constituição	75 PO	0,5 kg
Veneno de Naga	Jogada de proteção para 20 de dano ou morte	1.500 PO	0,5 kg
Veneno de Serpente	Jogada de proteção ou 1d4 pontos de força	50 PO	0,5 kg
Veneno de Wyvern	Jogada de proteção ou paralisa por 1d8 rodadas	100 PO	0,5 kg
Veneno de Escorpião	Jogada de proteção ou 1d6 pontos de força	75 PO	0,5 kg

Tabela 31: Itens Alquímicos

Item	Descrição	valor	peso
Bastão Solar	<i>quebrando a sua ponta dourada se obtém iluminação para 10 metros por 6 horas</i>	2 PO	0,5 kg
Bolsa de Cola	<i>alvo colado recebe -2 em todas suas jogadas físicas e classe de armadura</i>	50 PO	2 kg
Cola de água	<i>no solado do calçado permite andar com segurança e perfeitamente sobre o gelo e a neve</i>	35 PO	1,5 kg
Corda Dilacerante	<i>corda feita de fios de teia de aranha gigante e pó de cristal com poder cortante</i>	25 PO	10 kg
Estrela vigia	<i>estrela de vidro que se acende sempre um ser vivo se aproxima a menos de 3m</i>	75 PO	1 kg
Fogo Alquímico	<i>explode em contato com o ar causando 1d6 de dano a todos até 3 metros</i>	50 PO	0,5 kg
Fogo em pasta	<i>creme de besouro do fogo que explode ao contato com o ar (1d10 dano a até 3m)</i>	70 PO	1 kg
Fósforo	<i>Palito para acender fogueiras, tochas, lanternas e piras imediatamente</i>	1 PO	*
Névoa de Paracelso	<i>Ao ser quebrada causa efeito similar ao da magia Névoa Fétida</i>	40 PO	1 kg
Óleo de Flamel	<i>aplicada na sola da bota ou sapato, não deixa nenhum rastro de pegada</i>	35 PO	0,5 kg
Olho de troll	<i>olho de Troll alquímico que ao ser inserido numa ferida cura 1d4 pontos de vida</i>	35 PO	*
Pedra Trovão	<i>Ao ser quebrada causa 1d4 de dano pelo estrondo sônico a todos a até 10 metros</i>	30 PO	0,5 kg
Pedras Bentas	<i>3 Pedras ocas com água benta para funda</i>	20 PO	*
Pó de Gelo	<i>Pitada de sal alquímico que congela até 50 litros de água instantaneamente</i>	50 PO	*
Tinta élfica	<i>50 ml de tinta que se apaga em 1 hora e passa a só poder ser lida sob a luz da lua</i>	80 PO	0,5 kg

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.



Regras para jogos clássicos de fantasia