



ORCO FELIZ

Antonio Marcelo

O suplemento O Orco Feliz está sobre a licença OGL 1.0 sendo de autoria de Antonio Marcelo. Contate Antonio Marcelo pelo email amarcelo@riachuelogames.com.br
O sistema Old Dragon é criação de Antonio Sá Neto, Daniel Ramos e Fabiano Neme. Contacte os autores do Old Dragon.
Envie um email para old-dragon@googlegroups.com
Copyleft 2009 - Riachuelo Games



ORCO FELIZ

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

Antonio Marcelo

Diagramação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Junho/2014

O objetivo deste humilde suplemento é começar a criar uma série de materiais para o Mestre de Jogo para nosso sistema Old Dragon. O que eu desejo aqui, além de homenagear os velhos AD&D e D&D, primeira edição é dar um revival em nossa Old School em termos de jogos de RPG.

Com fui criado a base de muito “hack’n slash” com aventuras que desenvolvia com meus antigos jogadores, estou literalmente abrindo o baú e trazendo material que serviu para motivos de diversão em muitos “viradões de RPG”. O Orco Feliz é uma rede de tabernas no mundo de Lyzarbi (do qual tencionamos em transformar em material para o sistema), onde diversas aventuras são iniciadas e ainda serve para fazer com que os novatos possam se integrar neste estilo de jogo. É um material do qual o mestre pode expandir e que serve como base para outros.

Eu gostaria muito de ouvir as opiniões de vocês e colaborações, já que a intenção é expandir cada vez mais e trazer sempre novidades para vocês. Que seus copos estejam sempre cheios de vinho e que seus bolsos estejam cheios de ouro de muitas aventuras!

Antonio Marcelo

ÍNDICE

Taberna Orco Feliz.....	4
Um pouco de história.....	4
Frequentadores da taberna.....	4
A taberna.....	5
Produtos especiais.....	7
Gaius, o estudioso.....	8
Assecla.....	9
Prostituta.....	9
Mapas.....	10

TABERNA ORCO FELIZ



O Orco Feliz é um suplemento que lançamos para o Old Dragon RPG, derivado de nosso jogo Fields of Gore (Campos Sangrentos), voltado para escaramuças de miniaturas.. Trata-se de um suplemento para auxílio aos mestres, que querem colorir as suas aventuras e trazer um pouco mais de ação. Para sua utilização é necessário possuir Fast Play Test Rules ou o Módulo Básico do OD. Esperamos que esta humilde taberna possa proporcionar muitas aventuras aos aventureiros intrépidos !

Um pouco de história

As redes de tabernas Orco Feliz são extremamente populares no reino de Lizarby, com seu vinho lendário e seus pratos exóticos, constitui a maior rede de tabernas hoje franqueadas existente na terra dos homens.

Fundada há cerca de 200 anos por Július Maia, um ex gladiador, a primeira Orco Feliz foi uma grande taberna de dois andares, que podia atender cerca de 40 clientes nas mesas e 20 nos quartos, hospedados ou com prostitutas. Era uma

das mais populares, por ser barata e de oferecer ao viajante / aventureiro, possibilidades de mil aventuras e mistérios. A taberna original (retratada neste módulo), além de exercer a função de taberna, era um local para a chegada de mercadorias contrabandeadas, em sociedade com os nobres corruptos da capital de Lizarby. Através de rios subterrâneos que desembocavam no mar, os contrabandistas traziam via barcos a vapor os produtos e desembarcavam na cidade.

Na tabela de produtos contrabandeados, o mestre sortear com 1d6 quais os produtos contrabandeados que podem estar armazenados naquele momento na taberna. No caso das cargas especiais, o mestre pode ficar a vontade para escolher, o que quiser, isto pode ser o princípio de uma aventura, ou pretexto para outra.

Frequentadores da taberna

No caso do Orco Feliz, existem uma classe de frequentadores assíduos e comuns. O mestre pode sortear quais os tipos de NPC's (Non Player Characters) frequentadores de acordo com as tabelas de frequência.

