

EDIÇÃO 04 - JANEIRO DE 2024

ZINE 002





LINE 002

Rafael Beltrame

4ª EDIÇÃO ♦ 1ª IMPRESSÃO ♦ JANEIRO DE 2024

ESCRITO POR: Geovane Aranda
Rafael Beltrame
Luiz P. Silva
Vinícius Muniz

EDIÇÃO: Rafael Beltrame
Janary Damacena

REVISÃO: Essa edição foi revisada
por Deus, e se ele quiser,
tá certo!

LAYOUT: Lungas
Beto Jr

CAPA: Beto Jr

ILUSTRAÇÕES: Lungas
Criador de Imagens do Bing
(então perdoa as doideiras
da IA, beleza?)

DIAGRAMAÇÃO: Beto Jr



Salve pessoal!

Sejam bem vindos a mais uma edição do nosso querido zine! Novas especializações, itens mágicos e muita coisa legal lhes aguardam na edição de janeiro.

Tem alguma pergunta ou duvida? Ou algum projeto ou página de OD que queira divulgar?

Mande para oitudobemzine@gmail.com

Até a próxima!

♦ *Rafael Beltrame*

Jabá!

Criaturas das Trevas pode ser encarado como um cenário contemporâneo com fortes elementos de fantasia urbano, intrigas sociais e **horror pessoal**.

Usando o sistema Old Dragon 2, o objetivo é elaborar histórias onde os medos, fraquezas, desejos e anseios da alma humana sejam exploradas. Você assumirá o papel de uma das Criaturas das Trevas, e não será bonito...

Baixe o arquivo degustação [neste link!](#)

Arcanista

Os Arcanistas aplicam as artes arcanas ao combate corpo a corpo. As perícias de combate que eles possuem são melhoradas pela magia que portam. A esgrima da lâmina de um Arcanista não apenas fere com o aço, como também com o fogo, eletricidade ou outras energias místicas. As barreiras mágicas da energia giram ao redor do Arcanista, protegendo-o do perigo. A lâmina que ele carrega é uma extensão do seu ser, tanto de seu corpo quanto de sua mente. Ela pulsa com energia arcaica conforme ele se prepara para liberar a fúria mágica contra os adversários.

Restrições:

A evolução de experiência de um Arcanista segue a de um Mago especialista. Além disso, não são aptos a conjurar Magias, com exceção de Ler Magias e Detectar Magias duas vezes ao dia cada, mas podem usar todos os itens mágicos como um Mago padrão faria.

1 Armas e Armaduras: Deixam de possuir restrições quanto ao uso de armas, armaduras ou escudo como um Mago.

1 Energização: O Arcanista precisa escolher dentre os elementos: fogo, eletricidade ou frio. Ele envolve sua arma com esse elemento para combater os adversários. Essa habilidade do Arcanista concede 1d6 (se for um Elfo 1d8) de dano adicional pelo elemento escolhido. Esse poder persiste por 1d6 ro-

dadas e só pode ser usado novamente após um descanso curto.

3 Raio Arcano: O Arcanista pode canalizar sua energia na ponta de uma espada para disparar raios mágicos. Esse raio causa 1d8 de dano (1d10 se for um Elfo) e exige uma jogada de proteção (JDP) para sofrer metade do dano. Ele pode usar este poder um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Inteligência.

6 Projetar Barreira: O Arcanista pode criar uma aura de defesa arcaica com 30 pontos de vida. Lembrando que a aura de defesa não pode ser acumulada com nenhuma outra magia de defesa. Ela só pode ser usada novamente depois de um descanso curto.

10 Energização de Raio Arcano Aprimorado: No 10º nível o dado de Energização sobe para d8 e o Raio Arcano para 2d10.

♦ Geovane Aranda



Juiz

É aquele que “julga”, “é a lei”. Um cavaleiro devotado à justiça (diferente do paladino) investido de autoridade pública com o poder para exercer a atividade jurisdicional divina, julgando os conflitos de interesse que são submetidas à sua apreciação. Ele não é um sacerdote, pois não atua como mediador entre o povo e o seu deus, mas sim um predestinado pela divindade da justiça para cumprir uma tarefa na terra. Muitos sacerdotes, paladinos e reis quebram suas promessas. Os juizes então são levantados para punirem com a morte tais hereges pelo sacrilégio.

Restrições:

Além de seguir a evolução de experiência de um Guerreiro especialista, o Juiz deve ter um alinhamento ordeiro ou neutro, além de possuir um código de justiça. O Juiz mantém suas habilidades de Guerreiro Aparar e Maestria em Arma, mas deixa de receber qualquer evolução ao se tornar um especialista.

1 Olhar Fulminante: O juiz usa uma ação de movimento e escolhe um alvo para marcá-lo (geralmente o líder do bando). Se o alvo atacar outro que não seja o juiz, terá -2 no teste de ataque contra o aliado e sofrerá 1d6 de dano sagrado do juiz. Além disso, se ele estiver sob o olhar fulminante e atacar um aliado, estando este adjacente ao juiz, o juiz

poderá golpeá-lo livremente (contra-ataque). O juiz deve se engajar com o alvo até o fim do combate. Um inimigo sob o olhar fulminante, não pode realizar a manobra “recuar”. Ele pode usar essa habilidade uma vez por encontro.

3 Espada Condenatória: o alvo do seu *Olhar Fulminante* torna-se uma presa em suas mãos. Todo ataque contra ele será considerado fácil e o Juiz recebe 1d4 de dano adicional.

6 Imobilizar Pessoa: Como a magia de Clérigo de 2º Circulo. Ele pode usar essa habilidade uma vez por encontro.

10 Morte ao Culpado: Se o Juiz conseguir um 20 natural contra o Alvo do seu olhar fulminante, este deve testar sua JPC ou será executado.

◆ Geovane Aranda



◆ Protetor Divino ◆

Os protetores divinos são auxiliares habilidosos e competentes. Eles atuam na linha de frente do combate, bradando comandos e abençoando seus aliados enquanto auxiliam seus companheiros na batalha com suas armas. Os protetores divinos sabem como inspirar seus aliados para vencerem um confronto.

Restrições:

Além de seguir a evolução de experiência de um Clérigo especialista, o Protetor Divino é capaz de ter qualquer alinhamento e de usar qualquer arma impactante ou armadura e escudo sem perder o acesso a todas as suas habilidades de Protetor Divino.

O Protetor Divino perde o acesso às habilidades de *Cura Milagrosa* e *Conjurar Magias* de um Clérigo normal e acaba desenvolvendo habilidades similares em combate. Além disso, devido a sua fé ativa, eles ainda mantem a habilidade de *Afastar Mortos-Vivos*.

1 Inspiração Abençoada: o protetor divino concede aos seus aliados em seu campo de visão um bônus inspirador de +1 nas jogadas de ataque, dano, CA e JP e persiste até o fim do encontro. Lembrando que os aliados devem estar dentro do alcance do protetor. Para usar esta habilidade novamente, o protetor precisa realizar um descanso curto.

3 Canção Divina: O protetor divino pode curar a si e seus aliados dentro do seu campo de visão. Enquanto estiver entoando a canção, os aliados recuperam um número de pontos de vida por rodada iguais ao seu mod de SAB. Caso seja atacado, ele precisará manter a concentração com um sucesso em JPC ou a canção será tolhida. Ele pode usar este poder novamente, depois de um descanso curto.

6 Ataque Inspirador: Sempre que o protetor divino obtiver um crítico em um inimigo, os aliados em seu campo de visão recuperam 2d6 pontos de vida.

10 Brado Mortal: O protetor divino pode baixar o moral das tropas inimigas com palavras ameaçadoras. O moral dos inimigos são reduzidos a um número iguais ao seu mod de SAB. Ele pode usar essa habilidade outra vez depois de um descanso longo.

◆ Geovane Aranda



Psíquico

O Psíquico, como um dom raro, usa os poderes da mente para realizar proezas sobrenaturais. Através deste magnífico dom, eles conseguem forjar escudos, disparar golpes de impacto a distância e influenciar mentalmente seus inimigos. Os Psíquicos são pessoas que receberam um dom sobrenatural de usar os poderes da mente para realizar tarefas na esfera física.

Restrições:

Além de seguir a evolução de experiência de um Mago especialista, eles não são aptos a conjurar magias, e perdem acesso às habilidades Ler Magias e Detectar Magias, contudo, deixam de possuir restrições quanto ao uso de armas ou armaduras (no máximo a cota de malha e nenhum escudo) como um Mago. Também não pode usar cajados, varinhas e pergaminhos mágicos com exceção dos pergaminhos de proteção.

1 Golpe a Distância: você pode golpear seu inimigo até 10 metros. Esse dano é de $1d8 + \text{mod de int}$. Ele pode usar este poder um número de vezes por dia iguais ao seu mod de inteligência.

3 Sugestão: O Psíquico pode dar pequenas ordens a uma vítima de seu ataque mental, tais como: fique parado, vá andando, pule no mesmo lugar, me de isso ou me conte algo. O alvo precisa ser bem sucedido num teste de JPS ou acatará as ordens do Psíquico. A cada

rodada, o alvo poderá testar sua JPS, todavia se falhar em 2 testes seguidos, ela ficará sob o controle do mesmo por um dia. Ele pode usar essa habilidade um número de vezes por dia iguais ao seu modificador de Inteligência.

6 Estrangular: O Psíquico pode estrangular um alvo completamente com seu poder mental até 20 metros. O alvo deve fazer um teste de JPS. Em caso de falha ele ficará imobilizado sofrendo $2d6 + \text{mod de Int}$ de dano de asfixia por rodada. Ele poderá a cada rodada tentar escapar dessa pressão mental com um sucesso em JPS. Se falhar em dois testes de JPS consecutivos, ele fica inconsciente (desmaiado). O Psíquico pode usar esta habilidade um número de vezes por dia iguais ao seu modificador de Inteligência.

10 Levitar: O Psíquico pode erguer $1d8$ alvos em seu campo de visão (máximo 30 metros) e lançá-los contra o solo. Ele ergue do solo os alvos a um número de metros iguais ao seu valor de inteligência. Os alvos sofrem o dano da queda + $1d6$ por modificador de Inteligência do Psíquico. Essa habilidade funciona no máximo em criaturas grandes. Ele pode usar este poder um número de vezes por dia iguais ao seu modificador de Inteligência.

As Bainhas Sagradas

Pouco se sabe sobre a criação das bainhas sagradas, mas as lendas dizem que são 7 ao total.

O portador da bainha pode imbuir sua arma com poderes mágicos incríveis. Rumores indicam que foram forjadas pelos próprios dragões ancestrais com um propósito oculto.

A Bainha escolhe o portador como se tivesse vontade própria e se molda a arma que o portador possui. Caso o portador tente passar a bainha para outra pessoa, automaticamente ela perde seus efeitos e o antigo portador não pode mais utilizar suas habilidades, pois a bainha entende que o portador não merece mais sua ajuda.

As Bainhas são artefatos mágicos e poucos sabem quem são seus portadores. Elas podem estar na cintura de um camponês ou de um Rei, no covil de um dragão ou no fundo de um navio pirata abatido.

Poderes

O primeiro ataque da arma ao sair da bainha um acerto crítico. A seguir, o poder de cada bainha. Cada efeito mágico é cumulativo com qualquer efeito mágico que a arma possa já ter.

◆ **CONVENÇÃO DOS ELEMENTOS:** Essa Bainha garante um poder elemental à arma.

Some sempre **2d6** de dano do elemento escolhido. Os elementos são: Fogo, Gelo, Elétrico, Sagrado, Profano, Venenoso. O elemento pode ser mudado uma vez ao dia.

◆ **LANTERNA DA JUSTIÇA:** Essa Bainha concede ao portador da arma o dom de saber a verdade sempre que quiser. Ninguém consegue mentir ao portador da Bainha e ataques e ações contra ele são considerados difíceis.

◆ **BAINHA ARDILOSA:** Essa Bainha concede ao portador da arma um ataque extra.

◆ **LITANIA DOS DESTEMIDOS:** Concede ao portador da Bainha uma fortificação de **+1** a todos os itens que ele possui.

◆ **GRAÇA ANCESTRAL:** Concede o portador da bainha uma regeneração de 1 dado de vida de acordo com a classe do portador, por turno. Também concede ao portador imunidade a doenças, venenos e maldições.

◆ **O SABOR DO TEMPO:** Essa bainha concede ao portador o dom de não sentir os efeitos climáticos e nem do tempo. Ele não envelhece, não sente calor, frio ou exaustão. Ele ainda sofre danos elementais mágicos.

◆ **ROSA DOS VENTOS:** Essa Bainha concede ao portador o poder de se Teleportar uma vez ao dia para onde quiser, além de se locomover o dobro de seu movimento. O tipo de terreno não atrapalha seu movimento.

◆ *Vinicius Muniz*



Foice da Lâmina da Lua Crescente

Foice curta e leve, de lâmina curva e cabo em marfim, cabo em marfim com inscrições em toda sua extensão e alinhamento neutro. Seu metal incomum de cor prateada, vindo de fragmentos das estrelas, sua lâmina em noites de lua crescente emana uma luz suave.

Esta arma, é capaz de atingir criaturas que incorpóreas ou em estado de invisibilidade, além disso, seu metal raro funciona como uma arma de prata quando empunhada contra mortos-vivos e licantropos.

Druídas, Arquidruídas e poderosos Xamãs, contam histórias a respeito deste item sagrado e demais armas feitas deste mesmo material com diferentes propriedades mágicas e a muito tempo perdidas. Realizar rituais

com essas armas podem potencializar os efeitos pretendidos.

- ◆ **Crítico:** esta arma afiada é balanceada para permitir mais acertos críticos que o normal. Esta arma precisa de um resultado de 19 ou 20 no d20 para atingir o alvo com um acerto crítico, causando dano dobrado.
- ◆ **Metal de Fragmento Estelar (Prata):** esta adaga possui lâmina feita de raro metal das estrelas, perfeita para combates contra licantropos e mortos vivos como se fosse prata e também, contra criaturas incorpóreas, concedendo um bônus de +2 no ataque e dano.
- ◆ **Proteção contra Alinhamento:** Este item é imbuído com a magia proteção contra alinhamento e podendo ser usado uma

Arma	Dano	Descrição	Carga	Custo
Foice da Lâmina da Lua Crescente	1d4+1	Pequena, Cortante.	1	11.300 PO

Alinhamento	Obs.
Neutro	+2 de dano em criaturas incorpóreas, licântropos e mortos vivos)

vez por dia e funciona como descrito na Magia Divina de NVº 1; Alcance: pessoal; Duração: 12 turnos. (PG 127, LB I).

Apesar do preço do item, ele pode ser encontrado ou doado ao(s) jogador(es) para

lutar contra um inimigo específico ou necessário para realização de um ritual. Vale destacar que o mestre pode facilmente manter o mesmo bônus de ataque e dano apenas trocando a criatura mais afetada contra a arma.

◆ Luiz P. Silva



Mova-se e lute!

Muitas vezes em um combate durante a partida, os jogadores limitam-se a ficar rolando dados e comparar resultados. Pois bem, existe muito mais a ser feito! concede ao portador imunidade a doenças, venenos e maldições.

Enquanto escrevia a matéria sobre o St. Kargoth no meu outro blog, me deparei com um artigo muito interessante na Dragon Magazine #79, intitulado “Be aware, and take care” (esteja atento e tome cuidado), reunindo dicas de como ter sucesso em aventuras.

Bom, sabemos que não existe uma fórmula para isso, mas mesmo assim, a matéria é muito interessante. Certa vez, postei vídeos sobre estratégias de combate (vejam eles aqui), e algo nesse artigo bate direitinho com o que penso em relação aos combates no AD&D: é preciso descrever e se mexer!

Não digo que o jogador tenha que falar a todo golpe sobre qual o ângulo, força e trajetória que sua arma percorrerá, mas “como ele está lutando”, e “com qual objetivo”.

Por exemplo, “*Vou lutar contra o goblin de forma que eu fique de costas para a parede, e assim, ele fique de costas para o grupo!*” ou “*Vou gritar para o soldado ficar do meu lado, e tentar me juntar com os outros para que possamos fechar um círculo em volta do monstro.*”

e também “*Tentarei bater sempre com meu martelo, de forma que eu tente empurrar a luta para próximo do penhasco. Quando der, tentarei chutar o orc ladeira abaixo!*”

E esses tipos de coisas, ao invés de apenas se preocupar com valores.

Marcadores ajudam muito nesse tipo de caso, sejam elas miniaturas, tapinhas ou tazos. Até mesmo desenhar numa folha ajuda. Desta forma, o combate pode se tornar muito mais divertido e interativo para os jogadores.

Por fim, os jogadores deveriam tentar interagir entre si, auxiliando um ao outro no combate. O ladrão pode dar um ataque pelas costas fulminante, e o guerreiro pode dar uma mãozinha para que o inimigo se posicione de maneira favorável para tal.

Descrever as ações é muito importante no RPG, e não precisa ser de forma detalhista. Contudo, é preciso exteriorizar o que passa em nossas cabeças, não? Ainda não inventaram um aparelho para ler as mentes dos jogadores, para que os mestres entendam melhor o que eles “achavam que era/entenderam de tal maneira”.

O que na verdade, pode ser até melhor que não exista.

◆ Rafael Beltrame