

**The Old
Dragon**
COMPATÍVEL

FOLGA ENTRE AVENTURAS



S U P L E M E N T O

◆ LUCAS “LARANJA” GONÇALVES ◆

FOLGA ENTRE AVENTURAS

LUCAS 'LARANJA' GONÇALVES

FOLGA ENTRE AVENTURAS

ESCRITO POR: Lucas ‘Laranja’ Gonçalves

REVISÃO: Rangel Perez Sardinha

LAYOUT: Lucas ‘Laranja’ Gonçalves

CAPA: Domínio Público

ILUSTRAÇÕES: [Stoneshore](#), [Hairic Lildred](#), [Daniel F. Walthall](#), [Iason Glover](#)

VERSÃO: 1.2 (17/05/2024)

DIAGRAMAÇÃO: Lucas “Laranja” Gonçalves
Baseado no template de Igor Téuri
<https://igorteuri.itch.io/odz-google-docs>

ESTE MATERIAL FOI BASEADO EM: *Downtime in Zyan* por Ben Laurence, *On Downtime and Demesnes* por Courtney C. Campbell, *Downtime Activity - Find the Right Buyer* do blog *Underworld Adventurer* por Nick Kuntz e *Carousing for Spellbook Nerds* de Gavin Norman para a revista *Knock! #2*

Old Dragon 2ª Edição © 2023 da Buró Editora está licenciado sob CC BY-SA 4.0 e é uma criação de Antonio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson. Para ver uma cópia desta licença, visite: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



◆ SUMÁRIO ◆

PREFÁCIO	8
SISTEMA	9
10 Relógios	
10 Atividades de Folga	
11 Aprender Idiomas	
12 Coletar Informação	
13 Cultivar Relações	
14 Recrutar para Aventura	
15 Encontrar o Comprador Certo	
17 Estudar Magia	
20 Farrear	
23 Pesquisar	
24 Se Manter em Forma	

◆ PREFÁCIO ◆

Este é um material que eu estava preparando para a minha mesa, com ações de downtime para os meus jogadores usarem no tempo em que eles estão na cidade.

Eu gosto do sistema de ações de downtime, pois ele ajuda a resolver coisas mais “mundanas” que os personagens fazem no seu tempo livre e cria oportunidades de gerar ganchos de aventura e dos próprios jogadores sentirem que eles têm um lugar no mundo de jogo e podem trazer mudanças reais, criando objetivos pessoais para os seus personagens, além de ajudar a definir a passagem de tempo no mundo. Isso é importante principalmente em campanhas no estilo sandbox, onde existe um mundo aberto para os jogadores explorarem e definirem seus próprios objetivos.

Além disso, um sistema de downtime bem definido ajuda a dar ideias para jogadores que não se sentem tão à vontade para criar os objetivos pessoais de seus personagens, dando suporte com coisas já pré-definidas que eventualmente vão levar o jogador a descobrir os seus objetivos.

O material aqui apresentado é um tipo de Frankenstein. Misturei regras de downtime de vários materiais diferentes para apresentar um sistema adaptado para o Old Dragon 2. Algumas coisas eu só traduzi e adaptei e outras eu “hackeei” para funcionarem no mesmo sistema.

A base que estou usando para todo o sistema veio do livro *Downtime in Zyan*, de Ben Laurence. É um sistema muito

elegante e com ações muito boas para servirem de base para diversas campanhas e, sem ele, esse material não existiria.

Além dele, eu também utilizei o excelente *On Downtime and Demesnes*, de Courtney C. Campbell. É um livro muito bom, que apresenta diversos sistemas e procedimentos para atividades, trabalho, construção, influência, etc. para jogos OSR.

Utilizei também a ação de downtime apresentada no artigo *Downtime Activity - Find the Right Buyer* do blog *Underworld Adventurer* de Nick Kuntz e adaptei a ação de downtime apresentada no artigo *Carousing for Spellbook Nerds* de Gavin Norman da revista *Knock! #2* para o sistema que estou apresentando aqui.

Recomendo a todos que tenham interesse em ler mais ou queiram pegar mais ideias, a procurarem os materiais originais e prestigiarem os trabalhos dos diversos autores que foram a base deste livro.

Laranja

◆ SISTEMA ◆

FOLGA é o nome do espaço de jogo entre as aventuras dos personagens. Ela acontece primariamente quando os personagens estão em cidades após terminarem uma aventura e tem um espaço de tempo livre. Em cada folga, os personagens podem realizar atividades comuns e mundanas, como comprar itens, passear, visitar pessoas, etc. Além disso, cada personagem pode realizar uma Atividade de Folga.

Uma das partes importantes da Folga é a passagem de tempo na campanha, portanto, o tempo padrão apresentado aqui para as atividades é o espaço de uma semana. A cada semana de folga, os personagens podem realizar uma Atividade. Não necessariamente significa que essa atividade levou uma semana inteira para ser concluída, mas sim que ele só teve tempo ou recursos para fazer essa única atividade no período de uma semana. A critério do mestre, esse tempo pode aumentar ou diminuir, conforme a velocidade que ele desejar que o tempo passe em sua campanha.

Em uma mesa que o tempo está passando mais lentamente, talvez os personagens possam realizar uma atividade por dia de folga; em uma mesa que o tempo está passando mais rápido, eles talvez realizem uma atividade por mês.

As atividades de folga podem ser resolvidas no início da sessão de jogo ou entre as sessões, num formato de mensagens entre os jogadores e o mestre ou algo do tipo. Algumas das atividades podem necessitar que o mestre faça alguma preparação de antemão, então é

interessante que os jogadores avisem antecipadamente quais atividades desejam realizar no tempo que eles têm para folga.

Para realizar uma Atividade de Folga, o jogador deve dizer como seu personagem realiza essa atividade. Se não existir possibilidade de sucesso, o mestre deve informar ao jogador e sugerir alternativas. Para todas as Atividades de Folga, o jogador rola 2d6 e soma os modificadores indicados nas atividades para definir se ele teve sucesso ou não com base em uma tabela de resultados.