Tabela de produtos contrabandeados

d6	Produto	Valor
1	Tecidos finos e perfumes	1d6 x 100 PO por carga
2	Temperos e especiarias	1d6 x 200 PO por carga
3	Marfim e ébano	1d6 x 500 PO por carga
4	Ervas medicinais ou exóticas	1d6 x 100 PO por carga
5	Material mágico	1d6 x 500 PO por carga
6	Jóias raras	1d6 x 100 PO por carga



Frequentadores da taberna	
d6	Raça
1	Elfo
2	Halfling
3,4,5	Humano
6	Anão

Não humanos

No caso dos não humanos (anão, halfling ou elfos), normalmente são as seguintes classes :

Anões - Homem de Armas

Elfos - Homens de Armas

Halflings - Ladrões

Difícilmente um indivíduo destas espécie que tenham uma profissão diferente desta frequentará o Orco Feliz (10% num d10).

Humanos

No caso dos NPCs humanos sortecemos num d6 as classes :

d6	Classe
1	Mago
2	Clérigo
3,4,5	Homem de armas
6	Ladrão

No final do suplemento temos alguns NPCs para vocês.

A taberna

O Orco Feliz é dividido em 4 andares:

Um acima, um ao nível da rua, o subsolo e o nível secreto que só o dono conhece juntamente com seus sócios, onde fica o porto subterrâneo. Vamos descrever abaixo cada um dos níveis com seus respectivos dormitórios:

a) 1º andar: o nível principal da taberna, onde estão as mesas para cerca de 40 frequentadores e o balcão para 10. Vamos descrever cada um dos cômodos deste nível.

1 - Salão principal: salão com as mesas para cerca de 40 clientes. As mesas são redondas de madeira rústica e com bancos para os clientes. 4 garçonetes atendem os clientes e existem 2 atendentes no balcão juntamente com Július.

Neste salão o ambiente é bem iluminado e é muito comum algumas prostitutas que trabalham na casa (cerca de 5) circularem em busca de clientes. As paredes são decoradas com cabeças de animais empalhados (ursos, alces, etc.)

2 - Bar: o bar pode ser utilizado por até 10 clientes. Ali Julius e dois atendentes servem e as garçonetes pegam os pedidos. Debaixo do balcão existem dois porretes e uma adaga, em caso de brigas ou confusão e num compartimento secreto que só Julius conhece, uma espada montante (ver Fast Play Teste rules).

Ali está também a escada que desce para a adega/cozinha, de onde vem o vinho e o pedido dos clientes.

6- Hall dos Banheiros: Local onde estão os banheiros que permitem até 6 ocupantes por vez. Neste hall também existe a escada para o segundo andar da taberna. Existe um forte cheiro de urina no local quando a taberna fica cheia.

b) 2º andar: nível onde ficam os quartos para os clientes que pernoitam na taberna e para as prostitutas utilizarem em seus serviços.

3 - Quartos de solteiros: quartos com duas ou mais camas que podem ser alugados por pernoite, semana ou mês pelos aventureiros. Possuem normalmente duas camas e uma mesa. Todos possuem janelas que dão para os prédios vizinhos ou a rua.

4 - Quartos de casais: quartos com uma cama de casal que podem ser alugados por pernoite, semana ou mês pelos aventureiros. Possuem normalmente uma cama e uma mesa. Todos possuem janelas que dão para os prédios vizinhos ou a rua. As prostitutas utilizam estes quartos para a execução de seus serviços.

5 - Grande banheiro: banheiro que além de possuir as latrinas possui banheiras para banhos. É pouco utilizado para a sua segunda função

c) Subsolo: primeiro nível do subsolo da taberna. Ali ficam a adega, cozinha e despensa. Normalmente somente Julius e os funcionários da casa tem acesso a esta parte do prédio.

