

ROLE PLAYING GAME

OLD DRAGON

O FORTE DAS TERRAS MARGINAIS

West Marches

Felipe Faria



No Forte

Eventos de Taverna					
1d12	Evento	Raça	Sexo	Quantidade	Tipo
1	Bêbado implicante	Humano	Masculino	1D6	Comuns
2	Bebida grátis por acidente	Anão	Feminino	2D6	Comuns
3	Tentativa de sedução	Halfling	Masculino	3D6	Comuns
4	Briga generalizada	Elfo	Feminino	4D6	Comuns
5	Discussão na mesa ao lado	Outra	Masculino	1D6	Religiosos
6	Batedor de carteiras	Humano	Feminino	1D6	Guerreiros
7	Jogador desafiante	Humano	Masculino	2D6	Bandidos
8	Duelista desafiante	Humano	Masculino	3D6	Arcanos
9	Fã esquisito	Anão	Feminino	4D6	Selvagens
10	Bebida estragada	Halfling	Masculino	1D6	Nômades
11	Cantoria generalizada	Elfo	Feminino	1D20	Nobres
12	Estranho no canto encarando o grupo	Humano	Masculino	1D20	Militares

TABELA I: VIAGENS - CONDIÇÕES DO TERRENO	
1d6	Condição - 1 hora de caminhada
1	Terreno Normal
2	Terreno Normal
3	Vegetação Densa (visibilidade ruim; chances de se esconder)
4	Terreno acidentado; ¼ do Movimento; somente a pé
5	Fendas e Buracos (chance de 20% de queda)
6	Escorregadio



Art by @AdamClowers

TABELA II: VIAGENS - CLIMA		
1d6	Clima	Condição (rolar 1d4 por parte do dia para intensidade)
1	Calor	chance de estragar comida; consumo de líquidos maior
2	Ameno	-
3	Frio	Incomodo; chance de dano por frio a noite
4	Vento	reduzidor em ataques com flechas
5	Chuva	chance de molhar equipamento
6	Ameno	-

TABELA III: ENCONTROS - ESTADO DE CRIATURAS SELVAGENS	
1d6	Estado
1	Ferido; somente $\frac{1}{3}$ dos PVs
2	Se alimentando
3	Predador x Presa
4	Dormindo
5	Espreitando
6	Com filhotes

TABELA IV: ENCONTROS - ESTADO DOS BANDIDOS	
1d6	Estado
1	Escondidos
2	Patrulha
3	Acampados
4	Feridos; $\frac{1}{3}$ dos PVs; moral baixa
5	Enfrentando (rolar tabela de encontro local)
6	Com 1d6 Reféns

Na Estrada

1d6	Encontro (por dia)	Estado
1	Transeunte	Acampado
2	Caravana	Enfrentando (rolar tabela de encontro local)
3	Aventureiro	Ferido
4	Transeunte	Indo ao Forte
5	Caravana*	Voltando do Forte
6	Aventureiro	Morto (s)

Caravanas

1d8	Tipo	Carga	Raças	Qtde. de veículos ¹	Moral	Destino
1	Religioso	Suprimentos	Humanos	1d4	Amistoso	O Forte
2	Nômades	Carga Viva	Elfos	1d8	Neutro	o Forte
3	Militar	Tesouro	Anões	2d6	Desconfiado	Ermos próximos
4	Comercial	Relíquias	Halfling	3d6	Hostil	Próxima cidade grande
5	Profissional	Armas	Monstros	4d6	Amedrontado	Templo
6	Imigrantes	Arte	Role 2x	1	Frágil	Forte
7	Artística	VIP	Role 3x	2	Melancólico	Além da fronteira
8	Role 2x	Role 2x	Role 4x	-	Xenofóbico	Sem destino

1. para cada veículo role 1d8 para saber o número de pessoas. Caso não houver veículos , role 1d100 mesmo assim.



No Lago

Covil de Monstros Inteligentes

1d6	Local	Organização	Liderança	Métodos	Adversários
1	Subterrâneo	Tribal	Alfa	Guerrilha	Internos
2	Aldeia	Nômades	O Xamã	Pilhagem	Mesma Raça
3	Ruínas	Culto	Conselho	Caçada	Raça mais fraca
4	Caravana	Idealista	Divindade	Emboscada	Raça mais forte
5	Ermos	Militar	Outro Ser	Armadilhas	Monstro
6	Acampamento	Role 2x	Role 2x	Role 2x	Role 2x

Humanóides Destaque

1d12	Nome	Epíteto	Arma	Cor	Marca	Extra
1	Kraag	O Negro	Espada	Albino	Escarificações	Cota de Malha
2	Eg	O Sujo	Lança	Negro	Poucos dentes	Escudo
3	Obok	O Caçador	Maça	Amarelado	Caolho	Montaria
4	Kotok	O domador	Faca	Esverdeado	Tatuagens	Animal
5	Keng	O branco	Mangual	Avermelhado	Pústulas	Poderes Mágicos
6	Hakh	De Sangue	Martelo	Cinza	Olhos Negros	Culto
7	Tat	O Mortal	Arco	Marrom	Queimaduras	Armadura de Placas
8	Kimek	O Imortal	Besta	Pintado. Role 2x	lábio leporino	Instrumento Musical
9	Dokk	O Xamã	Bastão	Rajado. Role 2x	piercings	Veneno
10	Hedi	A Sombra	Role 2x	Manchas. Role 2x	olho extra	Amuleto
11	Ukyuk	-	Exótica	Rosado	Role 2x	Talismã
12	Maa	-	Mágica	Azulado	Role 3x!	Geringonça