Em geral, existem dois formatos de tabelas de resultado. No primeiro, um resultado 6 ou menos significa uma falha, 7 - 9 é um sucesso moderado e 10+ é um sucesso. No segundo, um resultado 6 ou menos gera complicações, sendo um sucesso ou não, 7 - 9 é um sucesso e 10+ é um sucesso absoluto, gerando bônus de alguma forma para a ação.

Adicionalmente, o mestre pode conceder modificadores de +1 ou -1, baseado em vantagens ou desvantagens situacionais e caso um jogador queira ajudar outro jogador em sua atividade, ele pode gastar sua Atividade de Folga para dar um modificador de +1 na rolagem. Qualquer número de jogadores que quiserem ajudar em uma determinada atividade podem fazê-lo, porém esses modificadores não podem passar de +3.

O mestre pode se sentir à vontade para adaptar as atividades apresentadas neste livro da maneira que preferir para sua campanha, além de criar novas atividades.

É interessante ter atividades diferentes disponíveis dependendo da localidade, por exemplo, em uma cidade pequena ou vila, o mestre pode julgar que o valor gasto com a Atividade *Farrear* seja menor, pois os preços são menores, assim como o contrário pode acontecer.

Relógios

Algumas Atividades de Folga indicam que um relógio deve ser criado. Um relógio é um círculo dividido em fatias que representa o avanço em determinadas atividades. Cada fatia é chamada de um passo.

Quanto mais complexa a atividade, mais passos o relógio deve ter, para representar que mais tempo (e por consequência, mais folgas) deve ser gasto para chegar ao objetivo da atividade.

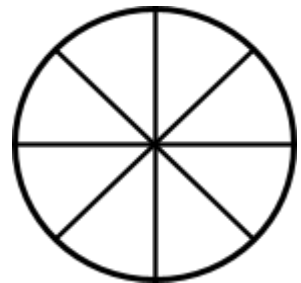
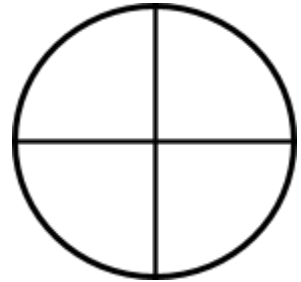
Alternativamente, pode ser utilizada qualquer forma de marcar o tempo em passos. Por exemplo, quadradinhos para colorir, campos para marcar X, traços em uma linha, etc. Apenas apresentamos aqui como relógios por ser uma maneira mais visual, que representa bem a passagem do tempo.

Atividades de Folga

Nas próximas páginas estão descritas oito Atividades de Folga. Elas não são, de forma alguma, as únicas coisas que os personagens podem fazer durante suas folgas, mas dão uma base das possibilidades do sistema.

Fica a critério do mestre e do grupo de jogadores criar novas atividades ou

modificar as atividades aqui descritas para se adaptarem às suas campanhas e estilos de jogo.



Aprender Idiomas

Em mundos de fantasia, assim como no nosso mundo, existem as mais variadas culturas e os mais variados idiomas. Em Old Dragon, os personagens começam com um número de idiomas conhecidos, mas pode ser que com o andamento da campanha, eles queiram aprender novos idiomas.

Com essa atividade de folga, os personagens têm a oportunidade de se dedicarem aos estudos e aprender novos idiomas.

O jogador deve informar ao mestre que deseja aprender um novo idioma específico. O mestre então irá decidir se é possível ou não encontrar um professor no local onde o grupo está. Idiomas bem conhecidos são mais fáceis de encontrar professores do que idiomas antigos e línguas mortas. Caso o mestre decida que é possível, o jogador rola 2d6 e soma seu modificador de Carisma:

ENCONTRAR PROFESSOR DE IDIOMAS

TABELA 1.1

2D6 + MOD. CAR.	RESULTADO
6 OU MENOS	O personagem não consegue encontrar ninguém disposto a ensiná-lo no momento.
7 - 9	O personagem consegue encontrar um professor, porém deve fazer algo para que o PdM aceite ensiná-lo.
10+	O personagem consegue encontrar um professor disposto a ensiná-lo.

O professor pode ou não exigir pagamento em dinheiro, ou favores por cada aula, a critério do mestre.

Caso ele consiga encontrar um professor, o mestre cria um relógio de aprendizado de idioma com um número de passos definido pela complexidade do idioma (2, 4, 6, 8, 10 ou 12 passos). Então o jogador rola 2d6 e soma seu modificador de Inteligência:

APRENDER IDIOMAS

TABELA 1.2

2D6 + MOD. INT.	RESULTADO
6 OU MENOS	O relógio de aprendizado de idiomas não avança.
7 - 9	O relógio de aprendizado de idiomas avança em um passo.
10+	O relógio de aprendizado de idiomas avança em um passo e a próxima tentativa de aprender idiomas tem um resultado automático de 7 - 9, sem precisar de rolagem.

Existe a possibilidade do personagem tentar aprender o idioma sem um professor, desde que ele tenha material de estudo em mãos (livros que ensinam o idioma, dicionários, etc.), nesse caso, o mestre cria o relógio de aprendizado de idiomas e o personagem rola na tabela 1.2 *aprender idiomas* com uma penalidade de -2.

Quando o relógio estiver completo, o personagem aprende o idioma. Alternativamente, o mestre pode tratar o relógio de aprendizado de idioma como “degraus de aprendizado”, conforme o personagem for completando uma quantidade de passos do relógio, ele vai ganhando um entendimento maior do idioma até se tornar fluente.

Coletar Informação

Essa atividade de folga permite que um personagem colete informações sobre outras pessoas. Primeiro, o jogador deve especificar sobre o quê ele quer reunir informações e quem ele irá consultar. Depois, ele deve descrever como irá tentar obter essas informações. O Mestre deve decidir se há alguma chance de quem foi consultado saber algo sobre o assunto, favorecendo o lado do jogador em caso de dúvida. Se o Mestre decidir que a pessoa consultada não saberia, ele deve tratar a rolagem como uma falha.