1- Adega: local onde fica armazenado o vinho. A adega possui vários barris com diferentes qualidades de vinhos. Um dos barris (a escolha do mestre) é falso e possui uma passagem para o porto subterrâneo. Somente Júlio e seus atendentes sabem da existência desta entrada.

2- Despensa: local onde ficam armazenados os mantimentos da taberna e armas de fogo juntamente com munição. Somente Julius e seus atendentes sabem da existência das armas, que ficam ocultas em fundos falsos dos armários.



3 - Cozinha: cozinha da taberna e pequena sala de reuniões/refeições de Julius e seu pessoal. Ali fica a escada que sobe para o primeiro andar.

7 - Elevador: este elevador desce mediante mecanismos secretos para o porto subterrâneo. Neste elevador existem barris falsos (ver mapa) que são utilizados para transferir a mercadoria de um nível para outro. Estes barris são em seguida levados para fora da taberna, para armazéns ocultos na cidade.

d) Porto subterrâneo: o nível oculto, somente Julius e seus atendentes tem acesso a este local. Normalmente existe uma pequena guarnição de dez homens que fazem o papel de carregadores e vigias do local. Ali ficam armazenadas as cargas contrabandeadas .vindas de fora da cidade.

4 - Depósito principal: principal depósito das mercadorias. Normalmente uma carga fica no máximo dois dias estocadas, até se distribuída pelos armazens clandestinos da cidade. Sempre ficam presentes uma guarnição de dez homens (ver NPC's no final do módulo), servindo como vigias, marinheiros e trabalhadores. Eles entram e saem do local duran-



te o dia, quando a taberna está normalmente fechada, disfarçados de hóspedes ou comerciantes. Ali existem armas e mantimentos para cerca de 1 mês de permanência sem precisar sair da taberna. Ali existe também camas desmontáveis, armas, medicamentos, roupas, equipamentos para manutenção do navio e para pequenos reparos.

5- Atracadouro: local de embarque e desembarque das mercadorias. Normalmente o embarcadouro a noite é vigiado por dois homens que se revezam em turnos.

6 - O Intrépido: trata-se de um barco especial que navega em rio subterrâneos que desembocam no mar perto da cidade. O Intrépido tem a capacidade de levar cerca de 10 toneladas de carga, 8 homens e tem autonomia de carga de 500 quilômetros em mar aberto. Normalmente o

barco navega por um complicado sistema de túneis naturais até a saída marítima, onde submerge e fica assim até chegar aos navios com mercadorias perto da costa.

Produtos especiais

Existem produtos que normalmente o jogador não terá acesso, salvo o Mestre permitir mediante um teste para convencer Július a vender estes itens. Normalmente é feito um teste na habilidade de Carisma, com -2 de penalidade mais os modificadores do jogador. Caso o jogador, tire o resultado 1 no resultado, imediatamente o taberneiro chamará os asseclas e o expulsará da taberna, caso resista imediatamente eles entraram em combate. Lembramos que estes produtos podem ser acrescidos de mais alguns de acordo com as necessidades do mestre para a aventura.

Tabela de preços
Refeição simples - 1 PP
Refeição suntuosa - 1 a 10 PO
Vinho (barril de 5 litros)- 2 a 10 PO
Vinho da casa (barril de 5 litros) - 5 PC
Cerveja (barril de 5 litros) - 2 PO
Pernoite - 2 PO
Banho - 2 PP
Prostituta - 20 a 50 PO

Produtos especiais
Criança (escravo) - de 100 a 200 PO
Adulto Homem (escravo) - 300 -500 PO
Adulto Mulher (escravo) - 500-800 PO
Velho (homem ou mulher) (escravo) - 100 PO
Venenos - 100 a 2000 PO a dose dependendo do tipo (escolha do Mestre)
Bebidas Raras - 1d10 x100 PO por garrafa

Gaius Maia, o estudioso

Raça: Humano

Classe: Mago

Nível 5

Força: 10

Destreza: 15

Constituição: 16

Inteligência: 17

Sabedoria: 14

Carisma: 15

Movimento: 6

CA: 13

Pontos de vida: 18

Arma: Adaga

BA+1

Jogadas de Proteção:

- Morte, raio ou veneno 13
- Hastes mágicas 14
- Paralisia ou Petrificação 13
- Sopro de dragão 16
- Magia 15

Magias Arcanas

Nível I

Enfeitiçar Pessoas

Míssel Mágico

Nível II

Força Arcana

PES

Nível III

Imobilizar Pessoas

Itens Especiais:

Anel de invisibilidade

Anel de proteção +2

Gaius Maia é o segundo filho de Julius e desde cedo não se interessou pelas artes marciais e sim pelas arcanas. Influenciado por um tio, começou a ler desde cedo e foi treinado em artes como astrologia, magia e línguas.

Juntou-se aos pais e desconfia-se que ele é o principal organizador e administrador de toda a operação de contrabando da família. É um homem de gostos muito finos, apreciador de belíssimas mulheres, além de ser muito culto.

Tem uma compleição normal, cabelos negros e curtos, olhos muito penetrantes. Muitos não gostam de conversar com ele, pois dizem ser capaz de influenciar as pessoas.

Equipamento: Vestes finas, anéis e um colar de ouro com o símbolo de um Deus antigo.



Assecla

Raça: Humano
Classe: Homem de armas
Nível 3

Força: 13-15
Destreza: 13-15
Constituição: 12-16
Inteligência: 8-10
Sabedoria: 11-13
Carisma: 8-10

Movimento: 6
CA: 14
Pontos de vida: 3d10

Arma: Espada longa
BA+3

Jogadas de Proteção:

- Morte, raio ou veneno 12
- Hastes mágicas 13
- Paralisia ou Petrificação 14
- Sopro de dragão 15
- Magia 16

Equipamentos:

Cota de malha
Espada longa



Prostituta

Raça: Humano
Classe: Ladrão
Nível 1

Força: 9-12
Destreza: 14-17
Constituição: 8-11
Inteligência: 11-14
Sabedoria: 10-12
Carisma: 14-18

Movimento: 6
CA: 10+ bônus de destreza
Pontos de vida: 3d10

Arma: Adaga
BA+1

Jogadas de Proteção:

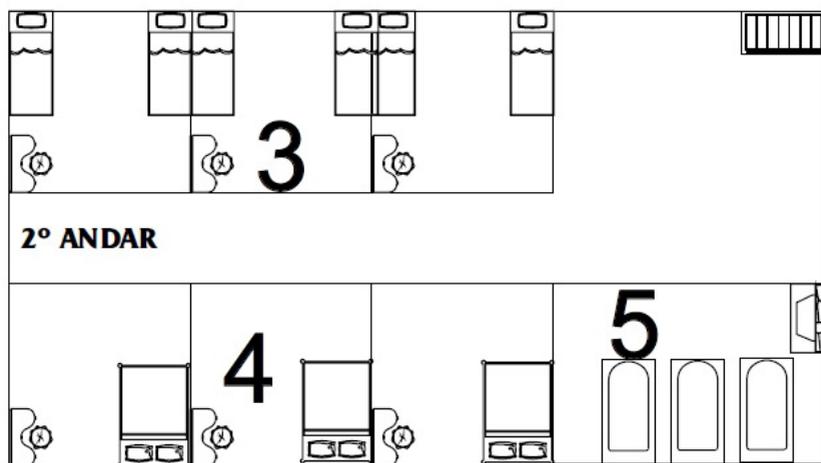
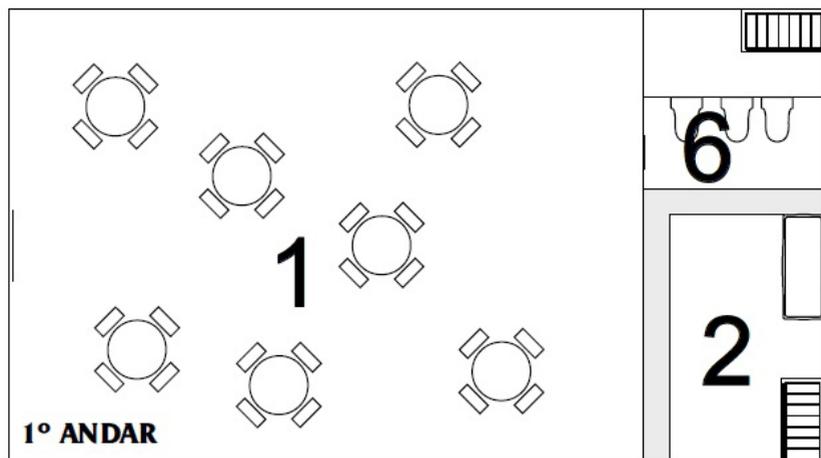
- Morte, raio ou veneno 11
- Hastes mágicas 12
- Paralisia ou Petrificação 14
- Sopro de dragão 16
- Magia 15