Para realizar essa ação, o jogador deve rolar 2d6, somar seu modificador de Carisma e um modificador definido pelo nível de relacionamento mais avançado do personagem com um PdM que poderia apresentá-lo para pessoas relevantes ou ajudá-lo a encontrar a informação desejada:

COLETAR INFORMAÇÃO

TABELA 1.3

2D6 + MOD.	RESULTADO
6 OU MENOS	O personagem não encontra o que ele estava buscando, porém, o Mestre poderá fornecer um rumor interessante sobre alguma outra coisa.
7 - 9	O personagem encontra o que estava buscando, porém, o Mestre poderá misturar a verdade com uma informação ambígua ou enganosa.
10+	O personagem encontra informações precisas sobre o que estava procurando.

Se não houver nenhum relógio de relacionamento que seja relevante, então ele está buscando informações com desconhecidos e recebe uma penalidade de -2 na rolagem. O Mestre pode decidir dar um bônus situacional de +1 em situações como: o personagem ter mais de um PdM relevante com status de conhecido ou superior que pode ajudá-lo, ser respeitado por uma facção da qual o personagem está obtendo informações, conhecer fofocas e rumores interessantes ou gastar uma quantia considerável de dinheiro para subornar informantes.

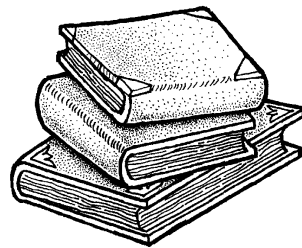
O jogador também pode usar essa atividade de folga sem um objetivo definido, apenas tentando coletar rumores interessantes. Nesse caso, ele rola 2d6:

COLETAR RUMORES

TABELA 1.4

2D6	RESULTADO
6 OU MENOS	O personagem gasta 1d6x10 PO para ouvir um rumor.
7 - 9	O personagem ouve um rumor e pode gastar 1d6x10 PO para ouvir um rumor adicional.
10+	O personagem ouve dois rumores.

O jogador pode usar esses rumores como base para coletar informações no futuro.



Cultivar Relações

Essa atividade de folga permite que um personagem forme ou aprofunde um relacionamento com um PdM (personagem do Mestre). Para realizar essa ação, o jogador deve identificar um PdM já existente ou descrever um novo PdM junto ao Mestre.

Quando um novo relacionamento é formado, o Mestre cria um relógio de relacionamento para o PdM que contém 5 passos (Estranho/Conhecido/Associado/Amigo/Íntimo). Avançar no relógio representa um aprofundamento na relação e é benéfico, incluindo acesso à informação, favores e a possibilidade de levar o PdM como companheiro de aventuras.

Para cultivar um relacionamento, o jogador deve descrever o que acontece durante o tempo de folga entre o seu personagem e o PdM para criar ou aprofundar a relação. Frequentemente, isso envolverá alguma coisa que o personagem faz com essa intenção, mas também pode ser alguma situação ou incidente que aproxima os dois. Se um PdM já existente não estiver aberto a formar um relacionamento, o Mestre deve informar ao jogador antecipadamente que um modificador situacional negativo será aplicado ou que é impossível.

RELÓGIO DE RELACIONAMENTO

TABELA 1.5

	Eu te conheço? Aqui é onde todas as relações começam. Receba uma penalidade de -2 em tentativas de recrutar essa pessoa para aventuras, coletar informação e moral.
1. ESTRANHOS	
2. CONHECIDOS	Alguém que você conheceu pelo caminho. Receba uma penalidade de -1 em tentativas de recrutar essa pessoa para aventuras, coletar informação e moral. O PdM irá fazer pequenas cortesias.
3. ASSOCIADOS	Há um vínculo menor, experiência compartilhada, uma pequena dívida de gratidão, etc. O PdM fará pequenos favores.
4. AMIGOS	Há um vínculo sério, um verdadeiro prazer na companhia um do outro, uma causa em comum, uma grande experiência compartilhada, uma dívida de gratidão real, etc. Receba um bônus de +1 em tentativas de recrutar essa pessoa para aventuras, coletar informação e moral. O PdM fará grandes favores.
5. ÍNTIMOS	Há um vínculo profundo entre vocês, como verdadeiros ou velhos amigos, aqueles que lutaram juntos na guerra, amantes ou alguém que o admira com profundo respeito. Receba um bônus de +2 em tentativas de recrutar essa pessoa para aventuras, coletar informação e moral. O PdM estará disposto a arriscar sofrer danos graves, ferimentos, morte ou perda de posição em prol do personagem.

O jogador então rola 2d6 e soma o seu modificador de Carisma:

CULTIVAR RELAÇÕES

TABELA 1.6

2D6 + MOD. CAR.	RESULTADO
6 OU MENOS	O relógio de relacionamento não avança.
7 - 9	O relógio de relacionamento avança em um passo se o personagem fizer algo que o PdM pedir.
10+	O relógio de relacionamento avança em um passo.

Modificadores situacionais podem vir de coisas como a posição do personagem com a facção que o PdM faz parte, uma diferença de status entre o personagem e o PdM ou algo como um presente atencioso ou boas notícias que venham do personagem.

Relacionamentos são uma via de mão dupla, então em um resultado 7-9, para o relógio avançar para o próximo passo, o personagem deve retribuir atendendo a alguma necessidade do PdM. Essa solicitação estará conforme o novo nível de relacionamento. Para conhecidos, pode ser uma gentileza ou uma pequena coleta de informações. Para amigos, pode ser um grande favor.

Assim como os personagens podem tentar recrutar um PdM para uma aventura, em algum momento o PdM pode tentar recrutar o grupo para realizar uma tarefa arriscada, mas recompensadora. Se o personagem aceitar, o relógio de relacionamento avança.

Recrutar para Aventura

Se o jogador desejar recrutar um PdM como um companheiro de aventura para uma sessão, o Mestre primeiro deve decidir se é viável, tendo em mente que

pessoas muito poderosas ou ocupadas com negócios urgentes geralmente não estarão dispostas a sair em aventuras.

Caso o Mestre julgue que é possível, o jogador deve rolar 2d6 e somar um modificador informado pelo nível de relacionamento que ele tem com aquele PdM:

RECRUTAR

TABELA 1.7

2D6 + MOD. RELAC.	RESULTADO
6 OU MENOS	O PdM não aceita a oferta de sair em aventura.
7 - 9	O PdM aceita a oferta de sair em aventura.
10+	O PdM aceita a oferta de sair em aventura e recebe um bônus de +1 em sua Moral.

O resultado do dado pode receber um modificador situacional de +1 ou -1 caso o Mestre julgue fazer sentido como, por exemplo, caso o grupo faça uma oferta generosa ou mesquinha de parte do tesouro encontrado.

Recrutar um companheiro dessa maneira não é uma atividade de folga e pode ser feito em adição a outras atividades.

Companheiros de aventura são geralmente controlados pelo jogador que os recrutou, porém, o Mestre pode assumir o controle a qualquer momento. Caso o combate esteja indo mal ou os companheiros sejam solicitados a realizar uma tarefa difícil ou que vá contra os seus princípios, deve ser feito um teste de moral com o modificador indicado pelo nível de relacionamento com o PdM para definir se o companheiro irá aceitar realizar a tarefa ou não, podendo até abandonar o grupo em caso de falha.

Encontrar o Comprador Certo

Muitas vezes, ao retornarem de suas expedições por masmorras perigosas, criptas tenebrosas e labirintos perdidos, os aventureiros se encontram repletos de itens raros que devem ser vendidos para receber seu valor monetário. Para isso, eles devem encontrar o comprador certo, que irá pagar o valor que eles desejam por tais itens.

Essa atividade de folga deve ser utilizada quando os personagens desejam vender itens raros como, por exemplo: obras de arte, tomos antigos e itens estranhos encontrados durante suas aventuras, coisas que não são simples de serem passadas para frente.

Quando um personagem quiser encontrar o comprador certo, ele rola 2d6 e soma o seu modificador de Carisma:

ENCONTRAR O COMPRADOR CERTO

TABELA 1.8

2D6 + MOD. CAR.	RESULTADO
6 OU MENOS	Algo atrapalha as vendas. Role na tabela 1.9 <i>Complicações de Venda</i> .
7-9	O personagem consegue vender os itens pelo preço que eles valem normalmente.
10+	O personagem consegue vender os itens, porém o resultado foi especialmente bom. Role na tabela 1.10 <i>Sucesso Significativo</i> .

COMPLICAÇÕES DE VENDA

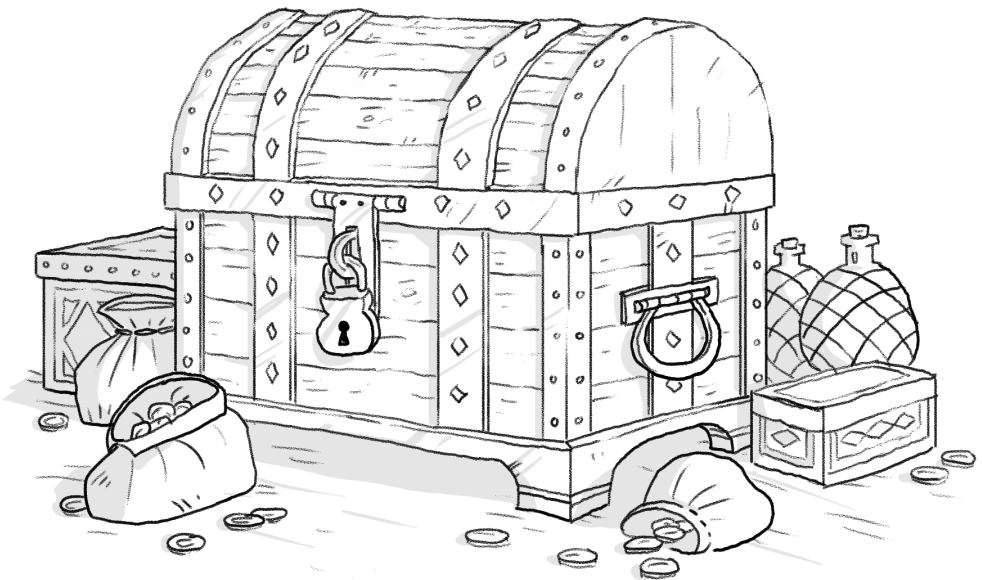
TABELA 1.9

1D8	RESULTADO
1-2	Não é porque alguém disse que o valor é esse que alguém pagará isso! Um comprador não pôde ser encontrado durante esse tempo de folga. Os personagens podem tentar novamente no futuro diminuindo em 5% o preço dos itens.
3	Comprado por um revendedor; O único comprador encontrado é um revendedor que irá vender os itens em outro lugar. Ele paga 1d6+1x10% do preço dos itens.
4	Vendido no mercado clandestino; Um comprador no mercado clandestino foi o único que mostrou interesse nos itens sendo vendidos. A venda acontece, porém, a guilda de ladrões local exige o pagamento de 10% do preço dos itens. Em uma rolagem de 1 em 1d6, o personagem chama a atenção das autoridades locais por suas atividades no mercado clandestino.
5	Não está em boas condições; O comprador nota pequenos danos, alguma imperfeição ou algum outro problema com os itens sendo vendidos, o que faz com que o valor que ele está disposto a pagar seja menor. Os itens são vendidos com um desconto de 15%.
6	Comprado por um rival; A única pessoa que demonstrou interesse em comprar os itens é um rival do personagem, como, por exemplo: outro grupo de aventureiros, um antigo amor, um inimigo político, o rival de um patrono, etc. Se possível, ele irá usar os itens para ajudar em algo que seja contrário aos objetivos do personagem.
7	Extraviado; A venda acontece, porém, durante o transporte dos itens, eles são perdidos de alguma maneira. O grupo receberá o pagamento somente quando os itens forem encontrados novamente.
8	Fraude; O personagem é envolvido em um elaborado golpe, resultando na perda dos itens que estava tentando vender, sem receber pagamento.

SUCESSO SIGNIFICATIVO

TABELA 1.10

1D8	RESULTADO
1 - 2	Eu simplesmente preciso ter isso! Um comprador entusiasmado oferece 1d12% a mais do valor de mercado pelos itens à venda.
3	Gosto da maneira que você faz negócios; O comprador paga o valor de mercado e acrescenta uma informação útil sobre algum dos objetivos do personagem ou um rumor interessante, por gostar de fazer negócios com o personagem.
4	Leilão; O preço sobe porque várias pessoas interessadas estão tentando conseguir freneticamente os itens oferecidos por meio de lances. Os itens são vendidos com um adicional de 1d4+1x10% do valor de mercado.
5 - 7	Encontre um cliente; Os itens são vendidos a um comprador abastado que está interessado em comprar itens similares. O personagem começa um novo relógio de relacionamento com esse cliente. No futuro, não será necessário utilizar uma atividade de folga para vender itens da mesma categoria para esse cliente.
8	Cliente entusiasmado; Igual ao resultado 5 - 7, porém o cliente irá pagar 1d100% a mais pelos itens sendo vendidos.



Estudar Magia

Magos estão sempre estudando para aprimorar suas artes mágicas, procurando novas magias em livros esquecidos pelo tempo, porém isso pode ter consequências, sejam elas boas ou não.

Em sua folga, um mago pode dedicar o seu tempo fazendo pesquisas e estudos mágicos, se debruçando sobre sua coleção de grimórios proibidos, testando aquela fórmula experimental que ele inventou, revirando bibliotecas em busca de conhecimento antigo e esquecido. O mago deve descrever como ele está fazendo suas pesquisas, lembrando que ele deve gastar grandes quantidades de dinheiro com possíveis mentores e materiais para seus estudos.

Ele gasta uma quantia igual a $1d10 \times 100$ PO, esse é o valor gasto em uma semana de estudos. O jogador então rola $2d6$ e soma o seu modificador de Inteligência:

ESTUDAR MAGIA

TABELA 1.11

2D6 + MOD. INT.

RESULTADO

6 OU MENOS

O personagem recebe uma quantidade de XP igual ao valor de PO gasto, mas rola duas vezes na tabela 1.12 *Incidentes de Estudo*.

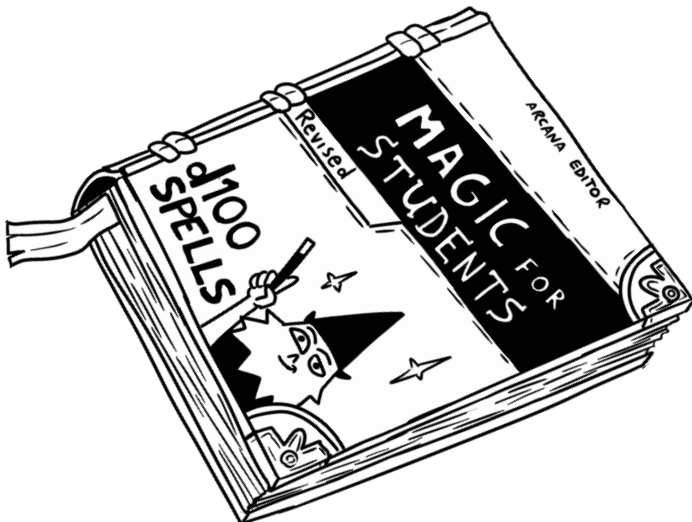
7 - 9

O personagem recebe uma quantidade de XP igual ao valor de PO gasto, rola uma vez na tabela 1.12 *Incidentes de Estudo* e faz um teste de Inteligência. Caso seja bem-sucedido, ele escreve em seu grimório uma magia aleatória do círculo imediatamente abaixo do maior círculo que consegue conjurar.

10+

O personagem recebe uma quantidade de XP igual ao valor de PO gasto e escreve em seu grimório uma magia aleatória do maior círculo que consegue conjurar.

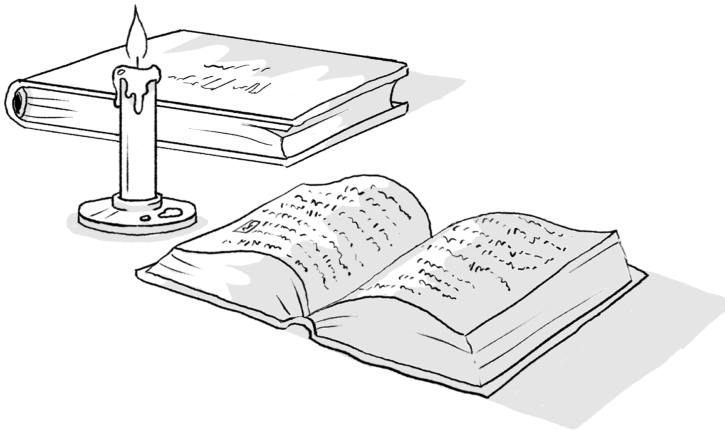
Caso ele não tenha dinheiro o suficiente para cobrir a quantia gasta, ele recebe apenas metade da XP indicada pela rolagem dos dados, gasta todo o seu dinheiro e tem uma penalidade de -2 na rolagem na tabela 1.11 *Estudar Magia*.



INCIDENTES DE ESTUDO

TABELA 1.12

1D20	RESULTADO
1	BOOM! O objeto de pesquisa do personagem se torna muito instável e acaba explodindo. Felizmente ele saiu ileso, porém o local em que estava ficou em ruínas.
2	Companheiro peculiar; Uma criatura mágica começa a seguir o personagem (1d6): 1. Um diabrete, 2. Um duende, 3. Um elemental menor, 4. Algo invisível, 5. Um golem de madeira, 6. Uma sombra. O personagem não faz ideia do que essa criatura quer.
3	Desastre! Algo acontece com o grimório do personagem e uma magia aleatória fica ilegível. Para restaurar a página ilegível, ele deve gastar 500 PO multiplicados pelo círculo da magia perdida.
4	Terceiro Olho; O personagem ganha a habilidade de ver energias mágicas durante a próxima sessão.
5	Deficiência Sensorial Temporária; Um experimento mágico sai pela culatra e o personagem perde parte dos seus sentidos pela próxima sessão (1d6): 1. visão, 2. audição, 3. paladar e olfato, 4. dor, 5. tato, 6. temperatura.
6	Uma pista; O personagem se depara com algumas páginas em um livro empoeirado que descrevem (1d4): 1. a localização de um tesouro mágico, 2. as palavras de comando secretas de um item mágico, 3. a localização de um portal mágico, 4. a fórmula de uma magia rara e bizarra.
7	Atração Sobrenatural; O personagem se torna estranhamente atraente para (1d6): 1. metal (todos os ataques feitos com armas de metal contra ele são considerados fáceis .), 2. insetos, 3. pássaros, 4. espíritos, 5. pessoas, 6. tempo ruim.
8	Aparência Incomum; Um experimento mágico afeta a aparência do personagem pelas próximas 1d4 sessões (1d6): 1. seus olhos ficam inteiramente pretos, 2. sua pele muda de cor, 3. seu cabelo fica branco ou prateado, 4. seu cabelo flutua, 5. ele fica semi-transparente, 6. sua sombra desaparece.
9	Memorização Ampliada; O personagem memoriza uma magia aleatória de um círculo um nível maior do que ele é capaz de conjurar. Infelizmente ele não consegue se lembrar como conseguiu fazer isso.
10	Intruso! Um intruso invadiu o espaço de pesquisa do personagem (1d6): 1. Tudo está revirado, alguém estava procurando por algo, porém nada foi roubado, 2. um item valioso é roubado, 3. uma página do grimório do personagem foi removida (perca uma magia aleatória), 4. um bilhete misterioso é deixado para trás, 5. um mapa ou sigilo mágico foi desenhado em um lugar visível, 6. um item aleatório não está no mesmo lugar que o personagem havia deixado, apesar de nada estar faltando.



- 11** **Só um golinho;** O personagem produz uma única dose de uma poção, porém não faz ideia do que ela faz (o Mestre rola o efeito aleatoriamente).
- 12** **Livro errado;** A pesquisa do personagem atrai a atenção de figuras perigosas. Ele recebe um aviso ou ameaça velada de **(1d6)**: 1. um mago rival, 2. um nobre, 3. um sacerdote, 4. uma cabala sinistra, 5. uma guilda de mercadores, 6. um ser sobrenatural.
- 13** **Premonição;** A pesquisa do personagem dá a ele uma visão sobre uma situação perigosa do futuro. Durante a próxima sessão, ele terá sucesso automático na primeira Jogada de Proteção que for fazer.
- 14** **Espião!** A pesquisa do personagem está sendo espionada! **(1d4)**: 1. ele captura o espião, 2. ele vê o espião, mas ele consegue escapar, 3. ele tem uma estranha sensação de estar sendo observado, 4. contam para ele que alguém suspeito estava à espreita.
- 15** **Recuperação de magia;** Durante a próxima sessão, sempre que o personagem conjurar uma magia, existe uma chance de 1 em 1d6 da magia se manter memorizada para ser conjurada novamente.
- 16** **Magia selvagem;** Quando o personagem estiver memorizando magias, algo inusitado acontece. Uma magia escolhida aleatoriamente é alterada **(1d4)**: 1. a magia ganha consciência e pode se conjurar quando achar conveniente, 2. a magia dobra em potência (duração, dano, alcance, etc., conforme for apropriado), 3. a magia fica entrelaçada com outra magia aleatória, conjurar qualquer uma das duas irá conjurar ambas, 4. a magia fica presa, o personagem deve passar em um teste de Inteligência quando estiver conjurando ou ela continua em sua mente, sem ser conjurada.
- 17** **Socialização esquisita;** Pelos próximos 2d6 dias, as pessoas **(1d6)**: 1. começam a ignorar o personagem, 2. sussurram sobre o personagem, 3. estão sempre encarando o personagem, 4. querem ser amigas do personagem, 5. evitam o personagem, 6. são tomadas por melancolia na presença do personagem.
- 18** **Anomalia dimensional;** A pesquisa do personagem causa uma anomalia dimensional **(1d6)**: 1. sua aparência muda permanentemente, 2. ele fica 1d10 anos mais novo ou mais velho, 3. dois dos seus valores de atributo são trocados permanentemente, 4. ele pode ficar etéreo pela próxima sessão, 5. ele é metamorfoseado em um animal aleatório pela próxima sessão, 6. ele fica ligeiramente maior ou menor.
- 19** **Meu precioso!** O personagem está sofrendo de uma forte ganância por magia. Durante a próxima sessão **(1d4)**: 1. ele pode detectar itens mágicos em um raio de 9m, 2. ele não suporta ver outras pessoas usando itens mágicos e vai tentar pegá-los para ele, 3. ele irá tentar roubar magias de qualquer mago que encontrar, 4. ele suspeita que todos à sua volta estão tentando roubar seus itens mágicos e seu grimório.
- 20** **Quase terminado!** O personagem descobre a fórmula de uma nova magia do círculo mais alto que ele consegue conjurar, porém, para terminar a pesquisa, deve sacrificar algo **(1d4)**: 1. uma pessoa, 2. um dedo, 3. um olho, 4. um item mágico. Se ele já aprendeu uma magia como parte desta atividade de folga, role novamente ao invés disso.



Farrear

Todo aventureiro gosta de uma boa farra após suas aventuras. Se empanurrar com grandes banquetes, beber até o dia raiar e usar substâncias de origem duvidosa são maneiras clássicas de gastar as suas suadas peças de ouro.

Farrear é uma atividade de folga onde o personagem gasta uma grande quantidade de ouro para passar um tempo celebrando suas aventuras. O jogador deve descrever como e com quem ele está farreando.

Ele gasta uma quantidade igual a $1d8 \times 100$ PO, esse é o valor gasto em uma semana de farras. O jogador então rola 2d6 e soma o seu modificador de Constituição:

FARREAR

TABELA 1.13

2D6 + MOD. CON	RESULTADO
6 OU MENOS	O personagem recebe uma quantidade de XP igual ao valor de PO gasto, mas rola na tabela 1.14 <i>Incidentes de Farra</i> .
7 - 9	O personagem recebe uma quantidade de XP igual ao valor de PO gasto.
10+	O personagem recebe uma quantidade de XP igual ao valor de PO gasto e rola na tabela 1.15 <i>Benefícios de Farra</i> .

Caso ele não tenha dinheiro o suficiente para cobrir a quantia gasta, ele recebe apenas metade da XP indicada pela rolagem dos dados, gasta todo o seu dinheiro e tem uma penalidade de -2 na rolagem na tabela 1.13 *Farrear*.



INCIDENTES DE FARRA

TABELA 1.14

1D8	RESULTADO
1	Ressaca! Todos os testes de atributos físicos do personagem são considerados difíceis pela próxima sessão. O jogador deve descrever como é a ressaca e a aparência do seu personagem no início da sessão.
2	Briga! O personagem começa a próxima sessão com -1d4 pontos de vida. O jogador e o mestre irão decidir com quem foi a briga e o que aconteceu.
3	Item perdido! O jogador deve rolar um dado para decidir aleatoriamente qual item da sua ficha de personagem foi perdido. Caso seja um item importante, o Mestre irá decidir quem está com ele. O personagem pode usar a atividade de folga <i>Coletar Informação</i> para tentar descobrir essa informação.
4	Passou vergonha! O jogador deve descrever qual foi a situação embaraçosa que fez o seu personagem ganhar sua má reputação. Ele recebe uma penalidade de -1 em todos os testes de reação e tentativas de cultivar relações nessa área. Essa condição só pode ser removida ao ser bem-sucedido em uma aventura que melhore o seu renome nesta área.
5	Segredo revelado! O personagem deixa escapar alguma informação crucial que ele não deveria ter revelado, como a localização de algo importante ou a posse de algum item mágico. O jogador e o mestre devem colaborar para decidir o que foi revelado e o mestre irá decidir quem ouviu essa informação.
6	Ofendeu alguém! Diminua em 1 o progresso em um relógio de relacionamento ou faça um novo rival. O jogador irá narrar junto com o mestre a situação e quem está ofendido.
7	Perda financeira! O personagem falhou em suas apostas, fez um investimento muito ruim ou sofreu um golpe. Ele perde 1d8 x 100 PO adicionais sem ganhar nenhum XP por isso. Se ele não tem essa quantia, ele perde todo seu dinheiro e agora está em débito com pessoas de caráter duvidoso que irão chantageá-lo para ir em aventuras ou fazer outros serviços para eles.
8	Doença! O personagem contraiu algum tipo de doença durante sua farras. Os efeitos devem ser leves mas reais. Por exemplo, ter que consumir o dobro de rações por dia (um parasita) ou uma chance de 1 em 1d6 em cada sessão de estar com febre e todas as suas rolagens serem consideradas difíceis . Para se curar, ele deve fazer algo que um curandeiro peça, como encontrar os materiais para fazer seu remédio.



BENEFÍCIOS DE FARRA

TABELA 1.15

1D8	RESULTADO
1	Noite mágica! Após uma noite mágica, o personagem sente que ainda está andando sobre a água. Todas as suas JP serão consideradas fáceis durante a próxima sessão.
2	Patrono da festança! Os drinks estavam fluindo durante a noite, mas muitas das despesas foram cobertas por um companheiro de bebedeira. O personagem mantém metade dos PO que seriam gastos farreando, mas ainda ganha o valor total de XP.
3	Experiência de uma vida! O personagem nunca irá se esquecer dessa noite. O jogador deve compartilhar com o grupo uma memória, uma imagem ou uma cena da noite que seu personagem irá carregar consigo para sempre. Ele recebe um bônus de 50% da XP ganha farreando.
4	Amigos de bebedeira! O personagem passou um tempo especial com um velho amigo ou fez um novo. Avance o relógio de relacionamento em um passo com essa pessoa. O jogador pode escolher qual PdM ou pode propor um novo PdM ao mestre e criar um novo relógio de relacionamento.
5	Oportunidade de ouro! Durante sua farra, o personagem encontra uma oportunidade única de atrapalhar os planos de um rival ao ir em uma aventura. Caso o personagem não tenha rivais, trate esse resultado como sendo o resultado 6.
6	Informação secreta! Durante sua farra, alguém deixa escapar um segredo de certa importância. O mestre deve fornecer ao jogador alguma informação real e acionável, idealmente na forma de um gancho de aventura ou que ao menos seja algo divertido (e potencialmente comprometedor) sobre um PdM conhecido.
7	Perspectiva de negócios! Durante a farra, o personagem foi apresentado a uma oportunidade única de começar um negócio. Ele pode fazer apenas metade do investimento inicial descrito no capítulo de Equipamentos do LBz e terá um bônus de +2 na rolagem das entradas nas duas primeiras vezes que for apurar os resultados do negócio.
8	Lenda Viva! Foi uma noite lendária e o personagem fez algo incrível que o jogador deve narrar. O que o personagem fez agora é o assunto da cidade: o personagem recebe um bônus de +1 em rolagens de reação e para <i>cultivar relações</i> na região até que sua reputação mude.



Pesquisar

Essa atividade de folga permite que os personagens adquiram conhecimento ou informações por meio de estudo.

Para pesquisar sobre algo, o personagem deve ter acesso a um repositório de informações. Geralmente, um repositório de informações será uma biblioteca, um grimório ou um arquivo, mas pode ser qualquer fonte de informações a partir da qual respostas para perguntas possam ser pesquisadas, seja traduzindo runas antigas ou por meio de experimentos alquímicos ou científicos. Cada repositório de informações contém um ou mais assuntos que podem ser pesquisados.

Para realizar essa atividade, o jogador deve formular uma pergunta que ele gostaria de investigar que esteja dentro dos assuntos do repositório que ele tem acesso. O mestre então irá criar um relógio de pesquisa para essa pergunta.

O conteúdo e o número de passos do relógio devem ser mantidos em segredo por representarem a revelação das informações por meio do progresso na pesquisa. Cada passo é um fragmento que revela informações progressivamente mais profundas em resposta à pergunta.

Os passos do relógio devem ser interessantes, instigantes e revelarem pelo menos alguma informação que seja acionável. Caso a resposta para a pesquisa seja simples ou cotidiana, o mestre não precisa criar um relógio, apenas revelar as informações com um teste.

Para qualquer pesquisa iniciada, um personagem pode gastar uma atividade de folga para investigar o tópico.

Para definir se ele fez algum progresso, ele rola 2d6 e soma seu modificador de Inteligência:

PESQUISAR

TABELA 1.16

2D6 + MOD INT.	RESULTADO
6 OU MENOS	O relógio de pesquisa não avança.
7 - 9	O relógio de pesquisa avança em um passo, mas as informações podem ser incertas.
10+	O relógio de pesquisa avança em um passo.

Um modificador situacional de +1 pode ser adicionado caso o personagem tenha acesso a fontes alternativas de informação sobre o assunto.

Em um resultado 7 - 9, o relógio de pesquisa avança em um passo, mas o Mestre pode introduzir alguma informação enganosa, ambígua ou incerta em meio a verdade. O Mestre não deve revelar se fez ou não.

Um relógio de pesquisa pode ter reviravoltas interessantes. Por exemplo, podem existir ramificações, onde um passo de uma pesquisa cria outra pergunta que abre o seu próprio relógio de pesquisa.

O Mestre também pode criar obstáculos que exigem que os jogadores adquiram novas fontes de informação para continuar progredindo, como, por exemplo, consultar um livro específico. Se houver um obstáculo, o Mestre deve dizer claramente aos jogadores o que a pesquisa revela que eles precisam fazer para avançar mais.

Se Manter em Forma

Aventureiros precisam treinar para se manter em forma, praticando seus ataques, suas esquivas e as mais variadas habilidades de combate.

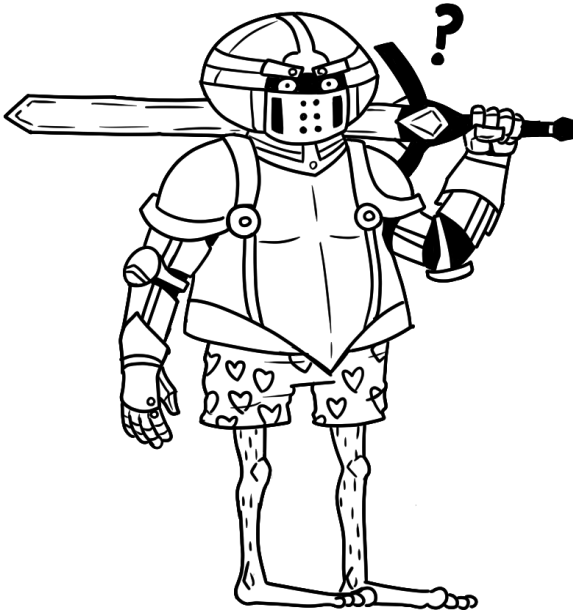
Qualquer um pode realizar essa atividade de folga. O jogador deve escolher com qual tipo de arma seu personagem pratica. Ele então rola 2d6:

SE MANTER EM FORMA

TABELA 1.17

2D6 + MOD.	RESULTADO
6 OU MENOS	Escolha um: +1 para BA, +1 de dano, +1 de CA ou +3 m de alcance em ataques à distância. Esse efeito dura até a próxima folga.
7 - 9	Escolha dois da lista acima.
10+	Escolha três da lista acima.

Embora todas as classes possam praticar, o Guerreiro e suas especializações ganham um modificador igual à $\frac{1}{3}$ do seu nível. Outro modificador situacional pode ser aplicado ao ter um colega de treinamento. Caso dois personagens jogadores treinem juntos, ambos somam +1 em suas rolagens para *se manter em forma*.



TODO AVENTUREIRO PRECISA DE UMA FOLGA!

Um sistema completo para definir as atividades que os personagens fazem no tempo entre suas aventuras! Beber até cair? Tá liberado! Vender itens raros? Pode também! O mago estudar magia e causar desastres no mínimo engraçados? Claro!

Este suplemento para Old Dragon 2 traz várias opções de atividades de folga que irão dar cor aos momentos de descanso entre as aventuras do grupo e ajudar o mestre a criar ainda mais aventuras em sua campanha.

- ◆ *Um sistema simples baseado em rolagens de 2d6 para atividades de folga, para os personagens utilizarem no tempo entre suas aventuras.*
- ◆ *8 Atividades de Folga pré-definidas, mas outras atividades podem ser facilmente criadas para se moldarem às suas campanhas!*
- ◆ *Tabelas com resultados inusitados para resolver rolagens ruins ou excepcionais nas Atividades de Folga! Seu mago pode se tornar uma capivara!*
- ◆ *Sistema de relógios baseado em jogos Forged in the Dark para acompanhar facilmente atividades que requerem mais tempo de folga para serem resolvidas!*

**GUARDE SUA ESPADA OU SEU GRIMÓRIO
E VÁ DESCANSAR!**