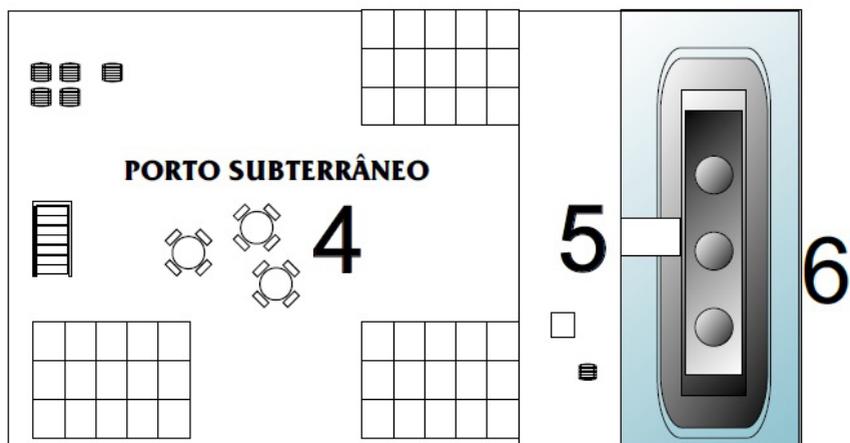
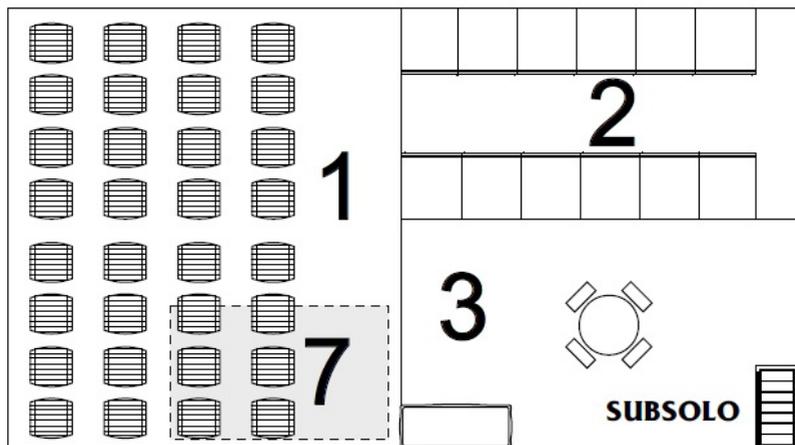
Talentos de Ladrão

Abrir fechadura: 15
Reconhecer/Desarmar armadilha: 10
Escalar muros: 87
Mover-se em silêncio: 20
Esconder-se nas sombras: 10
Punga: 20
Ouvir ruidos: 1-2

Equipamentos:

Roupas finas
Adaga





LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa 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 trademark 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 v1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sà Neto e Fabiano Neme.

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



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia