



Artigos do OD Online #1



ARTIGOS COMPILADOS

◆ Curadoria de Tássio Lima Luzzi Tavares ◆

ARTIGOS DO OD ONLINE #1

**-Artigos do Old Dragon Online-
Publicação Original dos Artigos
Notícias do Old Dragon Online
<https://olddragon.com.br/noticias>**

Autoria das Publicações

Júlio Monteiro

João Victor

Valdemir "DuVal" Crabi

Ilustrações: Culinária de Valansia

Murilo Fonseca (prompt IA)

Curadoria

Tássio Lima Luzzi Tavares

Edição e Formatação

Tássio Lima Luzzi Tavares

Revisão

Tássio Lima Luzzi Tavares

Mayra Marta Luzzi Tavares

Júlio Monteiro

Old Dragon - 2ª edição é uma criação de Antônio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gyax e Dave Arneson.

Old Dragon - 2ª edição é uma produção Buró de Jogos do Brasil Editora LTDA e Old Dragon Editora.

◆ SUMÁRIO ◆

◆ O Perfil do Aventureiro Old Dragon	06
◆ A Jornada dos Níveis	12
◆ Arsenal e Magia	16
◆ O Ecossistema das Campanhas	20
◆ 1d6 Ganchos para Halflings	24
◆ 1d6 Ganchos para Gnomos	32
◆ 1d6 Ideias para o Proscrito	38
◆ Então você é um Bardo?	44
◆ A performance: Como um bardo se expressa?	54
◆ Sabores de Valansia: A Culinária dos Povos	60
◆ Sabores de Valansia: A Mesa dos Homens, Cidades e Vilas	66



O perfil do aventureiro Old Dragon

por **Julio Monteiro**

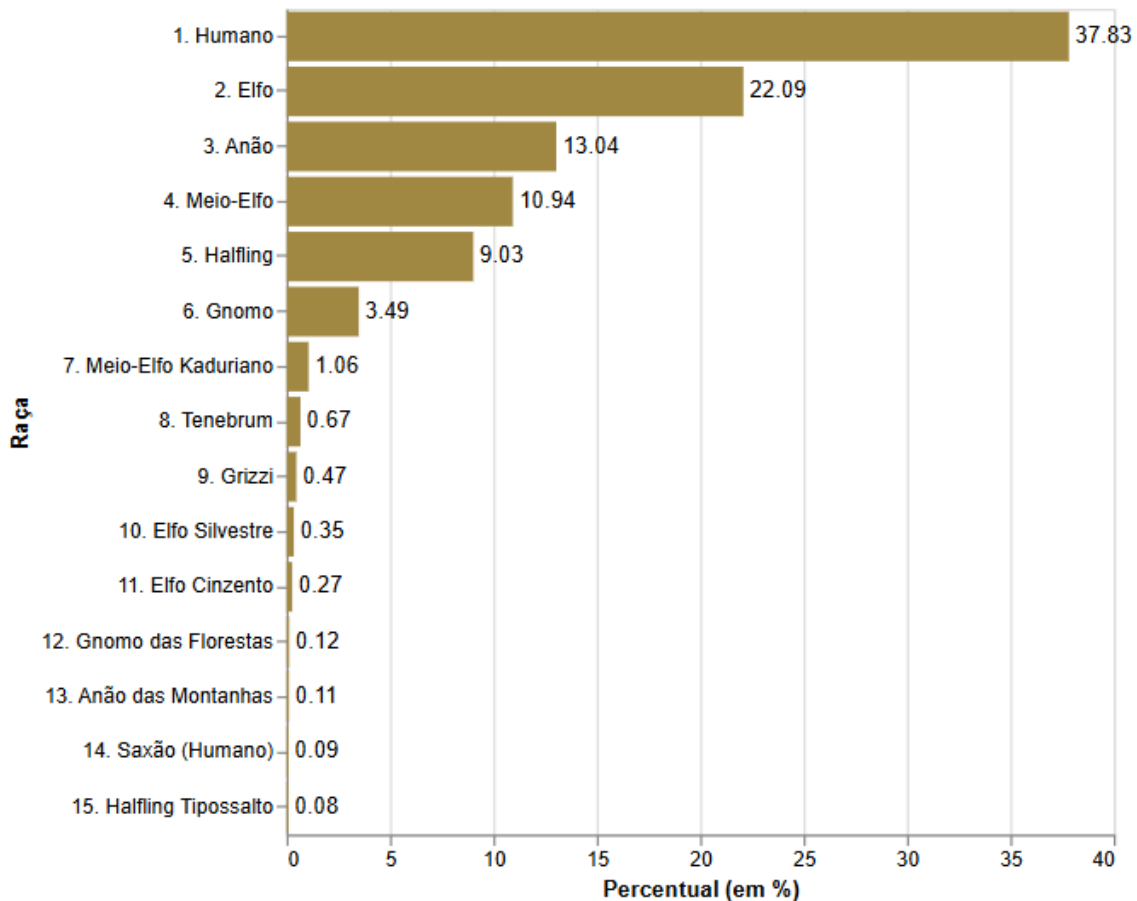
26 de setembro de 2025, 10:00

O Old Dragon Online completou dois anos de [lançamento das fichas de personagem](#), e comemoramos mergulhando nos dados com mais de **18 mil personagens** vivendo suas aventuras em quase **2 mil campanhas** no [Old Dragon Online](#). Estes números não são apenas estatísticas: são histórias de heroísmo, tragédia, amizade e superação que revelam como a comunidade brasileira de RPG constrói suas narrativas épicas.

Este é o primeiro de uma série de quatro artigos para compartilhar achados, escolhas e dinâmicas sociais que moldam o Old Dragon. Prepare-se para uma jornada através de dados que contam histórias.

Toda aventura começa com uma escolha fundamental: quem você será neste mundo de fantasia? Com milhares de personagens criados, o OD Online nos oferece uma janela única para entender a psicologia do jogador brasileiro de RPG. O que nos atrai em certas raças? Por que algumas classes dominam enquanto outras definham? E o que nossas combinações favoritas revelam sobre como imaginamos o heroísmo?

Raças: O domínio Humano



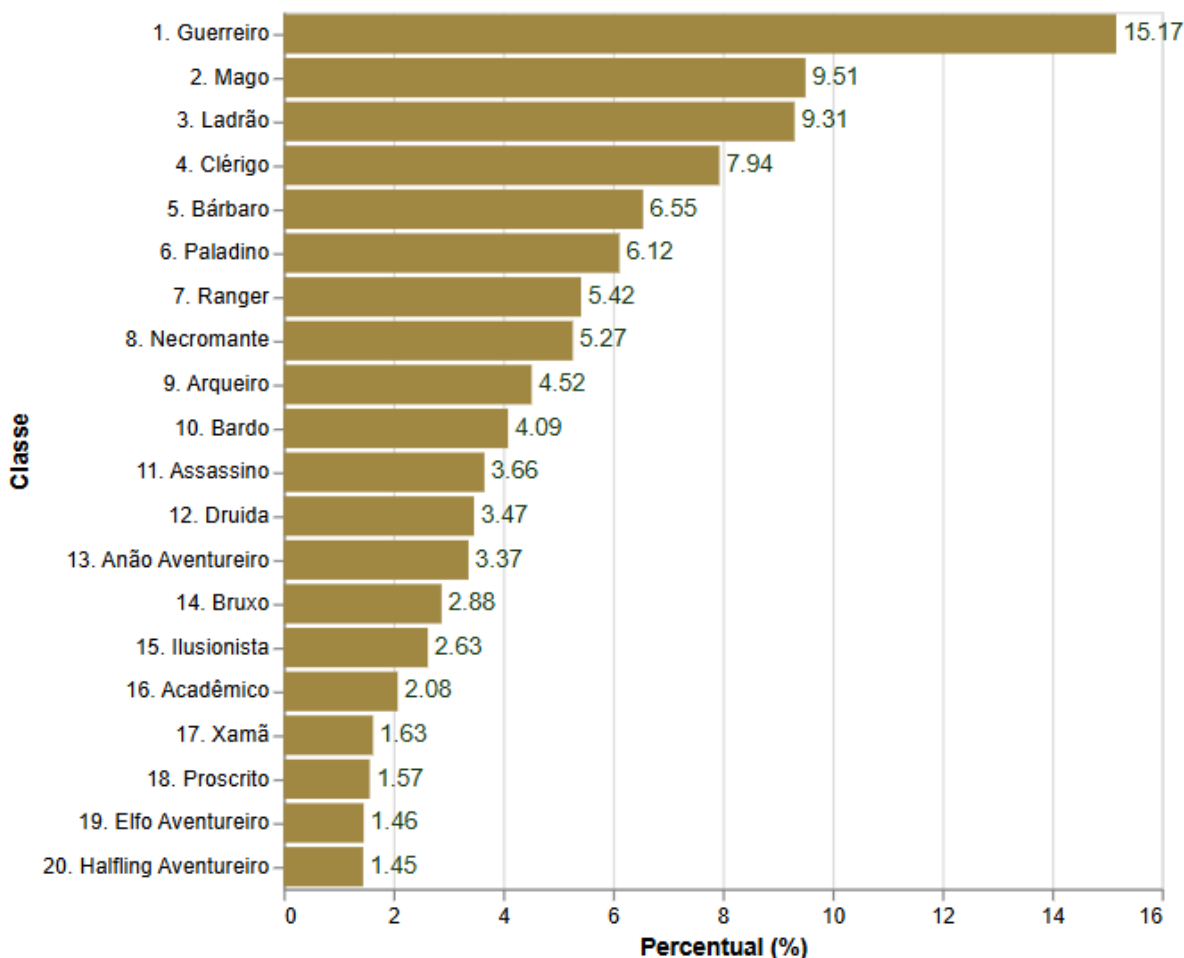
Domínio esmagador dos [Humanos](#): mais de um em cada três personagens. É a porta de entrada mais natural para o mundo da fantasia. Humanos não carregam estereótipos pesados, permitem ao jogador projetar sua própria personalidade sem o filtro de uma cultura fantástica alienígena.

O segundo lugar dos [Elfos](#) conta outra história. Elfos representam o outro idealizado: longevos, graciosos, toques de mágica. São a fantasia em sua forma mais pura, o escape completo da humanidade mundana.

Os [Anões](#) em terceiro apelam para um arquétipo completamente diferente: a força através da adversidade, a resistência teimosa, o humor rude. Escolher um Anão é abraçar a ideia de que a verdadeira força vem da determinação, não da graça natural.

Em última posição absoluta temos [Halfling Robusto](#): apenas duas fichas foram ativamente jogadas com esta opção do [Kit do Jogador](#). Tão raro que nem sequer aparece no gráfico acima.

Classes: O triunfo do Aço sobre a Magia

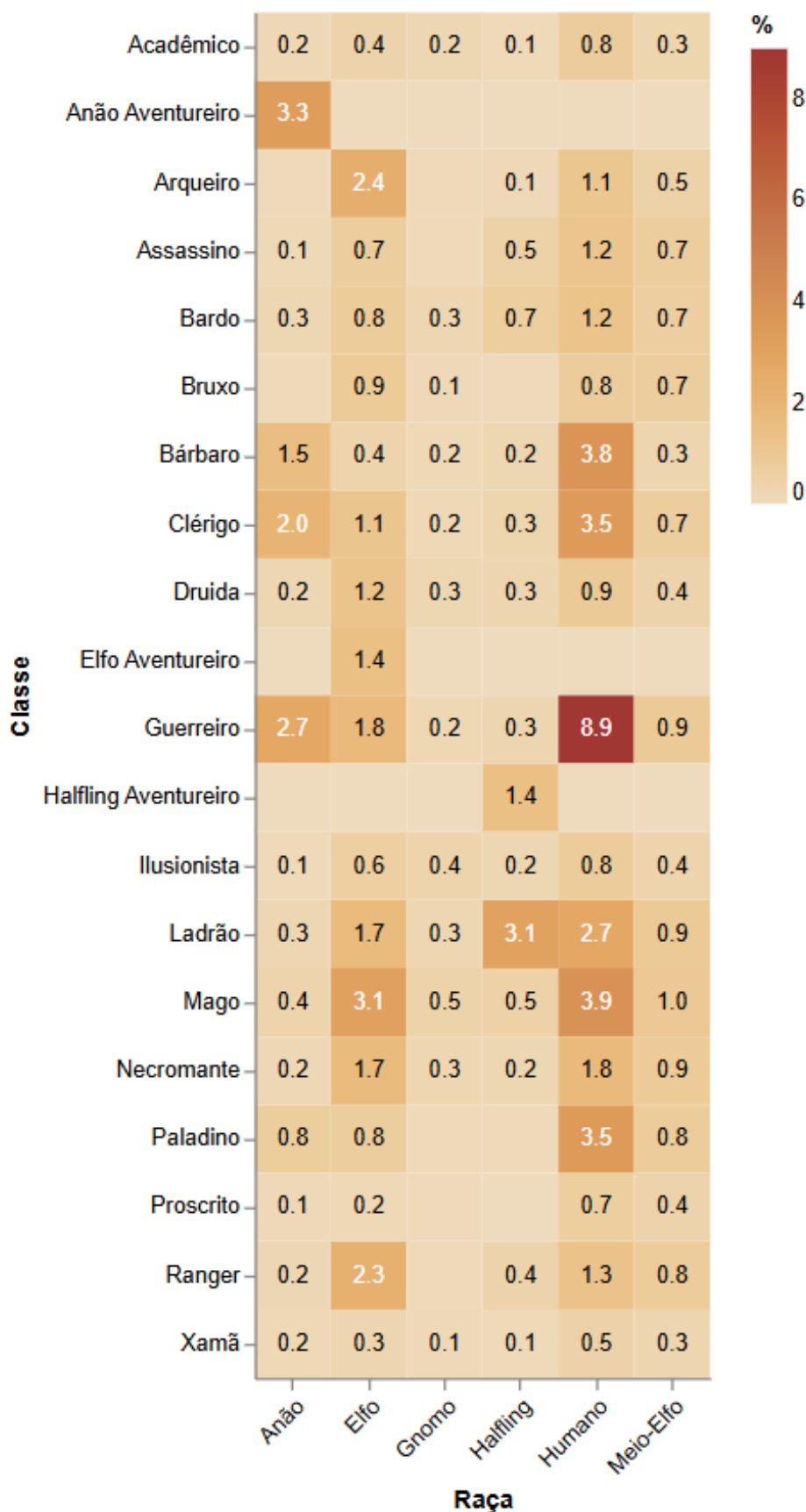


O [Guerreiro](#) reina supremo, e isso diz muito sobre como abordamos o RPG. Em um mundo onde podemos ser qualquer coisa — magos dobrando a realidade, clérigos canalizando poder divino — escolhemos ser o cara com a espada. Por quê? A resposta, quem sabe, está na *agência imediata*. O Guerreiro age, não prepara. Enquanto o Mago precisa gerenciar recursos limitados e o Clérigo equilibra cura com combate, o Guerreiro tem uma solução simples para cada problema: aplicar aço até o problema desaparecer. Essa simplicidade pode não ser preguiça, mas libertação. Permite ao jogador focar na narrativa, nas decisões táticas momento a momento, sem a paralisia da análise de qual magia usar.

O segundo lugar do [Mago](#) representa o polo oposto: jogadores que abraçam a complexidade como forma de expressão. Cada Mago é único em seu Grimório, suas escolhas de magia contam uma história sobre que tipo de poder eles valorizam. É a classe dos estrategistas, dos que encontram satisfação em ter a ferramenta perfeita para cada situação.

E em terceiro lugar, o Ladrão. Talvez a classe mais honesta sobre o que fazemos no RPG: improvisamos soluções para problemas inesperados. Ladrão é o curinga do baralho, a válvula de escape quando a força bruta falha e a magia se esgota. É a classe que sussurra “e se você pudesse simplesmente contornar o problema?”

Combinações Raça e Classe: Arquétipos que amamos



Este gráfico demonstra as 6 raças mais populares contra as 20 classes mais escolhidas, coincidindo com as presentes nos livros básicos. Cabe notar que campos em branco representam números inferiores a 0,1%, ou seja, não necessariamente zero fichas, mas pouquíssimas. E em alguns casos, inexistentes: como o [Anão](#), [Elfo](#) e [Halfling Aventureiro](#), limitados às raças de mesmo nome.

Com o domínio Humano e a popularidade de Guerreiros, não é de se espantar que a combinação mais popular seja Humano Guerreiro. Afinal, é o “feijão com arroz” do RPG.

As cinco primeiras posições são todas dos Humanos: Humano Guerreiro, Mago, Bárbaro, Paladino e Clérigo. Só a partir da sexta posição que o Anão Aventureiro surpreende como opção popular, seguido do Elfo Mago, Halfling Ladrão e Anão Guerreiro. Humanos só retornam com o Humano Ladrão em décima posição.

A lanterna vai para Halfling [Proscrito](#): menos de dez fichas nestes dois anos ousaram esta rara combinação. Quantos destas, será, outrora eram Clérigos que afrontaram suas divindades?

Alinhamento: A moralidade neutra



Alinhamento

● Neutro (62.59%) ● Ordeiro (19.34%) ● Caótico (18.07%)

O alinhamento [Neutro](#) provavelmente domina porque é a escolha que não escolhe: permite ao jogador navegar situações morais caso a caso. [Ordeiro](#) e [Caótico](#) se equilibram, próximos a 19% cada.

No Old Dragon Online, o alinhamento neutro é a opção padrão, o que também pode enviesar este resultado para jogadores que simplesmente não queiram nem sequer fazer uma escolha de alinhamento. Verdadeiramente, neutros.

Métodos de criação: Como nascem os heróis

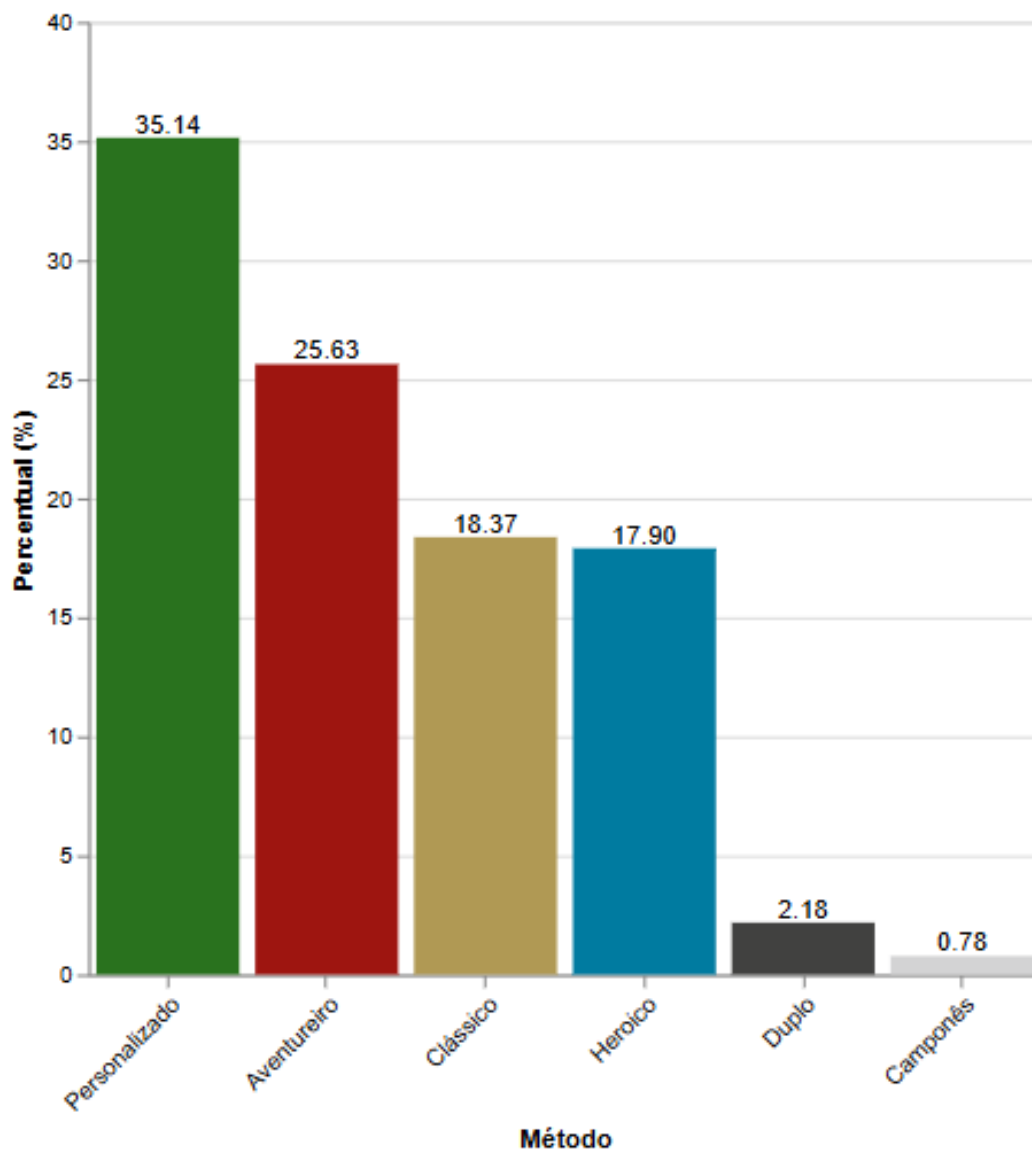
A liderança do método “Personalizado” pode refletir uma limitação técnica: é o modo que permite que jogadores manipulem os atributos como desejam e insiram no OD Online, como quando rolam dados em casa, em outro meio, ou o mestre define uma lista pré-definida.

Mas o método [Aventureiro](#) em segundo lugar ilustra que jogadores querem algum controle sobre seu destino sem abandonar completamente a aleatoriedade sagrada de Old Dragon e RPG.

Já o [Clássico](#) é nostalgia pura, o método purista para os que acreditam que personagem bom é personagem sofrido: 3d6 em ordem, sem choro nem vela.

E, quase empatado, temos Heroico em quarta posição. Similar ao aventureiro, mas com um “empurrãozinho” na roda da fortuna para atributos mais altos.

Na semana que vem, o próximo capítulo: a **A Jornada dos Níveis**, com uma análise das distribuições de níveis e análise de taxas de mortalidade de nossos heróis.



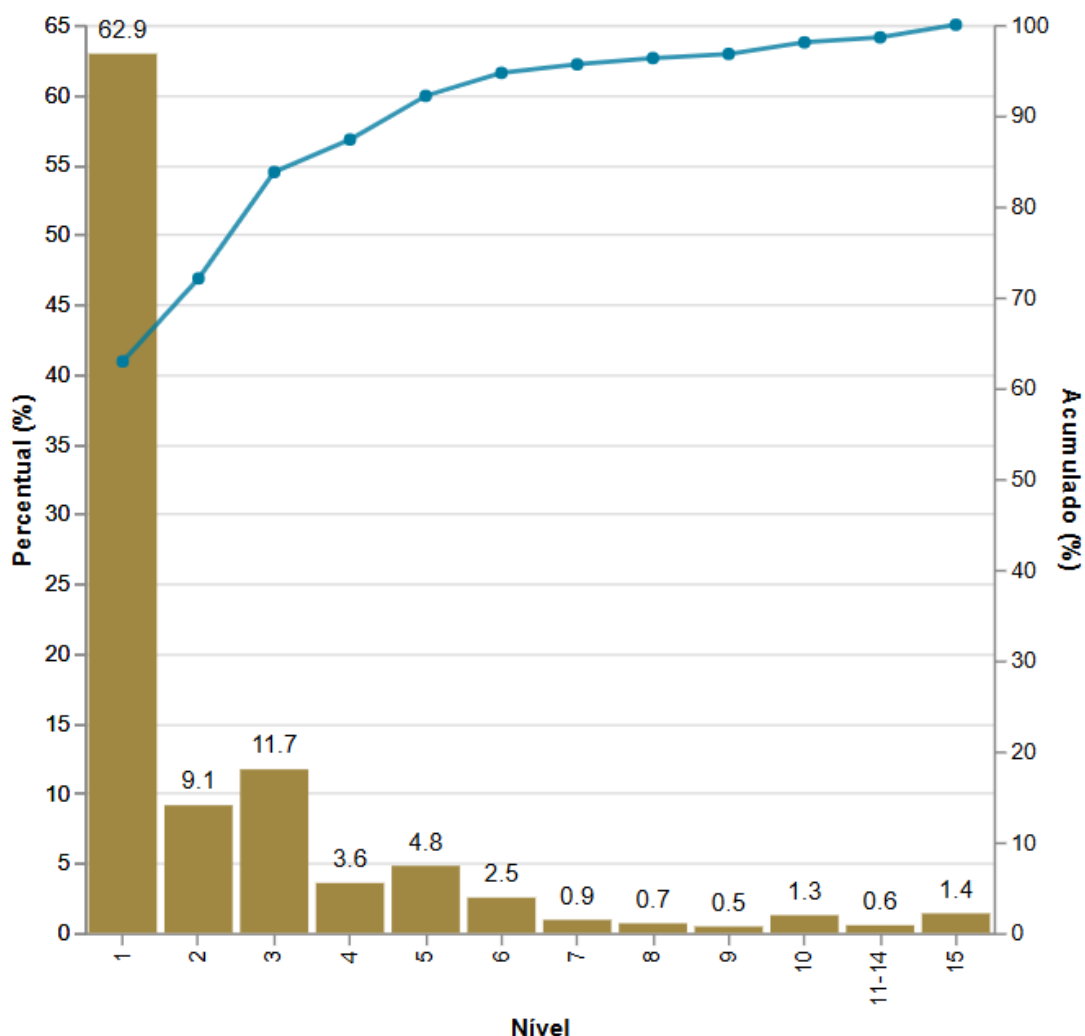


por **Julio Monteiro**

03 de outubro de 2025, 10:00

Se criar um personagem é sonhar, evoluí-lo é despertar para a realidade. Os dados pintam um quadro simultaneamente trágico e inspirador: um mundo onde a morte espreita em cada esquina, mas onde os sobreviventes emergem como lendas. Esta é a história de **18 mil** tentativas de grandeza, das quais apenas algumas alcançam a glória. Este é o segundo artigo de uma série comemorativa analisando os dois anos de vida do [Old Dragon Online](#). Confira o primeiro artigo: [O Perfil do Aventureiro Old Dragon](#).

A Pirâmide de Níveis



Dois em cada três personagens criados nunca experimentam sua primeira subida de nível. É um cemitério digital de sonhos não realizados, uma montanha de fichas de personagem que viram poucas sessões. Old Dragon abraça a filosofia onde a morte é professora, não punição. Cada personagem morto no nível 1 é uma lição: sobre posicionamento tático, quando fugir, negociação, e o valor da diplomacia.

O pico anômalo no nível 3 (11,7% vs 9,1% no nível 2) revela que muitos grupos começam personagens diretamente no nível 3. Por quê? Porque o nível 3 é onde classes ganham mais habilidades definidoras, e onde personagens param de morrer para ratos gigantes. Os primeiros níveis são tutorial brutal que nem todos querem encarar. Mas é o que diferencia camponeses corajosos de heróis do vilarejo.

O colapso após o nível 3 (de 11,7% para 3,7% no nível 4) marca um “grande filtro”. Personagens que sobrevivem ao tutorial enfrentam nova realidade: agora o jogo espera competência.

O microplatô entre níveis 7-9 (média de 0,7%) representa os “veteranos eternos”, personagens em campanhas estáveis que progridem lentamente mas consistentemente. São a classe média do Old Dragon, nem novatos nem lendas, apenas aventureiros competentes fazendo seu trabalho.

O aumento final no nível 15 (1,4%) é provavelmente apenas uma anomalia estatística. Raramente alguém “progride” para o nível 15: você começa lá (para one-shots épicos). Salvo, quem sabe, um punhado de personagens que se tornaram verdadeiras lendas.

Faixas de progressão: Os estágios da vida de um herói

Esta distribuição conta a história arquetípica do herói, mas com uma virada cruel: a maioria morre no “chamado à aventura”. Joseph Campbell não previu isso. Agrupando os níveis demonstrados anteriormente em faixas narrativas, a história fica mais clara:

Iniciantes nível 1 (62,9%): São os sonhadores, os esperançosos, os que respondem ao chamado mas descobrem que a aventura não os quer. Cada personagem nível 1 é potencial desperdiçado ou lição aprendida, dependendo da perspectiva.

Novatos níveis 2 e 3 (20,8%): Os sobreviventes do primeiro filtro. Provaram que podem seguir ordens básicas: “não divida o grupo”, “verifique por armadilhas”, “tenha sempre corda”, “negocie antes de atacar”.

Experientes de níveis de 4 a 6 (10,9%): Aqui moram os profissionais. Nível 4-6 é onde personagens desenvolvem mais identidade mecânica. O Guerreiro não é apenas “um louco com espada”. São heróis locais, conhecidos na taverna, temidos por goblins.

Veteranos de níveis de 7 a 10 (3,4%): A elite. Menos de 600 personagens em todo o OD Online. Estes sobreviveram não apenas a monstros, mas a problemas reais: conflitos entre jogadores, agendas incompatíveis, mudanças de cidade, terminos de relacionamento. Cada veterano é testemunho de grupo dedicado.

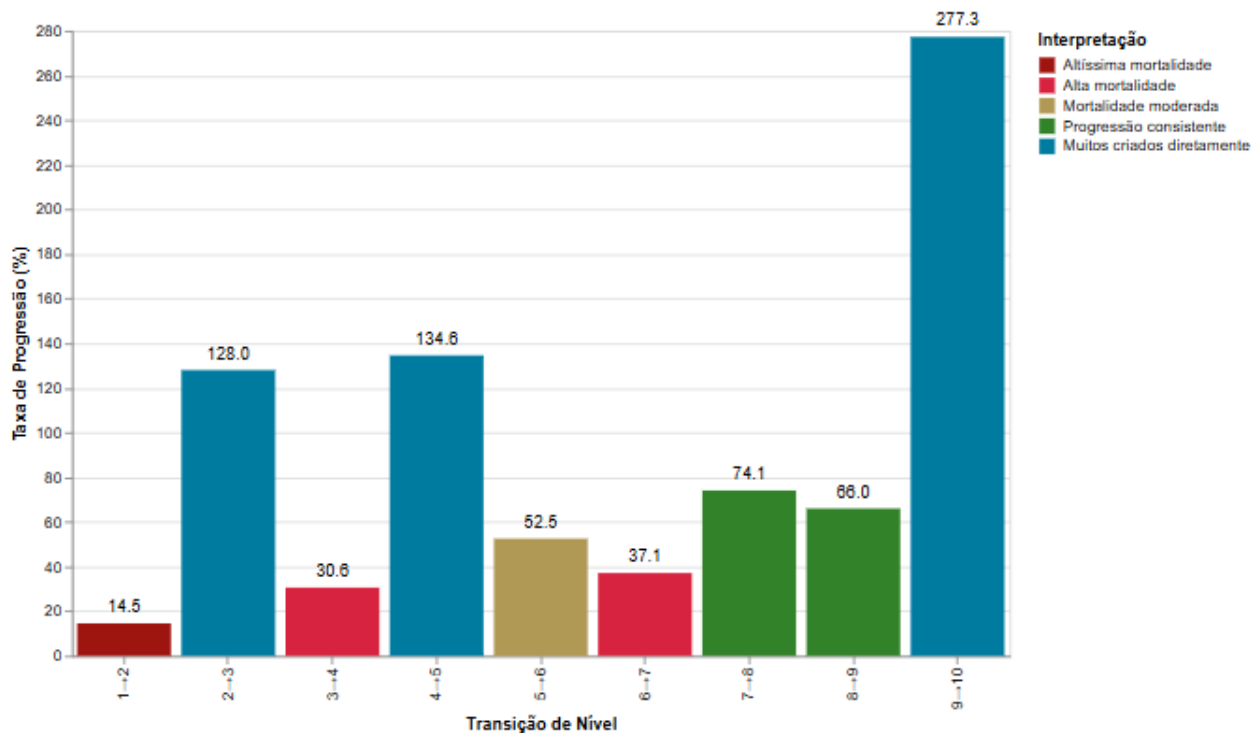
Lendários dos níveis 11 acima (2%): São os “300” (no caso, um pouco mais). Personagens nível 11+ não são apenas poderosos mecanicamente; são repositórios de história compartilhada, memórias que transcendem o jogo.

Taxa de mortalidade: A matemática cruel

A taxa de 14,5% de progressão de nível 1 para 2 é apocalíptica. Significa que de cada 10 personagens criados, pouco mais de 1 vê seu segundo nível. Isso é declaração filosófica: os mundos de Old Dragon não devem nada a ninguém. Sobrevivência é conquistada, não garantida.

Os picos acima de 100% (níveis 2 a 3, 4 a 5, e 9 a 10) revelam prática comum: criar personagens em níveis específicos para campanhas em andamento. Nível 3 para “pular o tutorial”, nível 5 para “jogo médio”, nível 10 para “vamos ser épicos”. Cada pico representa filosofia diferente sobre onde a “diversão real” começa.

A estabilização após nível 7 (próximo a 70%) sugere que grupos que chegam longe desenvolvem competência institucional. Eles conhecem as ameaças, têm recursos, desenvolveram protocolos. A morte passa de inevitável para gerenciável.



Conquistas

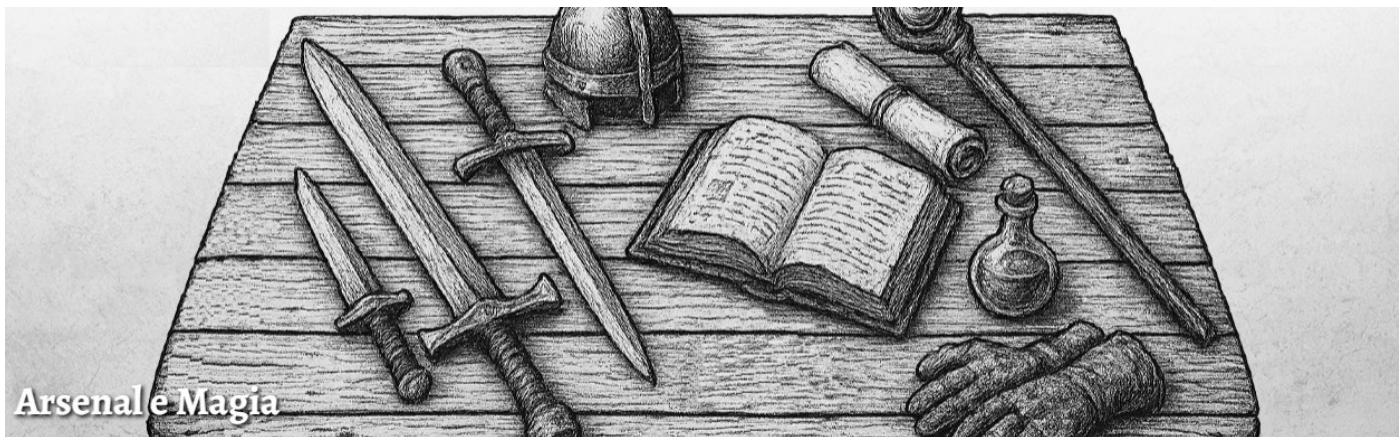
O Old Dragon não é cruel apesar de sua alta mortalidade: é significativo por causa dela. Cada nível ganho é conquista real porque poderia facilmente não ter acontecido. Cada personagem veterano é milagre estatístico, testemunho de dezenas de decisões corretas e dados favoráveis.

A pirâmide de níveis é uma montanha a ser escalada. Os 62% no nível 1 não são fracassos, mas são a base que torna o pico significativo. Sem eles, os 300 lendários seriam apenas jogadores que jogaram mais, não heróis que sobreviveram ao impossível.

O sistema ensina lições valiosas: Cuidado importa. Preparação salva vidas. Trabalho em equipe não é opcional. Fugir é válido. Essas não são apenas lições de jogo, são filosofias de vida codificadas em mecânicas.

Talvez a verdade mais profunda seja esta: o Old Dragon não promete que você será herói. Ele promete que se você se tornar um, terá conquistado isso. E em um mundo de gratificação instantânea e conquistas participativas, há algo profundamente satisfatório em um jogo que faz você lutar por cada vitória.

Na semana que vem, a nossa próxima aventura nos levará ao artigo **Arsenal e Magia**, com análise de equipamentos e magias utilizadas no Old Dragon Online.



Arsenal e Magia

por Julio Monteiro

10 de outubro de 2025, 10:00

Em um mundo onde a morte espreita no nível 1, cada peça de equipamento importa. Cada magia preparada pode ser a diferença entre extermínio absoluto e vitória gloriosa. Com mais de mil equipamentos catalogados e quase 200 magias no sistema, o Old Dragon oferece arsenal vasto. Mas como os jogadores realmente usam essas ferramentas?

Este é o terceiro artigo de uma série comemorativa analisando os dois anos de vida do [Old Dragon Online](#). Confira o primeiro artigo, [O Perfil do Aventureiro Old Dragon](#), e o segundo em [A Jornada dos Níveis](#).

Armas favoritas: A personalidade através do aço

Armas Mais Populares por Classe

Classe	Arma mais popular	Percentual
Guerreiro	Espada Longa	16,64%
Bárbaro	Machado de Batalha	22,27%
Paladino	Espada Longa	21,96%
Arqueiro	Flecha de Guerra	41,03%
Anão Aventureiro	Machado de Batalha	31,60%
Clérigo	Maça	39,43%
Druida	Bordão/Cajado	20,59%
Ladrão	Adaga	47,41%
Ranger	Flecha de Guerra	32,03%
Bardo	Adaga	26,79%
Assassino	Adaga	39,92%
Halfling Aventureiro	Adaga	45,73%
Mago	Bordão/Cajado	23,33%
Ilusionista	Adaga	21,05%
Necromante	Adaga	20,78%

Cada classe tem sua assinatura marcial:

O domínio da espada longa entre Paladinos não é coincidência: é mitologia. A espada é símbolo de justiça, civilização, ordem. A espada longa É o Paladino, tanto quanto sua fé.

Ladrões e suas adagas representam pragmatismo puro. A adaga é ferramenta. É fácil de esconder, rápida de sacar, útil fora de combate.

O apego dos Magos ao cajado transcende mecânica. O cajado é símbolo de ofício, marca de erudição, apoio físico para corpos negligenciados em favor de mentes. Um Mago sem cajado é advogado sem terno. Tecnicamente funcional, mas semioticamente incompleto.

Bárbaros preferindo machados sobre espadas é escolha cultural. Espadas são civilização, forjadas com técnica. Machados são força bruta com lâmina.

Quem sabe a conclusão mais interessante é: a ilustração importa. As armas mais populares estão presentes nas respectivas artes que ilustram os livros de Old Dragon.

Magias Arcanas: O “meta” dos magos

Magias Arcanas Mais Populares

Posição	Magia	Círculo	% dos Conjuradores
1º	Mísseis Mágicos	1	61,87%
2º	Escudo Arcano	1	47,32%
3º	Sono	1	43,02%
4º	Enfeitiçar Pessoas	1	41,29%
5º	Mãos Flamejantes	1	35,26%
6º	Escuridão	1	32,14%
7º	Luz	1	32,10%
8º	Trancar	1	22,56%
9º	Abrir	1	22,56%
10º	Patatas de Aranha	1	18,98%

Mísseis Mágicos e Escudo Arcano não são apenas populares. São o “dó-ré-mi-fá-sol-lá-si” da magia, as rodas de treinamento que nunca removemos porque funcionam sempre.

Já Sono é a magia dos pragmáticos. Não mata, não impressiona, apenas remove ameaças temporariamente. É escolha de jogadores que entenderam que sobrevivência é maior que glória.

Magias Divinas: Preces Litúrgicas

Magias Divinas Mais Populares

Posição	Magia	Círculo	% dos Conjuradores
1º	Curar Ferimentos	1	50,98%
2º	Arma Abençoada	1	45,10%
3º	Santuário	1	28,32%
4º	Luz	1	21,34%
5º	Causar Ferimentos	1	19,61%
6º	Construção	1	18,69%
7º	Imobilizar Pessoas	2	13,73%
8º	Abençoar	2	13,38%
9º	Proteção contra Alinhamento	1	11,59%
10º	Martelo Espiritual	2	10,09%

Clérigos surpreenderam, se demonstrando serem mais variados que Magos. Enquanto que Mísseis Mágicos reina supremo, Clérigos com sua magia Curar Ferimentos está presente nas preces diárias de apenas 1 em cada 2 combatentes divinos.

Imobilizar Pessoas, embora de segundo círculo divino, é tão popular que aparece no top 10, acompanhado de Abençoar e Martelo Espiritual.

Na semana que vem, a nossa próxima aventura nos levará ao artigo **O Ecosistema das Campanhas**, com análise de campanhas no Old Dragon Online.



O Ecossistema das Campanhas

por Julio Monteiro

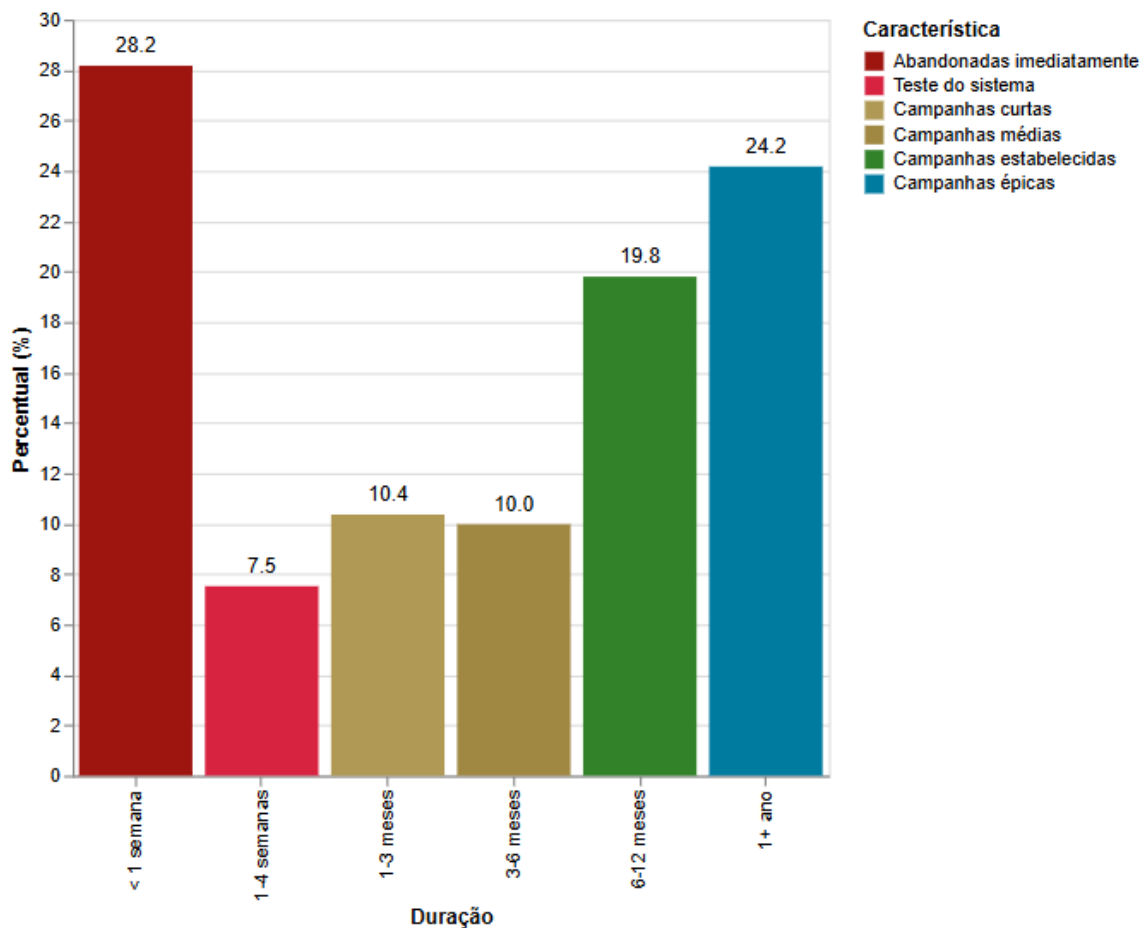
17 de outubro de 2025, 10:00

Por trás de cada personagem há uma campanha. Por trás de cada campanha há um grupo de pessoas que concordaram em compartilhar imaginação. Com quase **1,8 mil campanhas**, o Old Dragon testa amizades sob fogo de dados. Esta é a história de como jogamos juntos, por que continuamos voltando, e o que faz algumas mesas durarem anos enquanto outras morrem em semanas.

Este é o quarto e último artigo de uma série comemorativa analisando os dois anos de vida do [Old Dragon Online](#). Confira o primeiro artigo, [O Perfil do Aventureiro Old Dragon](#), e o segundo em [A Jornada dos Níveis](#), e o terceiro em [Arsenal e Magia](#).

Longevidade: O ciclo de vida e morte das campanhas

A distribuição temporal conta história de aspiração versus realidade das campanhas no OD Online:



Antes de qualquer análise, um *disclaimer*: estes dados foram calculados com base em campanhas persistentes e atualizações em fichas de personagem no Old Dragon Online. Apagar uma campanha elimina a mesma de nossas estatísticas. Então existe um notável “viés de sobrevivência” aqui, já que não temos registros de campanhas que foram removidas.

Quase um terço de todas as campanhas não sobrevive ao entusiasmo inicial. Quem sabe criadas por mestres sonhadores, jogadores experimentando nossas ferramentas, ou aventuras de *one-shots* efêmeras.

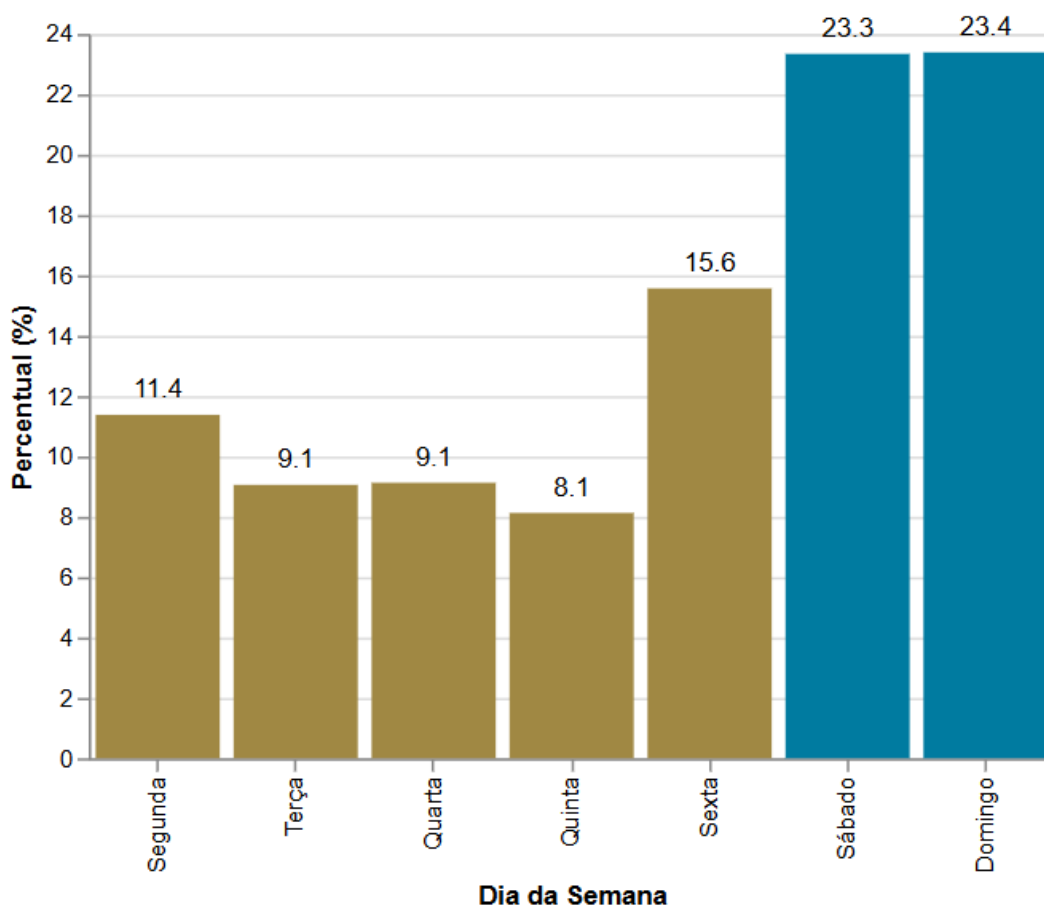
Por que tão alta mortalidade inicial? A minha teoria: criar campanha é fantasia, jogar campanha é trabalho. É fácil imaginar épicas aventuras, difícil coordenar agenda de 5 adultos. É excitante criar mundo, tedioso preparar sessão toda semana.

O filtro de um mês (35,69% morrem antes) é um “acorda para vida”. É tempo suficiente para entusiasmo inicial evaporar, para problemas reais emergirem. Quem fala demais ou de menos? Quem não aparece? O estilo do Mestre funciona? A química existe?

Campanhas que passam de 3 meses entram em território diferente. Agora há investimento emocional. Personagens têm histórias, grupos têm dinâmicas, existem piadas internas. Desistir agora seria admitir fracasso, desperdiçar investimento. É a falácia do custo irrecuperável trabalhando em favor da diversão.

E temos a anomalia de quase 1 em cada 4 campanhas no OD Online que duram mais de um ano, de um modo ou de outro. Verdadeiros milagres. São relacionamentos que sobreviveram a mudanças de emprego, término de namoro, mudanças de cidade. Cada uma representa centenas de horas compartilhadas, milhares de decisões coletivas, incontáveis memórias.

Padrões temporais: Quando jogamos



Sábado é o dia universal do RPG, quando responsabilidades pausam e podemos fingir ser elfos. Sexta e Domingo completam o triunvirato do fim de semana.

Fatores de Sucesso: O que separa Épicas de Esquecidas

Em uma análise quantitativa com tratamento estatístico e correlação de variáveis, tomamos a liberdade de elaborar as seguintes hipóteses:

Fatores que Impactam a Longevidade das Campanhas

Fator	Impacto na Longevidade	Evidência
Grupo com 8+ jogadores	+63% de duração	Grupos maiores duram 319 dias vs 196 dias
Composição Balanceada	+32% de duração	Campanhas balanceadas duram 269 dias vs 204 dias
Presença de Clérigo	+27% de duração	Campanhas com Clérigo duram 249 dias vs 197 dias
Sessões Frequentes (2+/sem)	+5% de duração	223 dias vs 212 dias para sessões regulares

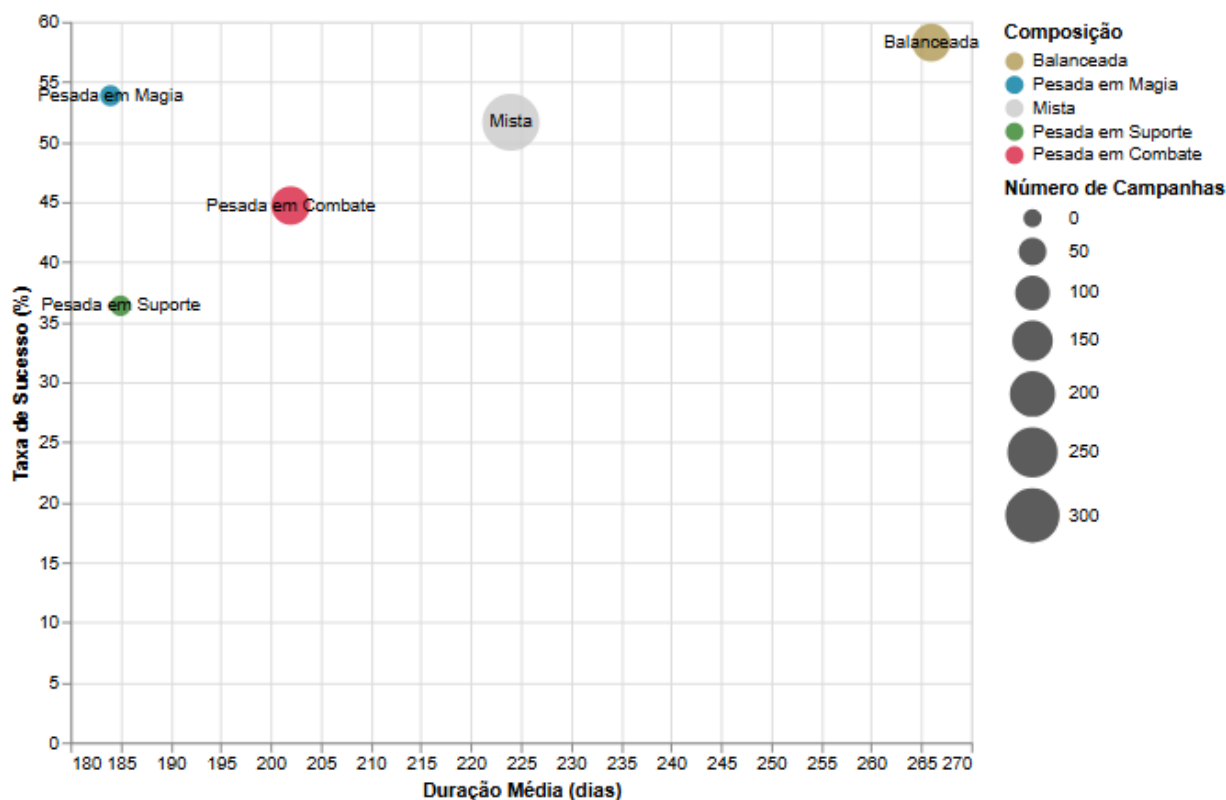
Grupos com mais de 8+ jogadores têm um surpreendente poder de aumentar a duração de campanhas, se combinado à estratégia de jogar no mesmo dia independente do quórum. Esta grande quantidade não necessariamente significa jogadores simultâneos (participando no mesmo dia), nem o convite de tantos jogadores no início da campanha, mas se adaptar a mudanças e convidar diferentes pessoas para compor a mesa e dar continuidade à história.

Composição balanceada (presença de ao menos um Guerreiro, um Mago, um Clérigo e um Ladrão, seja classe base ou especialização) também tem uma influência positiva.

Presença de Clérigo não é sobre mecânica, é sobre mentalidade. Alguém escolheu canalizar sua divindade para ajudar, colocou grupo acima de glória pessoal. Esse jogador é a cola que mantém grupos unidos.

Já sessões frequentes (2 ou mais por semana) demonstraram que não tem alta influência na persistência de campanhas de longo prazo.

Composição ideal: A receita para o sucesso



Para este cálculo final, para correlacionar campanhas com composição de personagens, definimos que “Taxa de Sucesso” significa uma campanha durando mais de 6 meses.

Balanceada (ao menos um Guerreiro, Clérigo, Mago, e um Ladrão, ou suas especializações) não é sobre otimização, mas sobre todos terem um papel, e destes, mais de 100 campanhas deste estilo duraram mais de 6 meses.

Pesado em Combate significa mais de 50% de Guerreiros (ou suas especializações).

Pesado em Magia significa mais de 50% de Magos (ou suas especializações).

Pesado em Suporte significa mais de 50% de Bardos, Druidas, ou Xamãs (decidimos arbitrariamente apenas para fins de agrupamento).

E todas as outras campanhas estão somadas em **Mista/Caótica**.

Conclusões: O milagre da narrativa compartilhada

Após analisar as quase **1,8 mil campanhas**, a verdade emerge: cada campanha bem-sucedida é um milagre de coordenação social. São pessoas concordando em compartilhar imaginação, semana após semana, mês após mês, criando história que só existe em suas mentes coletivas.

O Old Dragon não é sobre regras ou dados ou “builds”. É sobre pessoas escolhendo gastar tempo precioso juntas, criando memórias que durarão décadas. É sobre aquela vez que o Paladino se sacrificou pelo grupo, aquela rolagem natural 20 que salvou todos, aquela piada que ainda faz todos rirem anos depois.

Muito obrigado para você que nos acompanhou nesta série de quatro artigos. Foi muito interessante (e divertido) tentar achar sentido no nosso vasto banco de fichas de personagens e campanhas, compartilhando nossas próprias hipóteses. E que venham mais anos de Old Dragon Online!



1d6 Ganchos para Halflings em Old Dragon

por João Victor (Convidado)

12 de dezembro de 2025, 10:00

Há algumas semanas, [uma série de textos analisando dados das mesas cadastradas no Old Dragon Online](#) foram publicados. Os quatro artigos reuniram todo tipo de dado fascinante, de faixas de níveis, itens mais usados, feitiços mais memorizados...

Mas de todas as informações, a que mais me chamou a atenção foi o número de jogadores de Halfling. Essa espécie não só ficou na lanterna das raças do [LB1](#), como também ficou atrás dos Meio-Elfos, uma raça do [LB2](#). Além disso, apesar de sua poderosa fama entre jogadores, o Halfling Aventureiro, foi a especialização menos jogada.

Esse texto tem duas funções: tentar entender o que leva a essa situação e oferecer 6 (ou 1d6, se preferir) ganchos para essa raça. Desses, três serão baseados na descrição dos Halflings dentro do jogo, e três serão baseados nos próprios dados da pesquisa. Além disso, cada gancho terá seis opções, para que jogadores possam rolar aleatoriamente uma sugestão, ou escolher qual for mais conveniente. E sem mais delongas...



Halflings: humanos, demasiado humanos

Eu tenho uma teoria muito simples para a popularidade relativamente baixa (sem trocadilho) para os Halflings: eles são humanos demais.

O Halfling de Old Dragon — e da maioria dos RPGS — é inspirado nos *Hobbits* de Tolkien. Nessas histórias, os *Hobbits*, por serem um povo mais mundano e com uma cultura material mais próxima à dos leitores, serviram de introdução perfeita ao mundo maior da Terra-Média.

Entretanto, temo que um pouco disso seja perdido na mesa típica de RPG. Como bem apontado no artigo original, Elfos (e Meio-Elfos) são associados a uma graça sobre-humana, uma ligação profunda à natureza e a reflexões sobre a passagem do tempo. E claro, fale em “cidade élfica” e imediatamente imagina-se uma vila na floresta, com arquitetura inspirada em *Art Nouveau*. Da mesma forma, Anões estão ligados à ideia de guerreiros resilientes, vivendo em salões *Art Déco* esculpidos nas entranhas de montanhas.

Já os Halflings... Bem. Eles têm um arquétipo, sim, de um povo bucólico que tem um gosto por aventura. Infelizmente, esse arquétipo se aplica a uma quantidade muito grande de heróis de fantasia perfeitamente humanos. E para piorar, a típica vila Halfling não é tão diferente das vilas humanas, quanto o Condado era de Rohan, ou Gondor. O resultado é que é muito fácil ver essa raça meramente como “um humano baixinho”. Então aqui darei um passo para trás: o que um Halfling de Valansia tem de único para inspirar jogadores e Mestres?

Histórico: eles são aventureiros natos

Ok, isso não é tão incomum, mas é algo que vale a pena ser explorado. Os Halflings de Old Dragon são um povo bucólico e amistoso, mas não exatamente caseiro. O integrante típico desta raça tem uma curiosidade imensa sobre o mundo exterior, o que os dá uma propensão natural a sair em aventuras. Nisso, eles lembram mais o Bilbo tardio, inquieto por ficar muito tempo no Condado, mais que o *Hobbit* típico.

Essa sessão convida Mestres e jogadores a dar o próximo passo: o que viver em uma sociedade de aventureiros significa para seus personagens?

Histórico

Idé	Histórico	Descrição
1	Herdeiro	Você conhece um aventureiro experiente, que explorou o mundo e voltou para casa com uma fortuna razoável (ainda que sempre exagerada pelos vizinhos). Seja um parente, amigo ou celebridade local, você sonha em ser um herói também.
2	Pioneiro	Você vem de uma vila fundada há pouco tempo, e cresceu em meio a exploradores. Seguir os passos deles — e quem sabe tirar a sorte grande nos ermos do mundo — é natural.
3	Focado	Você tem um objetivo em mente. Ganhar ouro para comprar uma toca, se provar perante os pais de um interesse amoroso, provar a culinária de outros povos e voltar como um chef experiente... Seja lá qual for o motivo, há uma meta além de curiosidade norteando suas ações.
4	Curioso	Você é um Halfling normal, que decidiu partir por terras novas em busca de saciar seu desejo de ver mais do mundo. Mas será que isso não te deixa com um desejo de voltar ao lar?
5	Tragédia	Você tem um peso no coração. Alguém próximo partiu em uma aventura e nunca mais foi visto. Você é mais cauteloso que o normal, mas talvez ainda tenha esperança de um reencontro.
6	Necessidade	"Recompensa por mim? Não, não. Olhe, essa pessoa no cartaz de procurado tem um nariz mais redondo que o meu..." (Na verdade, talvez eu role nessa tabela novamente).

Lendas e Mitos: eles são antigos

Sem entrar em muitos *spoilers* sobre o Heróis de Valansia, Halflings (e Gnomos) em Old Dragon são culturas antigas, que viveram sozinhos por séculos antes da chegada (ou antes, do retorno) dos outros mortais.

Isso significa que uma parte considerável da história e ruínas de Valansia são ligadas a esses povos. Que mistério dos dias antigos as suas avós contavam para você?

Lendas e Mitos

Idé	Lenda ou Mito	Descrição
1	Figura Folclórica	Na sua vila há lendas de um "Mochileiro Doido", que some em flashes de luz, e volta com ouro e joias. A maioria acha que não passa de uma história, mas há relatos de brilhos estranhos nos pântanos...
2	Tumba na Colina	Para além das terras patrulhadas, há colinas funerárias, onde mortos de eras perdidas repousam. Que segredos poderiam ser achados lá?
3	Esculturas Estranhas	Nos arredores da vila há três estátuas de monstros com feições estranhamente tristes e pesarosas. Há lendas que eles despertarão no dia em que forem erguidos acima das nuvens, mas como alguém poderia testar isso?
4	Ponte do Demogorgon	Nas proximidades da vila há uma ponte de pedra que os Halflings não construíram. Reza lenda que quem tiver a coragem de passar a noite de solstício lá, em vigília, ganhará uma grande recompensa...
5	Floresta Maldita	Nos arredores da vila, há uma floresta cujas árvores parecem se mexer quando ninguém as observa. Um druida está planejando uma expedição para exorcizar o lugar.
6	Círculo de Pedras	Há um círculo de pedras próximo a um rio, com inscrições em uma língua esquecida, e pinturas de seres marinhos. Talvez acadêmicos estivessem dispostos a pagar algo por uma cópia das inscrições.

Interculturalidade: Eles (e os Gnomos) têm uma relação especial com os outros povos

Similar ao tópico anterior, faz relativamente pouco tempo que outras raças chegaram a Valansia. A chegada deles foi pacífica, e os povos convivem em harmonia, mas essa mudança sem dúvida deixou marcas da cultura Halfling... E mais importante, no seu personagem.

Interculturalidade

Id6	Relação Cultural	Descrição
1	Cosmopolita	Seu personagem ainda é fascinado por todas as culturas novas. Você tem uma lista de cidades que planeja visitar.
2	Admiração Singular	Uma cultura ou região em especial chamou sua atenção. Você vai fazer de tudo para aprender e conhecer mais sobre eles.
3	Desbravador	Sim, os outros povos são legais, mas sabe o que deve ser ainda mais legal? Contactar povos novos! Devem ter populações desconhecidas nos Ermos... Você só precisa encontrar eles.
4	Propaganda	Você gosta dos recém chegados, mas acha que eles iriam gostar ainda mais de descobrir os prazeres de uma erva de fumo depois do chá da tarde. Você se delicia em apresentar forasteiros à cultura Halfling — só não venha dizer que eles são só humanos baixinhos!
5	Indiferença	Honestamente, você tem mais o que fazer. Outros povos não são seus inimigos, mas sua curiosidade é voltada para outros aspectos do mundo — exploração de masmorras, biologia dos monstros, cozinhar...
6	Revolta	"Comitê Halfling Anarquista Organizado? Eu nunca ouvi falar da CHÃO, você está me chamando de traidor?"



Organizações: Tem muitos ladrões...

Ok, isto mal é uma característica emergente: Halflings são associados a ladrões — ou como o Bilbo descreveria, “gatunos” — desde *O Hobbit*. A espécie também tem benefícios mecânicos para jogar como Ladrão (ou suas variantes), e sua especialização racial é derivada dessa classe.

O Ladrão é quase uma extensão natural do ideal do Halfling. Um aventureiro que não tem a força bruta dos guerreiros ou a maravilha mágica dos conjuradores, mas por meio da discrição, astúcias e golpes certos, quase impossíveis, salvam o dia.

Ainda assim, os números impressionam. Além de ser a única raça onde o Ladrão é a classe mais jogada, a segunda classe mais jogada é o Halfling Aventureiro. A terceira? O Bardo. A quarta? Assassino, empatada com Mago (e já chegaremos lá). A quinta? Ranger. Aproximadamente 7 em cada 10 personagens Halflings são ladrões.

Por mais que inicialmente aventureiros geralmente sejam a exceção, acho que pode ser interessante considerar as implicações para a construção de seus personagens. Como uma guilda de ladrões funciona quando tem tantos aventureiros dessa profissão? É tentador resignificá-los como exploradores, ou mesmo investigadores, mais focados em usar suas habilidades para resolver crimes e investigações.

Então, além da clássica guilda de ladrões, vamos oferecer aqui 6 organizações que podem explicar a origem dos talentos do seu personagem, junto de alguns ganhos sobre o que elas estão fazendo agora:

Organizações

1d6	Organização	Descrição
1	Associação de Moradores	Você faz parte de uma associação de moradores, dedicada às mais diversas atividades. Atualmente, o alto escalão está em polvorosa para o festival cívico, e está especialmente preocupado com forasteiros e arruaceiros.
2	Sociedade Secreta	Há boatos de que há uma organização misteriosa em sua vila, atuando nas sombras para controlar tudo e todos. Talvez haja uma recompensa por enfrentá-los... Ou por se juntar a eles.
3	Clube Esportivo	Você faz parte de um grupo dedicado à esportes e outras tradições físicas dos Halflings. E nada mais típico do que sair em viagens de campo para pôr esses talentos em prática.
4	Escola de Artes	Os bardos locais fazem todo tipo de atividade, desde entretenimento, a servir de olhos para a vila, até serviços mais delicados. Atualmente estão buscando novos atores para uma peça, depois que dois talentos morreram em um acidente trágico de carroça.
5	Exploradores	Você faz parte de um grupo dedicado a patrulhar e explorar os ermos, e voltar com tesouros para casa. O membro mais renomado da sua organização é o Velho Arthur, que dizem ter um arsenal incrível em casa.
6	Xerifes	Você faz parte de uma organização de Halflings dedicada a manter a ordem nas fronteiras de sua vila. Normalmente a coisa mais difícil de lidar são gansos desgarrados, mas há também alguns forasteiros desaparecendo — e você vai descobrir o que está acontecendo antes que isso estrague o festival cívico!

Ligação com o Arcano: Também há muitos magos

Ok. Essa é uma trapaça, já que Halflings Magos ainda são uma minoria, mas: Mago é a classe não-ladrão mais jogada.

De certa forma, Halflings arcanos fazem muito sentido. Essa raça é por vezes vista como frágil pelo tamanho, e a classe Mago é focada em usar poder arcano para suplantar a falta de habilidades marciais. Mecanicamente, as desvantagens vindas do tamanho pequeno não têm influência nos arcanistas, e o bônus de furtividade pode muito bem salvar um conjurador de uma situação perigosa.

Um pouco mais discretamente, Halflings conjuradores são um eco da relação única entre Gandalf e O Condado. No contexto de Valansia, isso também pode ser visto como um sinal de proximidade com os Gnomos, uma raça tradicionalmente associada com magia, e que de fato têm Magos e Ilusionistas como as classes mais jogadas.

Assim sendo, temos uma tabela para ligações de personagens Halflings com o arcano:

Ligação com o Arcano

Id6	Ligação com o Arcano	Descrição
1	Amigo de Gnomos	Você é amigo de Gnomos, e conhece algo sobre magia graças a eles.
2	Amigo Poderoso	Algum Mago experiente visitou suas terras em busca de paz e descanso. Você fez amizade com ele, e aprendeu algo.
3	Segredos Antigos	A matriarca da sua família aprendeu muitas coisas ao longo dos anos. Algumas delas foram confiadas a você.
4	Acadêmico	Você simplesmente sempre foi fascinado por magia, e foi atrás de mais estudo por conta própria, como tantos outros fazem em Valansia.
5	Mestre de Cerimônias	Você faz parte de uma tradição muito antiga de aprender sobre magia para realizar grandes shows de luzes e chamas em festivais. Mais do que qualquer outro, você sabe que a conjuração não é só ciência: é uma arte.
6	Tirano	No passado recente, um mago poderoso achou que poderia dominar sua vila. Vocês o derrotaram, e ficaram com todas as posses dele. Estudar os artefatos te deixou familiarizado com o arcano.



Relação com o Divino: eles têm uma diversidade religiosa inesperada

Uma das grandes diversões de mundos de fantasia é ligar seus personagens a deuses e religiões ficticiais para aprofundar suas caracterizações. E uma revelação interessante dos dados do ODO é que os Halflings, tecnicamente, são a única raça do Old Dragon que tem mais servos de um ser caótico que dos deuses ordeiros e neutros.

O Assassino, a quarta especialização mais comum entre essa raça, é descrito como sendo ligado ao Demogorgon. Junto com o número quase igual de Clérigos e Druidas, isso pinta os Halflings como sendo extremamente diversos em suas crenças.

Pode ser muito interessante interpretar membros dessa raça como tendo a mente mais aberta, e estando dispostos a abraçar outras religiões, mesmo aquelas que — talvez com razão — são banidas por outros povos.

Assim sendo, a última tabela deste texto será sobre relações com o divino:

Relação com o Divino

Id6	Relação com o Divino	Descrição
1	Ortodoxo	Você acredita em um dos deuses bem vistos por sua sociedade, e se dedica unicamente a ele.
2	Sincrético	Você adora um dos deuses bem vistos por sua sociedade, mas sua adoração absorveu elementos de outro. Afinal, a Ordem também faz parte da Natureza, não é?
3	Politeísta	Você bebe água de muitas fontes, e reza para o deus mais apropriado a cada momento.
4	Crenças Antigas	Você é especialmente ligado à crenças da sua região, que talvez sejam desconhecidas — ou mal vistas — em outras partes.
5	Culto	Você faz parte de uma organização proibida, mas benevolente e inócua. Proteger a si mesmo e aos seus colegas é a prioridade máxima.
6	Culto Maligno	Quer saiba ou não, você de fato está em uma organização religiosa destrutiva. O que seu personagem fará?

Quer mais material para dar personalidade aos seus Halflings em Old Dragon?

Com isso, chegamos ao fim deste artigo. Espero que ele tenha inspirado você a criar personagens Halflings. E caso você queira mais textos para se inspirar, não se preocupe: a linha Old Dragon tem muitos materiais para ajudar:

- O [Livro II: Regras Expandidas](#) traz informações sobre o [Halfling Aventureiro](#), e sobre como esses personagens podem marcar a história dos seus reinos no modo legado.
- O [Livro III: Monstros & Inimigos](#) tem informações para a criação de NPCs Halflings — e claro, mais antagonistas para eles enfrentarem!
- O [Pequeno Guia do Jogador](#) contém, além de outras dicas, descrições de dois subtipos de Halflings: os [Robustos](#) e os [Tipossaltos](#).
- O [Cenário de Campanha: ARKHI](#) tem Halflings vivendo em culturas únicas nos arredores do Deserto de Dunas Negras.
- O [Cenário de Campanha: Heróis de Valansia](#) detalha a história dos Halflings de Valansia e seu protetorado.
- E claro, o recente [Guia de Campanha: Raças](#), apresenta uma raça parente dos Halflings, os [Varkos](#), e dá aos Mestres e jogadores mais opções para customizar seus personagens.

Boas aventuras, e lembre-se: “os melhores perfumes vêm nos menores frascos!”



1d6 Ganchos para Gnomos em Old Dragon

por João Victor (Convidado)

16 de janeiro de 2026, 10:00

Gnomos. Os desconfiados, mas galhofeiros, habitantes de minas. Se há uma raça fantástica no Old Dragon que os jogadores conheceram antes mesmo de entender o que é RPG, são esses simpáticos baixinhos, de aparência enrugada, que amam seus gorros.

É comum ter contato com bonecos, peças decorativas e ilustrações desses pequenos seres charmosos muito antes de se ver um filme, jogo ou livro de fantasia que apresente seres longevos de orelhas pontudas que vivem em florestas, barbudos rabugentos que moram nas montanhas ou povos de pés peludos habitantes de tocas.

Ainda assim, entre todas as raças apresentadas no [Livro I: Regras Básicas](#) e no [Livro II: Regras Expandidas](#), o gnomos é de longe a menos jogada. De acordo com dados do Old Dragon Online, compilados no artigo [O perfil do aventureiro Old Dragon](#), apenas 3,5% dos personagens criados por jogadores são gnomos. Isso representa quase um terço da segunda raça menos jogada dos livros básicos: os Halflings. Mas por que isso acontece?

Talvez o motivo seja simples. Se Halflings sofrem por serem parecidos demais com humanos, os gnomos sofrem por serem parecidos demais com Halflings. À primeira vista, as duas raças são muito similares: ambos são humanoides pequenos, que vivem em vilas afastadas das grandes ambições dos povos maiores (perdoem o trocadilho). Com isso, acaba surgindo uma espécie de “competição” por esse nicho narrativo, e os gnomos levam desvantagem. Enquanto seus colegas de pés peludos podem traçar suas origens a duas das obras mais populares de fantasia — *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis* — os gnomos dependem quase exclusivamente da própria descrição do jogo para ganhar identidade.

Assim, para ajudar esses pequeninos a brilharem, faremos a seguir uma exploração do gnomos, mais uma vez combinando as descrições presentes nos livros de Old Dragon 2ª Edição com os dados disponíveis no Old Dragon Online.

Eles são folclóricos

Os Gnomos são inspirados mais diretamente no folclore do mundo real do que qualquer outra das raças básicas. Enquanto Elfos, Anões e Halflings aparecem com frequência em livros, filmes, jogos e séries de fantasia, o gnomos “típico” costuma ser encontrado em artigos de decoração, ilustrações antigas e desenhos animados. E o Old Dragon abraça isso de coração.

Aqui, os gnomos são descritos como seres enrugados, de cabelos claros. Culturalmente, o uso de gorros é motivo de orgulho entre eles. O gnomos é uma criatura retirada diretamente da memória coletiva, e isso pode ser uma fonte praticamente inesgotável de inspiração para jogadores e mestres. Há principalmente dois conceitos presentes na cultura popular: gnomos como elementais e gnomos como seres feéricos.

O nome “gnomos” foi criado na Europa renascentista como uma tentativa de classificar seres elementais — criaturas capazes de feitos mágicos, mas dotadas de corpos físicos. Havia Silfos no Ar, Salamandras no Fogo, Ondinas nas Águas e Gnomos na Terra. É daí que vem muito da personalidade dessa raça no sistema: acreditava-se que eles viviam em minas e adoravam pregar peças em mineradores.



Por outro lado, muitos dos elementos visuais associados aos gnomos — tamanho pequeno, uso de chapéu, viver nos campos — remetem diretamente às lendas feéricas. É fácil associar esse povo a histórias antigas de reinos além do horizonte, onde o tempo flui de maneira estranha e o maravilhoso é a regra.

Resgatando esse imaginário, convidamos os jogadores a se perguntar: que lendas os seus personagens gnomos conhecem? Aqui, podemos dispensar tabelas — certamente vocês sabem quais histórias se encaixam mais nos seus gostos, de gorros mágicos a gnomos presos em garrafas.

Eles são variados

Ok, isso é um pouco trapaça da minha parte, mas, como mencionado anteriormente, os gnomos não possuem uma âncora direta na literatura fantástica. Isso significa que jogadores não contam com um personagem referencial forte — como, por exemplo, os jogadores de elfos têm Legolas, de *O Senhor dos Anéis*.

Essa ausência de uma referência dominante abre mais espaço para trabalhar conceitos variados de gnomos em mundos de fantasia sem que isso cause estranhamento. Na seção anterior, já mencionamos duas possíveis origens, mas nem mesmo é necessário estabelecer uma resposta definitiva. Dito isso, convidamos os jogadores de gnomos a refletirem: quais são as crenças do seu personagem sobre o próprio povo?

A seguir, algumas sugestões de crenças possíveis:

1. **Elemental:** seu personagem acredita ser refugiado do Plano Elemental da Terra, e acredita que os anões também tenham vindo de lá.
2. **Feérico:** seu personagem acredita ser originário de um plano feérico e acredita que os elfos compartilham essa mesma origem.
3. **Fugitivo de monstros:** seu personagem acredita que gnomos e halflings descendem de uma espécie muito antiga — os Elois — que fugiram de um povo monstruoso há séculos. Ou seriam séculos no futuro?
4. **Viajantes de outros mundos:** seu personagem acredita que gnomos e outras espécies do mundo são mutantes, descendentes de humanos que chegaram à Terra em eras esquecidas.
5. **Irmão dos elfos:** seu personagem suspeita que seu povo seja um híbrido, à semelhança dos meio-elfos.
6. **Convencional:** seu personagem acredita que seu povo foi criado pelo panteão, sem mistérios ou teorias alternativas.

Eles são mineradores por vocação

Os gnomos do Old Dragon são descritos como exímios mineradores e artesãos de joias — tanto que *Avaliar Bens* é uma habilidade inata da raça. E, de fato, isso por si só já rende inúmeras ideias de aventura.

É fácil imaginar um gnomo convocando aventureiros para libertar uma mina infestada de monstros, escoltar um carregamento de gemas até uma cidade distante ou recuperar um artefato lendário. E quem sabe quantas masmorras hoje perdidas pelos ermos não começaram, originalmente, como minas gnomas?

Por outro lado, fazendo aqui o papel de estraga prazeres, não é possível se alimentar de gemas e joias. Isso abre espaço para uma reflexão interessante: quais outras atividades os gnomos desenvolvem dentro de suas comunidades para sobreviver? E, talvez mais importante, eles realmente gostam disso?



Eles são conjuradores natos

Este ponto é quase um atestado ao peso da bagagem cultural dos jogadores. Na descrição do gnomo no [LB2](#), não há uma única menção direta à magia, tampouco qualquer habilidade racial especialmente voltada para magos ou outros conjuradores. Ainda assim, isso não é o que vemos nas fichas do Old Dragon Online.

Com aproximadamente 42% dos gnomos criados como magos e 26% como clérigos, eles se tornam, de longe, a raça mais associada à magia no Old Dragon — e isso ocorre puramente por escolha dos jogadores. Para ilustrar, vale compará-los com outra raça tradicionalmente conhecida por serem mineradores baixinhos: os anões.

Em uma análise a sangue-frio, um gnomo e um anão combatentes são bastante semelhantes. Ambos podem usar qualquer armadura e, devido ao tamanho pequeno, só empunham armas grandes se forem feitas sob medida. A diferença mais relevante é que os anões possuem bônus situacionais contra certos inimigos. Ainda assim, cerca de 66% dos anões são guerreiros de algum tipo, enquanto apenas 13% dos gnomos trilham esse caminho.

A mente coletiva dos jogadores parece favorecer a imagem dos gnomos como seres que recorrem a poderes místicos para resolver situações — algo que soa como um eco de contos de fadas antigos ou mesmo de animações infantis. Isso se reflete até na escolha de especializações: gnomos ilusionistas aparecem como a segunda combinação mais popular dessa raça. Diante disso, convidamos os jogadores a abraçar essa leitura e a se perguntar: como a magia arcana influencia a cultura gnomas?

O que levou seu personagem a se interessar — ou não — por trilhar o caminho da magia?

Para você a magia é...

1. **Estudo:** você encara a magia como um campo acadêmico, e sua sede por conhecimento o impulsiona.
2. **Prática:** você vê a magia como uma ferramenta para compreender melhor a terra e realizar minerações mais bem-sucedidas. É apenas questão de tempo até você criar um feitiço para encontrar gemas.
3. **Uma arte:** você trata a magia como meio para criar a rainha de todas as joias — os itens mágicos. Seu sonho é, um dia, forjar artefatos lendários.

4. **Guerra:** para você, a magia é antes de tudo uma forma de autodefesa. Depois que inventaram bolas de fogo, a esgrima virou esporte!
5. **Sinistra:** você tem uma visão incomum entre os seus e teme a magia, desconfiando de seus efeitos e consequências.
6. **Divertida:** fã de ilusionistas, você é fascinado em criar truques para entreter as massas.

Tem muitos sacerdotes (e muitos druidas)

Este tópico dialoga diretamente com o anterior. Os gnomos são a raça com, proporcionalmente, mais sacerdotes no Old Dragon Online e ainda apresentam uma peculiaridade interessante: junto de elfos e halflings, são as únicas raças em que o número de druidas se iguala ou até supera o número de clérigos.

Acredito que isso ocorra por dois motivos principais. Primeiro, o druida evoca religiões antigas e tradições ligadas ao campo e à natureza, elementos que combinam muito bem com a imagem do gnomo. Segundo, o druida não pode usar armaduras pesadas nem armas de metal, o que resulta em uma estrutura menos voltada para o combate direto do que a do clérigo — reforçando, mais uma vez, a leitura do gnomo como um ser astuto e pouco afeito à força bruta.

É claro que é perfeitamente possível jogar com um druida extremamente agressivo e subverter essa expectativa. Em níveis mais altos, inclusive, há um contraste divertidíssimo em usar a habilidade Transformação para converter seu pequeno gnomo em um elefante e fazer o chão tremer. Ainda assim, de modo geral, o gnomo druida é o mais próximo que se pode chegar de jogar com um “espírito da floresta” dentro das regras básicas do Old Dragon*: um pequeno ser, profundamente ligado à terra, conhecedor das matas e capaz de assumir formas animais.

*Se você quiser se aprofundar ainda mais nesse conceito, o [Guia de Campanha: Raças](#) apresenta regras para diversos outros povos com essa pegada, como [Duendes](#), [Pixies](#), [Treants](#) e outros.

Isso não significa que outros tipos de sacerdotes não rendam personagens igualmente interessantes. Clérigos e acadêmicos podem representar figuras sábias, guiando suas comunidades ou dedicadas à busca incessante por conhecimento. Xamãs, por sua vez, expressam uma relação mais pragmática com a natureza — e pode ser muito interessante pensar qual animal guardião um gnomo teria.

Já os proscritos são estatisticamente ausentes. E que os Drakolds me mordam se isso não for mais um indicativo de como os jogadores de gnomos os enxergam: um povo sábio e bucólico, que não se deixa afundar em desespero ou crises de fé. O que, sinceramente, só aumenta minha curiosidade em ver mais gnomos proscritos nas mesas.

E falando em quebrar estereótipos...

Eles são... Bárbaros?!

Um dos dados mais curiosos do Old Dragon Online é que, entre os Gnomos combatentes, guerreiros aparecem empatados com bárbaros. Gnomos bárbaros. Não é um conceito engraçado?

O Bárbaro “ideal” é quase a negação total da ideia do gnomo. Ao ouvir a palavra bárbaro, pensamos em um brutamontes sem nenhuma paciência com magia, vivendo nos ermos do mundo e rejeitando a decadência da civilização — não em uma pequena criatura, bucólica e ligada a poderes místicos. Um gnomo bárbaro soa quase como uma contradição... E é justamente isso que o torna tão divertido de jogar.

Mas e o “quase” do parágrafo acima? Pois bem: por mais divertido que seja imaginar uma gnoma de aproximadamente 1,5 metro de altura, que mais parece uma vovozinha, bancando Conan, o Destruidor, justiça seja feita — o bárbaro do Old Dragon 2ª Edição tem, sim, pontos em comum com os gnomos. Isso se dá porque aqui ele não é apenas um berserker furioso, mas um combatente especializado em sobreviver e lutar nos ermos. Ambos, portanto, compartilham uma forte associação com ambientes naturais, e faz todo sentido imaginar um gnomo usando a furtividade, o conhecimento do terreno e táticas de guerrilha para derrotar inimigos maiores e mais pesados.

Sob esse ângulo, é até possível enxergar o gnomo bárbaro como um tipo de combatente “padrão” de seu povo: alguém que evita armaduras pesadas porque elas atrapalham a movimentação na floresta, e que rejeita itens mágicos não por ignorância, mas por princípio — vê como desperdício ou até como uma profanação de uma obra-prima. Afinal, quantos soldados um nobre não enviaria para a morte em troca de um único artefato mágico recebido como “presente”?

Mas claro, também é fascinante imaginar o que levaria à criação de um gnomo bárbaro? Seria ele membro de alguma comunidade perdida, um sobrevivente que foi afastado da vila e cresceu em outras terras, um simples guerreiro que passou por uma experiência traumática com magia? As opções são infundas!

Quer saber mais?

Pois bem, com isso chegamos ao fim de mais um artigo sobre as raças de Old Dragon. Mas esse não precisa ser o fim de suas leituras sobre gnomos. O sistema oferece diversos materiais para ajudar a aprofundar e expandir a criação de personagens dessa raça.

Quer conhecer em detalhes os gnomos do Old Dragon e ainda ter acesso a regras para torná-los nobres em sua mesa? Confira o [Livro II: Regras Expandidas](#).

Quer mais informações sobre os Gnomos de Valansia, o cenário oficial do Old Dragon 2ª Edição? Então vale conhecer o [Cenário de Campanha: Heróis de Valansia](#).

Quer mais opções de gnomos e ainda contar com regras para criar variações dessa raça? Tudo isso está disponível no [Pequeno Guia do Jogador](#).

E se a ideia for ir além — buscando inspirações para outras raças ou criar sua própria versão de gnomo do zero — o [Guia de Campanha: Raças](#) é o material ideal.



16 Ideias para o Proscrito em Old Dragon

por João Victor (Convidado)

27 de fevereiro de 2026, 10:00

Das 20 classes e especializações disponíveis nos livros básicos da Old Dragon 2ª Edição, nenhuma parece causar tanto estranhamento nos jogadores quanto o Proscrito. Isso pode ser observado até mesmo nos números: segundo dados do Old Dragon Online, o Proscrito é a especialização “livre” — ou seja, que não está atrelada à uma raça — mais impopular do site.

E francamente, é fácil entender o motivo.

À primeira vista, o Proscrito não parece exatamente uma especialização; soa mais como uma punição. Um clérigo que não pode curar adequadamente, que não pode destruir mortos-vivos e que só conjura magias no 10º nível. Qual será a próxima? Um guerreiro que não pode usar armas nem armaduras e precisa lutar apenas com artes marciais?

Mas, claro, as aparências podem enganar. E, se há um traço que define o jogador de Old Dragon, é a capacidade de enxergar oportunidades em situações que parecem desafios intransponíveis.

Assim, em honra à essa especialização incompreendida, dedicar algumas linhas à sua origem, às suas forças e ao potencial narrativo do Proscrito.

Origem

O Proscrito é uma especialização que tem uma função mecânica clara: responder à pergunta “o que acontece quando um sacerdote” — um Clérigo, um Druida, um Acadêmico ou um Xamã — “falha nos mandamentos de seus deuses?”. E essa é uma pergunta importante a ser respondida.

Há muitas formas de um personagem perder seus poderes divinos ao longo de suas aventuras. Dilemas morais, decisões tomadas em jogo ou mesmo itens mágicos amaldiçoados podem levar ao rompimento de seu vínculo com os deuses.

Além dessas situações imprevisíveis — que poderíamos chamar de Proscritos Acidentais — essa especialização também contribui para dar mais profundidade ao mundo de jogo. Afinal, é irrealista imaginar que nenhum sacerdote jamais falhará ou se afastará de sua fé. Esses personagens — que poderíamos chamar de Proscritos Convictos — oferecem muitas oportunidades de interpretação.

Apesar de esses dois arquétipos compartilharem a mesma especialização, tendem a apresentar padrões de jogo distintos. Exploraremos isso adiante, mas antes vamos analisar o esqueleto mecânico dessa especialização.

Mecânicas

Analisar o Proscrito é, antes de tudo, analisar algo que os jogadores já conhecem bem: sua classe base — o Clérigo — é muito forte. E precisa ser. Por serem os curandeiros dos grupos de aventureiros, os clérigos não apenas estão no calor da batalha, como também não podem ser os primeiros a cair. Ao herdar o esqueleto mecânico dessa classe, o Proscrito começa com um “kit” surpreendentemente robusto.

Só por ser um sacerdote, o Proscrito já começa com o segundo melhor Dado de Vida do jogo, a segunda melhor Base de Ataque, progressão de XP igual à do Guerreiro e a capacidade de usar itens mágicos divinos que não envolvam conjuração de magias. E, claro, essa especialização não é simplesmente um Clérigo (ou Acadêmico, ou Druida ou Xamã) depenado. Afastar-se dos deuses também traz suas vantagens.

Por não estar preso a nenhum tabu, o Proscrito já começa com uma vantagem que apenas 4 outras especializações do Old Dragon 2ª Edição possuem — Guerreiro, Paladino, Anão Aventureiro e Elfo Aventureiro: acesso a todas as armas e armaduras desde o 1º nível.

E, à medida que evolui, a especialização adquire novas habilidades.

No 1º nível, a habilidade **Cura Natural** permite ao Proscrito acelerar a recuperação do grupo e, talvez mais importante, evitar a morte de personagens agonizando.

No 3º nível, **Treinamento em Combate** concede +1 à Base de Ataque (BA) do Proscrito, reforçando sua posição como o mais combativo entre os sacerdotes.

No 6º nível, **Afetar Mortos-Vivos** permite ao personagem prejudicar ataques de criaturas mortas-vivas.

Por fim, no 10º nível, a habilidade **Misticismo** possibilita o uso de magias divinas como um Clérigo de 1º nível.

Pronto, agora que temos uma visão geral do Proscrito, devemos responder à pergunta: *como jogar com essa especialização?* E a resposta pode variar conforme a forma como o personagem chegou até ela — por acidente ou por convicção.



O Proscrito Acidental

Como explicado acima, os Proscritos Acidentais são aqueles que assumem essa especialização em decorrência de algum imprevisto durante as aventuras. Há diversas formas de um sacerdote quebrar seus juramentos — algumas delas, como itens amaldiçoados que alteram o alinhamento de seu usuário, podem até ocorrer de maneira aleatória.

Embora, em casos mais leves, o Mestre possa aplicar apenas penalidades temporárias, resolvidas de forma mais simples, infrações graves podem levar um sacerdote a tornar-se um Proscrito.

Para esses jogadores, não há muito mistério: o Proscrito tende a ser um estado transitório, até que encontrem uma forma de se redimir — provavelmente buscando outro sacerdote de sua fé capaz de conjurar a magia Penitência.

Nessas situações, a perda dos poderes sacerdotais altera a dinâmica do grupo. Será necessário aventurar-se de forma mais metódica e cautelosa para compensar a ausência das magias de cura. Ainda assim, o Proscrito é quase uma colher de chá. Sério.

Basta observar as habilidades descritas anteriormente. Por mais que os feitiços e demais poderes façam falta, um Proscrito ainda é muito mais eficiente do que um Clérigo, Acadêmico, Druida ou Xamã completamente privado de suas habilidades. A especialização funciona, nesse sentido, como uma “trava de segurança”.

A habilidade **Cura Natural** garante que ninguém estará fadado a agonizar até a morte por falta de sacerdotes. Da mesma forma, **Afetar Mortos-Vivos** oferece uma margem de manobra contra essas criaturas.

E, claro, o acesso irrestrito a armas e armaduras, aliado a **Treinamento em Combate**, torna-se um bônus relevante durante esse período turbulento do personagem — algo especialmente significativo para Xamãs e Druidas, que normalmente possuem uma seleção de equipamentos mais limitada.



O Proscrito Convicto

O outro tipo de Proscrito é o que podemos chamar de Proscrito Intencional. Nesse caso, o próprio jogador decide que seu personagem é um sacerdote que caiu em desfavor com seus deuses. Ou seja, ao menos no curto prazo, ele não buscará recuperar seus poderes divinos.

Desde já, vale uma sugestão: Proscritos Convictos funcionam melhor em grupos que já contam com outro sacerdote — ou, no mínimo, quando o jogador conversa previamente com o restante do grupo sobre sua escolha. Embora o Proscrito possua mecânicas que auxiliem na recuperação, um grupo cujo único sacerdote seja um Proscrito precisará jogar de forma mais cautelosa. Poderíamos até brincar que isso é jogar Old Dragon no modo difícil.

Feita essa ressalva, minha sugestão é enxergar o Proscrito — ao lado do Paladino — como um meio-termo entre o Guerreiro e o Clérigo.

Em um extremo, temos o Guerreiro: o auge do poder marcial em Old Dragon. Capaz de usar todas as armas e armaduras, dotado do melhor Dado de Vida, da melhor Base de Ataque, da habilidade **Aparar** e da melhor progressão em **Maestria em Armas e Ataque Extra**.

Avançando um pouco, temos o Paladino, que abre mão da progressão em **Maestria em Armas** e do **Ataque Extra**, além de possuir um código de honra e restrições de alinhamento. Em contrapartida, ganha poderes místicos voltados à proteção do grupo e de si mesmo.

Em seguida, temos o Proscrito, que pode ser visto como um combatente que trocou parte do ápice marcial por recursos que emulam habilidades sacerdotais e acesso a alguns itens mágicos divinos. Além disso, o Proscrito recupera liberdade de ação, já que não está preso a alinhamentos ou juramentos.

Por fim, temos o Clérigo, que alcança o pleno poder divino, mas em troca perde a livre escolha de equipamentos e mantém restrições de alinhamento.

Essa comparação ajuda a entender o papel ideal do Proscrito. Com acesso a armas e armaduras, ele é um combatente versátil, capaz de atuar tanto na linha de frente quanto na retaguarda. Em momentos críticos, pode recorrer a seus poderes e ao uso de itens mágicos para complementar sua capacidade marcial.

É tentador dizer que o Proscrito é uma especialização “pato”, que faz um pouco de tudo, mas não se destaca em nada. No entanto, como vimos acima, isso não é verdade. Ele desempenha várias funções quase tão bem quanto os especialistas — e, acima de tudo, é surpreendentemente robusto.

A classe também permite surpreender adversários: ninguém espera que o “guerreiro” da linha de frente, de repente, puxe um cajado de cura e levante um aliado caído.

E, falando em interpretação, essa é uma especialização para a qual não faltam boas ideias.

Narrativa

“Crises de Fé” é um tema que, à primeira vista, parece mais apropriado a filmes de drama do que a histórias de fantasia heroica — mais próximo de *O Sétimo Selo* do que de *Caverna do Dragão*. Afinal, como falar em crise de fé quando quase todo grupo de aventureiros convive com poderes divinos?

É justamente aí que os Proscritos — de ambos os tipos — se tornam interessantes. Eles nos permitem explorar a relação dos personagens com o sagrado de maneira mais profunda.

Os Proscritos Acidentais, enquanto buscam redenção, podem vivenciar temas como angústia, culpa e frustração. Haverá prova maior para sua fé do que buscar purificação por um ato necessário — ou puramente acidental? A forma como os demais membros de sua religião os tratam nesse período também pode enriquecer o mundo de jogo e revelar as tensões internas de uma ordem religiosa.

Já os Proscritos Convictos elevam essa discussão a outro patamar. Explorar por que um personagem abandonou os deuses e sua antiga vida pode gerar histórias fascinantes — de grandes debates teológicos à simples percepção de que aquele caminho não era o seu.

“Mas não seria possível fazer essa interpretação com outra classe?” Bem, sim. É perfeitamente viável dizer que seu Guerreiro, Mago ou Ladrão tentou seguir a vida sacerdotal na juventude, falhou (ou foi rejeitado) e tomou outro rumo. O Proscrito, no entanto, possui uma vantagem única: ele ainda pode utilizar alguns itens mágicos divinos e mantém habilidades que reproduzem, ainda que de forma limitada, aspectos do poder clerical. Isso reforça mecanicamente a ideia de que ele já foi um sacerdote.

Além disso, o Proscrito é uma especialização singular, pois rompe com a lógica padrão de Old Dragon, na qual trocas de classe normalmente ocorrem apenas no 1º nível. Uma das marcas mais interessantes do espírito OSR é que os eventos mais transformadores da vida de um personagem não acontecem na construção da ficha inicial, mas durante as aventuras. O Proscrito é um facilitador poderoso desse tipo de arco narrativo, permitindo de forma orgânica histórias de afastamento ou reconciliação com o divino.

Há inúmeros paralelos na cultura pop: do afastamento destrutivo do Clã Mangkwan em *Avatar* após a ruptura com suas tradições, ao arco de reconexão de Luke Skywalker com a Força em *Star Wars: Os Últimos Jedi*.

E, claro, nada impede que a classe seja utilizada para explorar outras ideias além da crise de fé.

Visões Alternativas

Outro ponto interessante do Proscrito é que suas habilidades funcionam muito bem para representar outros conceitos de personagem. Aqui entramos no campo da releitura (ou *reflavor*): mudar a descrição de um elemento do jogo sem alterar suas mecânicas. Por exemplo, usar as estatísticas de uma espada curta para representar um florete, ou as de um urso para representar um porco pré-histórico.

Com isso em mente, encerramos este texto com seis sugestões para dar novos significados à classe.

- **Guerreiro de Ordem Religiosa:** Graças à sua flexibilidade em combate e ao acesso a habilidades semelhantes às de um Clérigo, o Proscrito é excelente para representar guerreiros ou cavaleiros ligados a ordens sagradas. Os Paladinos já contemplam parte desse conceito, mas o Proscrito permite maior liberdade de comportamento, sem as amarras de um código rígido ou restrições de alinhamento.

- **Cultista:** Aqui a lógica do Proscrito é invertida: em vez de o problema estar no sacerdote, ele está na divindade. Muitos cenários de fantasia apresentam deuses — frequentemente destrutivos — que foram banidos, derrotados ou aprisionados. Proscritos devotos dessas entidades podem não conjurar magias até o 10º nível simplesmente porque seus senhores divinos não estão em posição de concedê-las. Seja alguém que deseja restaurar um deus injustiçado ao seu trono, seja alguém que quer libertar o caos no mundo, essa é uma interpretação instigante da especialização — e um ótimo complemento ao Bruxo.

- **Místico:** Em vez de um sacerdote afastado da fé, este personagem é um estudioso do divino. Similar à personagens como o detetive John Constantine, ou o caçador de vampiros Van Helsing, esse Proscrito nunca foi um Clérigo — simplesmente alguém que estuda forças sagradas e profanas para seus próprios fins.

- **Devoto:** Em outra inversão interessante, a versatilidade do Proscrito pode representar uma pessoa comum dotada de grande fé e conhecimento tradicional. Esse personagem nunca buscou o sacerdócio formal, mas aprendeu rezas, rituais e práticas sagradas suficientes para manipular alguns itens mágicos divinos e replicar certas habilidades sacerdotais. A capacidade de conjurar magias no 10º nível pode simbolizar, finalmente, o reconhecimento de sua devoção por parte da divindade. O fato de o Proscrito não se igualar nem aos combatentes plenos nem aos sacerdotes dedicados — mas desempenhar ambos os papéis de forma competente — o torna surpreendentemente adequado para representar figuras mais mundanas e humanas.

- **Curandeiro:** Talvez a releitura mais direta: o Proscrito como uma versão apenas ligeiramente fantástica de um curandeiro viajante. Aqui ele se torna um “faz-tudo” que aprendeu, por necessidade ou curiosidade, a utilizar artefatos clericais — afinal, que médico não gostaria de ter acesso a magias divinas? A conjuração no 10º nível pode ser vista como um discreto gesto de aprovação dos deuses a alguém dedicado a salvar vidas.

- **Sacerdote em Treinamento:** Em mais uma inversão do conceito original, o Proscrito pode representar um Clérigo em formação — alguém que precisou se aventurar antes de desenvolver plenamente seus poderes. Essa interpretação abre espaço para um arco narrativo interessante: eventualmente, o personagem pode concluir seu treinamento e tornar-se um sacerdote “de verdade” quando a história assim permitir — talvez como um marco importante após o 10º nível.

Bem, com isso, esperamos ter ajudado a inspirar os jogadores a dar uma chance a essa especialização tão singular de Old Dragon 2ª Edição. Mas sua leitura não precisa terminar aqui.

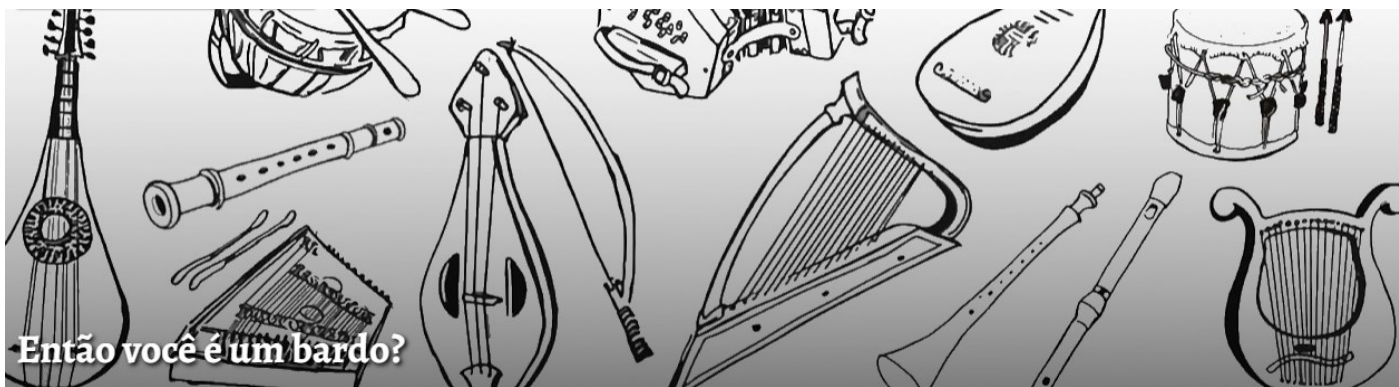
Quer saber mais sobre as religiões de Valansia, o cenário base do sistema? O [Cenário de Campanha: Heróis de Valansia](#) traz mais detalhes sobre as grandes fés da região — e sobre como um sacerdote pode falhar diante delas.

Quer explorar um mundo sombrio onde talvez os Proscritos estejam certos? O [Cenário de Campanha: Legião - A Era da Desolação](#) leva você a Kardur, uma terra onde nem os milagres dos deuses vêm sem custo.

Prefere lidar com o choque entre religiões tradicionais e um deserto alienígena? O [Cenário de Campanha: ARKHI](#) oferece inspiração para sacerdotes e renegados nas areias negras.

Ou quer abordar a religião em um contexto histórico, como a Inglaterra das invasões saxãs? O [Guia de Campanha: Senhores da Guerra](#) pode ser o ponto de partida ideal.

Até a próxima jogadores — e boas aventuras!



Então você é um bardo?

por Valdemir "DuVal" Crabi (Convidado)

26 de dezembro de 2025, 10:00

Instrumentos Musicais

Na busca por afetar as emoções de seus alvos ou sua plateia, os bardos estão sempre munidos de seus instrumentos musicais. Cada instrumento possui características únicas, também conhecidas como timbres. Alguns produzem sons mais suaves e melódicos; outros podem soar mais brutos e agressivos. Há ainda aqueles capazes de combinar suavidade e agressividade, ou mesmo alternar entre uma e outra.

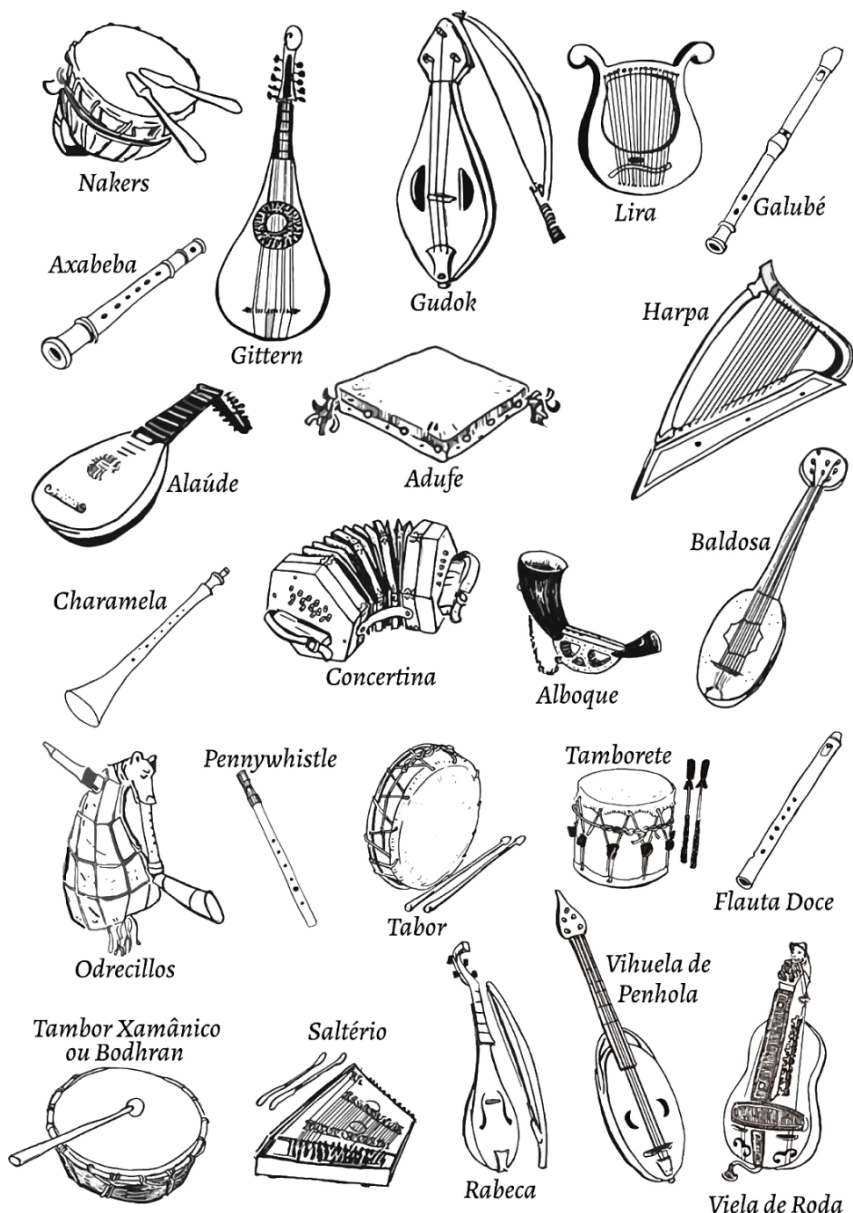


Ilustração dos instrumentos por: Valdeci Crabi

Timbre

O **timbre** é a identidade de cada instrumento e de cada voz, sendo sua característica mais distintiva. É ele que permite que o som de uma baldeosa, por exemplo, jamais seja confundido com o de uma flauta, assim como o de um tamborete não se confunde com o de um gudok. Da mesma forma, a voz de uma pessoa é facilmente distinguida da de outra.

Dessa forma, cada instrumento musical tem maior capacidade de evocar determinados tipos de emoção, especialmente quando associado a certos ambientes. Pensando nisso, os instrumentos foram divididos a partir de palavras-chave que representam suas características mais marcantes, indicando também os momentos mais propícios para seu uso, aqueles em que podem brilhar com maior intensidade.

Esses timbres são:

- Social
- Festivo
- Militar
- Emotivo

A seguir, apresentamos um sistema que descreve como o bardo pode utilizar seus instrumentos com a intenção de manipular os sentimentos das pessoas ao seu redor, criando efeitos táticos. Tenha em mente que esse sistema possui algumas limitações, em grande parte evidentes. A primeira delas é que o alcance dos efeitos está restrito à distância em que a voz ou o instrumento do bardo possa ser ouvido.

Qualquer bônus concedido é pontual e, na maioria dos casos, baseia-se na impulsividade do momento; por isso, não deve durar mais do que **1 rodada** ou, no máximo, **1 minuto**. A quantidade de seres afetados pode variar: todos os aliados que desejarem se beneficiar dessa habilidade são afetados, enquanto o número de não aliados é limitado pelo **modificador de carisma** do bardo.

Além disso, os efeitos descritos em **mecânicas** não são apresentados de forma minuciosa, pois muitas situações dependem tanto da criatividade de quem está jogando quanto da realidade narrada por quem está mestrando. Em todos os casos, deve prevalecer o bom senso.



Militar

Reflete a capacidade de, por meio do ritmo, conduzir a movimentos mais coordenados, transmitindo uma ideia de unidade. Instrumentos capazes de emitir timbres militares possuem um ritmo marcante, com potencial para influenciar os batimentos cardíacos e ampliar a capacidade de foco em momentos de ação.

Instrumentos com esse timbre, geralmente os de percussão, favorecem situações de combate, conflito ou ação, nas quais o corpo está acelerado e a adrenalina começa a subir. O tempo precisa ser bem marcado e as notas devem soar fortes o suficiente para se fazerem ouvir.

Mecânicas: Se o bardo antecipar o combate (ou seja, começar a tocar antes do início do confronto), há duas opções de bônus: ele pode tornar o teste de iniciativa **muito fácil** ou fazer com que os ataques de seus aliados somem +1 de dano ao dano total. Esse bônus se aplica apenas na primeira rodada ou na rolagem de iniciativa. Além disso, o bardo pode tornar testes para resistir ao medo um nível mais fáceis.

Social

Reflete a capacidade de tornar um evento social plenamente agradável. Por evento social, entende-se qualquer ambiente com pessoas diversas, ou específicas, que busquem diversão e entretenimento, sem envolver combate ou situações estressantes: uma noite na taverna, um festival na praça da vila ou um grupo reunido ao redor de uma fogueira, por exemplo.

Instrumentos com esse timbre soam graciosos, com ritmo constante e acolhedor. O som permanece ligeiramente abaixo das vozes, marcando presença sem assumir o protagonismo. Um andamento mais rápido e ritmado pode tornar o ambiente mais animado, enquanto um andamento mais lento e menos marcado tende a deixá-lo mais sóbrio.

Mecânicas: ao som desses instrumentos, o bardo pode, **1 vez por dia**, durante um momento de descanso e mediante sucesso em um **teste de carisma**, fazer com que o grupo **recupere 1 PV** (exceto o próprio bardo). Além disso, qualquer aliado próximo ao bardo passa a ter melhores chances na **Tabela de Reação**, somando o **modificador de carisma** do bardo ao seu próprio teste para influenciar alguém. Esse efeito se aplica apenas no primeiro contato, mas a reação permanece válida enquanto a relação não for quebrada.



Festivo

Reflete a capacidade de encantar as pessoas por meio de melodias que as convidam a dançar e a interagir com o ambiente de forma mais efusiva, levando alegria e agitação à vida de todos os envolvidos.

Instrumentos com esse timbre soam ágeis, com sonoridades brilhantes e ritmos quebrados e bem marcados, frequentemente acompanhados de refrões que se repetem ao longo da execução.

Ambientes festivos incluem tavernas, festivais na praça da vila, espaços mais impessoais, momentos de trabalho, acampamentos e viagens, entre outros. Esse timbre pode ser uma ferramenta poderosa para amenizar o estresse e fazer com que as pessoas esqueçam, ainda que por alguns instantes, a situação em que se encontram.

Mecânicas: em situações de viagem, o bardo pode, mediante sucesso no **teste de carisma** e uma vez a cada **3 pontos de jornada**, evocar as características desses instrumentos para tornar **fácil** todo **teste de atributo**, **jogada de proteção** ou **ataque** de seus aliados que estejam **exaustos** ou **extenuados**, amenizando os efeitos do cansaço. Esse bônus se aplica apenas à primeira rolagem. Ao consumir metade de seus pontos de jornada dessa forma, o bardo fica **exausto**; ao consumir todos, fica **extenuado**.

Em situações que não envolvam viagens, o bardo pode fazer com que seus aliados anulem um nível de cansaço: enquanto o bardo executa sua **performance**, aqueles que estavam **extenuados** passam a ficar **exaustos**, e os que estavam **exaustos** perdem essa condição.

Emotivo

Instrumentos com esse timbre podem soar suaves ou intensos, brilhantes ou lentos. Ele reflete a capacidade de evocar ou amplificar emoções específicas. Esse tipo de música está fortemente ligado ao contexto da situação, exigindo certo conhecimento prévio e atuação pontual, com o objetivo de trazer à tona os sentimentos adequados à ocasião. É comum em velórios, festividades, homenagens, eventos religiosos e momentos de tensão.

Note que esse timbre não define o clima geral do ambiente, pois é direcionado a uma pessoa específica ou a um grupo de forma mais limitada. Durante a morte de um companheiro, por exemplo, a música pode ser alegre para homenagear a memória do falecido. Em um evento religioso, pode soar forte e solene para a adoração à divindade, ou épica, caso o objetivo seja enaltecer alguém.

Mecânicas: ao som desses instrumentos, o bardo pode tornar **fácil** ou **difícil** todo **teste de atributo**, **jogada de proteção** ou **ataque** de um alvo específico, seja ele aliado ou adversário, ao amplificar um sentimento momentâneo. O bardo precisa saber qual emoção o alvo está sentindo; para isso, quando aplicável, deve realizar um **teste difícil de sabedoria**. Em caso de sucesso, ele capta a emoção por meio de pequenos detalhes observados.

Sentimentos como raiva, coragem, amor, determinação, paciência, convicção, compaixão e alegria podem ser estimulados e amplificados. Emoções de efeito mais explosivo duram apenas **1 rodada**; sentimentos mais sutis podem se estender por mais tempo, mas dificilmente ultrapassam **1 minuto**.

Assim, podemos perceber que cada instrumento possui um timbre próprio e que cada situação favorece, em maior ou menor grau, o momento em que ele pode brilhar. Isso não representa exatamente uma limitação, mas sim uma característica que apenas os bardos mais habilidosos conseguem explorar com verdadeira maestria.

O som da maioria dos instrumentos dificilmente se destacaria em meio a uma multidão ou em combates de grandes proporções. Esse fator também deve ser considerado em confrontos nos quais gritos e o choque de metais podem sobrepôr a determinados instrumentos.



A voz do bardo

A voz do bardo, antes de tudo, é considerada um instrumento musical natural. É através da voz e de suas modulações que o bardo se expressa, seja pelo canto, pelo poema, pelo discurso ou pela fala.

Essas modulações contribuem para expressar ideias e transmitir mensagens de forma direta, bem como emoções e sentimentos de quem fala - que não precisam, necessariamente, ser reais. Por isso, a performance do bardo está sempre associada ao uso da voz para fins artísticos.

Dessa forma, a voz do bardo é o único instrumento musical com versatilidade suficiente para interagir qualquer contexto que ele julgue necessário. Como tal, ela é de grande importância para nutrir e compor tanto suas melodias e harmonias quanto seus discursos e narrativas.

Assim, ao adicionar a voz em sua performance, o bardo pode ampliar o alcance de seus instrumentos. Note que a tabela abaixo não descreve o alcance sonoro de cada instrumento musical, pois esse valor é subjetivo e depende fortemente do ambiente em que o bardo se encontra.

Sendo assim, mestre, entre em acordo com seus jogadores. Tenha em mente que instrumentos de percussão e sopro tendem a ter maior alcance sonoro, enquanto instrumentos de corda, em geral, possuem alcance mais limitado.

Instrumentos Musicais

Item	Categoria	Timbre	Peso	Custo	Descrição
Adufe	Percussão	Festivo/Militar	500g	11 PO	Instrumento de percussão médio, com formato quadrado. Suas quinas são tradicionalmente decoradas com fitas coloridas, e seu interior contém pequenas sementes, pedras ou sinos, que produzem vibração sonora quando o instrumento é percutido. Duas mãos.
Alaúde	Cordas	Social/Festivo	2 kg	70 PO	Instrumento de cordas médio, com corpo (caixa de ressonância) em formato de gota ou pera e braço curto. Possui dez cordas. Duas mãos.
Alboke	Sopro	Militar/Festivo	500g	30 PO	Instrumento de sopro pequeno, composto por corpo de madeira e dois chifres, geralmente de boi ou de cabra. Produz um som estridente e bastante característico. Duas mãos.
Axabeba	Sopro	Social/Emotivo	500g	24 PO	Instrumento de sopro médio, com corpo em formato de tubo, confeccionado em bambu ou madeira. O tubo é posicionado junto aos lábios do músico, de forma paralela, sendo tocado em posição transversal ou oblíqua em relação ao corpo. Duas mãos.
Baldosa	Cordas	Social/Festivo	2,5 kg	75 PO	Instrumento de cordas médio, com corpo retangular de bordas arredondadas e braço comprido, ao longo do qual as cordas são esticadas. Duas mãos.

Bodhrán ou Tambor Xamânico	Percussão	Militar/Festivo	1,5 kg	12 PO	Instrumento de percussão médio, composto por uma estrutura circular de madeira, com couro esticado e fixado em apenas um dos lados. O lado oposto permanece aberto, permitindo que o músico posicione uma das mãos contra a face interna do couro para controlar a altura e o timbre do som. Pode ser tocado com uma baqueta de duas pontas, chamada <i>tipper</i> , ou diretamente com as mãos nuas. Duas mãos.
Charamela	Sopro	Festivo/Militar	1,5 kg	35 PO	Instrumento de sopro pequeno, confeccionado em madeira, com corpo de formato cônico e campânula alargada. é constituído de palhetas duplas, corpo e campânulas. Utiliza palheta dupla, responsável pela vibração sonora produzida pelo sopro direto do músico. A execução é feita na posição vertical, com o ar incidindo sobre as palhetas, enquanto as notas são controladas por meio de orifícios distribuídos ao longo do corpo do instrumento. Duas mãos.
Concertina	Aerofone*	Festivo/Social	2 kg	60 PO	Instrumento de ar pequeno, de palheta livre, cujo som é produzido pelo movimento de um fole. Geralmente apresenta formato hexagonal, podendo ocasionalmente ser quadrado, com conjuntos de botões em ambos os lados que emitem diferentes tons quando pressionados. É um instrumento comum na cultura gnômica. Duas mãos.
Flauta Doce	Sopro	Social/Emotivo	500g	23 PO	Instrumento de sopro pequeno, composto por um tubo no qual o ar é insuflado por uma das extremidades. Possui um orifício para o polegar na parte traseira e sete orifícios para os dedos distribuídos ao longo do corpo do instrumento, responsáveis pelo controle das notas. Duas mãos.

Galubé	Sopro	Festivo/Militar	-	15 PO	Instrumento de sopro pequeno, semelhante a uma flauta de três orifícios, geralmente confeccionado em madeira e equipado com palheta de bambu. Permite a execução com apenas uma das mãos. O galubé é comumente tocado em conjunto com um tamboril - nesse caso, o conjunto exige o uso de duas mãos.
Gittern	Cordas	Emotivo/Festivo	1 kg	65 PO	Instrumento de cordas médio, com formato semelhante ao alaúde, porém com corpo menor e em forma de pera. Diferencia-se do alaúde por possuir o braço integrado ao corpo em uma única peça de madeira. É um instrumento comum entre os halflings. Duas mãos.
Gudok	Cordas	Emotivo/Festivo	1 kg	55 PO	Instrumento de cordas pequeno, com três cordas, tocado com arco e corpo em formato de gota ou pera. É executado na posição vertical, com o músico arqueando as cordas. Duas mãos. Durante a execução, precisa ser apoiado, geralmente, sobre os joelhos.
Harpa	Cordas	Social / Emotivo	2 kg	65 PO	Instrumento de cordas médio, com as cordas dispostas em ângulo entre o braço e o tampo harmônico. Possui formato de arco, sustentado por uma estrutura de três lados. Produz um timbre expressivo e ressonante. Duas mãos. Durante a execução, precisa ser apoiada junto ao corpo.
Lira	Cordas	Social/Emotivo	1,5 kg	55 PO	Instrumento de cordas médio, com formato em U, composto por um corpo ressonante ligado a dois braços verticais, unidos na parte superior por uma barra transversal, também chamada de corda harmônica. Geralmente possui entre sete e oito cordas. Duas mãos.
Nágara	Percussão	Militar/Festivo	2 kg	35 PO	Instrumento de percussão médio, composto por um tambor duplo, no qual um dos tambores produz sons mais agudos e o outro, sons mais graves. O som é gerado pela vibração das membranas quando percutidas, sendo tipicamente tocado com baquetas de madeira. Duas mãos. Durante a execução, precisa ser apoiado junto ao corpo.

Odrecillo	Aerofone*	Festivo/Social	1 kg	45 PO	Instrumento de ar médio, que utiliza palhetas fechadas alimentadas por um reservatório constante de ar em forma de fole. Produz um som contínuo e é muito comum em celebrações populares. Seu formato assemelha-se a um odre inflado, com dois tubos: um destinado à insuflação de ar e outro responsável pela emissão das notas musicais, com timbre característico. Duas mãos. Durante a execução, precisa ser apoiado junto ao corpo.
Pennywhistle	Sopro	Festivo/Militar	-	25 PO	Instrumento de sopro pequeno, geralmente confeccionado em metal, como cobre, latão ou estanho. Assemelha-se à flauta doce no que diz respeito à digitação, mas apresenta diferenças tanto no timbre, mais claro e agudo, quanto na quantidade de orifícios, possuindo apenas seis. Requer grande agilidade e é muito comum entre os gnomos. Duas mãos.
Rabeca	Cordas	Social Festivo	1 kg	45 PO	Instrumento de cordas médio, com corpo em forma de pera, esculpido em uma única peça de madeira e geralmente oco. Costuma possuir três cordas e é tocado com arco. Apresenta extensão relativamente baixa, produzindo um timbre brilhante e penetrante, adequado tanto para apresentações solo quanto para acompanhamento. Duas mãos. Durante a execução, precisa ser apoiada junto ao corpo.
Saltério	Cordas	Social/Festivo	2,5 kg	50 PO	Instrumento de cordas médio, semelhante à cítara, com corpo em formato de trapézio. Possui uma caixa de ressonância com duas aberturas circulares. Pode ser apoiado sobre os joelhos ou em uma superfície plana, sendo tocado com os dedos ou com pequenas baquetas. Duas mãos. Durante a execução, precisa ser apoiado em alguma superfície, ou junto ao corpo por meio de uma cinta.

Tabor	Percussão	Social/Militar	2 kg	35 PO	Instrumento de percussão médio, do tipo bimembranofone, com corpo cilíndrico geralmente mais longo do que largo. Possui duas peles esticadas em ambas as extremidades, fixadas por um sistema de aros e cordas, ou tirantes, que permitem ajustar a tensão e a afinação do instrumento. Pode ser tocado com uma ou duas mãos, o que possibilita sua execução em conjunto com outro instrumento.
Tamborete	Percussão	Social/Militar	1,5 kg	30 PO	Instrumento de percussão médio, utilizado principalmente para marcar o ritmo. Pode ser tocado com apenas uma das mãos. Durante a execução, precisa ser apoiado junto ao corpo.
Viel de Roda	Cordas	Social/Festivo	3 kg	75 PO	Instrumento de cordas médio, no qual as cordas são friccionadas por uma roda acionada por manivela. Possui estrutura característica, com braço (manche) e um mecanismo de roda que funciona de maneira semelhante a um arco contínuo. Uma das mãos aciona um teclado para alterar a altura das cordas melódicas, enquanto a outra gira a manivela. Duas mãos. Durante a execução, precisa ser apoiada junto ao corpo, geralmente por meio de uma cinta.
Vihuela de Penhola	Cordas	Social/Festivo	2 kg	60 PO	Instrumento de cordas médio, com braço longo e escala curta, corpo abobadado e mão em formato de gota. Possui cinco cordas, sendo duas oitavas, e é tocado com o auxílio de uma palheta (penhola). Duas mãos.

**Aerofone: instrumento musical que produz som através da vibração de uma coluna de ar, sem usar cordas ou membranas. Pode ser acionado por um fole, como a Concertina; ou pelo sopro do músico, como o Odrecillo.*



A performance: Como um bardo se expressa?

por Valdemir "DuVal" Crabi (Convidado)

30 de janeiro de 2026, 10:00

O **carisma** do bardo, seu atributo mais importante no sentido das artes performáticas, relaciona-se a uma série de fatores: a forma como fala (gírias, sotaque, uso de palavras incomuns ao léxico padrão, tom de voz, enfim), sua postura espontânea, o trato pessoal, a maneira de se vestir e a aparência física. Todos esses elementos atuam como fatores passivos e ativos, exercendo considerável magnetismo sobre outras pessoas.

O bardo é aquela figura que, no conceito mais tradicional da classe, costuma ser bem aceito e bem recebido. Ele alimenta os habitantes de uma Vila ou os frequentadores de uma taverna com notícias, informações e fofocas, fazendo isso com facilidade ao se entrosar com as pessoas por meio de sua arte.

Bardos não vivem só de música. Muitos são versáteis e utilizam diversos tipos de **performances** para alcançar seu interlocutor. As mais comuns abrangem o **canto/música**, a **oratória** e as **baladas heroicas**, e dentro de cada uma dessas áreas há inúmeras possibilidades de desdobramento e personalização.

É plenamente possível afirmar que essas performances fazem parte da cultura dos mais diversos povos desde tempos remotos, atuando tanto como instrumentos de diálogo verbal quanto de diálogo não verbal.

A busca pelas letras de uma canção, poema ou discurso é capaz de desencadear profundos processos de transformação pessoal no artista. Isso ocorre como consequência da reflexão necessária para criar e compor expressões de sentido, bem como da busca pela representação de emoções e sentimentos esperados na atuação, alcançados por meio de observação, treino e prática constantes.

As performances artísticas podem ou não ser acompanhadas pelo instrumento musical do bardo, ou mesmo por colegas ao seu lado. O mais comum é que a **música cantada** seja embalada por uma harmonia instrumental, em sintonia e na mesma afinação, soando de forma uníssona.

A **oratória** e a **balada heroica** podem funcionar muito bem sem acompanhamento musical. Ainda assim, adicionar um suporte instrumental ao texto pode significar agregar mais emoção à obra. A **oratória**, porém, exige, na maioria das vezes, maior liberdade corporal, tornando mais difícil o uso de instrumentos. Embora isso não impeça o bardo de performar com um, ou ao som do instrumento de algum companheiro.



A Expressão Performática

É o momento em que o bardo utiliza seus talentos artísticos com o objetivo de afetar o mundo ao seu redor. Sempre que faz uso de suas habilidades, ele estará **performando**. O sentimento expresso pode ser, para ele, algo banal; o que realmente importa é sua capacidade de transmitir ao público a emoção pretendida. Para isso, o bardo interpreta e atua.

A **expressão performática** pode ocorrer por meio da música, por exemplo, a forma de arte mais comum associada ao bardo. No entanto, por ser artisticamente multifacetado, o bardo também se destaca como mestre da oratória e das baladas heroicas. Cada uma dessas artes abre um leque de possibilidades, que serão abordadas a seguir.

A Música e o Canto

São compostos por palavras carregadas de melodia, ritmo e intenção. Suas letras falam sobre algo que o bardo considera relevante para o momento, trazem reflexões, contam uma história, ou até mesmo podem ser apenas a junção de palavras que soem divertidas. Enfim, não há limites para a criatividade.

MELODIA E HARMONIA



Vale mencionar que a **melodia** é uma sequência de notas que forma uma linha musical. Quando você assobia uma música, essa é a melodia, o jeito de cantar. Já a **harmonia** é a combinação de sons produzidos por um ou mais instrumentos, com a função de acompanhar e complementar essa melodia.



O canto pode ser composto por uma letra (um texto proferido de forma melódica), ou pode ser executado apenas por meio de técnicas vocais, como o *vocalise* e o *melisma*. Essas técnicas consistem em cantar uma vogal ou sílaba (como “óóóóóó”, “ó, ó, ó”, ou “láááá, lá, lá, lá”) em diferentes tons, permitindo que a melodia percorra diversas notas.

O canto costuma ser acompanhado pela harmonia de um instrumento musical. Sem esse acompanhamento, ele se torna um canto *a cappella* (que é a execução de uma melodia sem qualquer suporte harmônico), em que o bardo utiliza apenas a própria voz como instrumento musical.

O ato de cantar também faz uso, e se beneficia, da linguagem corporal. A performance e a atuação colaboram diretamente na transmissão da mensagem e dos sentimentos que o bardo busca expressar.

A Oratória

Trata-se do uso de palavras pronunciadas no ritmo natural da fala, com ou sem rima, que podem assumir um tom calmo ou enérgico. Diferente do canto, a oratória não atribui características melódicas às palavras, mas se baseia em uma construção cuidadosamente planejada, com a intenção de causar um efeito em quem as ouve.

A oratória atua sobre a razão, a vontade e os valores do público. Seu impacto visa ser emotivo ou persuasivo. Comumente, tem o objetivo de transmitir uma mensagem poderosa o suficiente para influenciar, inspirar ou mobilizar os ouvintes.

Quando um bardo discursa diante de um exército prestes a entrar em combate, o som de cornetas ou o ribombar de tambores pode servir como um excelente reforço ao discurso. Da mesma forma, ao narrar para uma plateia uma aventura vivida por seu grupo, o acompanhamento de flautas ou das cordas de um alaúde pode ajudar a distinguir momentos de tensão dos instantes mais tranquilos. Nesse sentido, a oratória pode ou não ter acompanhamento harmônico musical.

A oratória abrange outras habilidades, tais como: a atuação, o discurso, o poema e a rima. No discurso, a retórica e a expertise do bardo são colocadas à prova, bem como sua capacidade de se conectar com seus interlocutores.

Balada Heroica

Trata-se de poemas narrativos que têm a intenção de dar um tom épico a um acontecimento, por mais banal que ele seja. Uma boa balada tem o poder de transformar qualquer um em herói ou vilão. Geralmente essas narrativas envolvem aventuras de heróis sobre os quais o bardo ouviu falar, ou mesmo dos aventureiros que andam com ele.

As baladas heroicas não têm como objetivo inventar histórias, apenas ajustar e valorizar detalhes de fatos já existentes, de modo que rendam uma crônica mais emocionante e aventureira, passível de ser narrada ou cantada no tempo que o artista julgar necessário.

Elas podem ser construídas com palavras que transcendem a comunicação cotidiana, utilizando uma linguagem densa, capaz de expressar muito com pouco, além de um ritmo próprio que atende às necessidades da cadência e da métrica escolhidas pelo artista.

Por outro lado, também podem assumir uma forma mais simples, incorporando ao discurso frases rimadas e conectadas entre si, seguindo uma métrica mais acessível e de maior apelo popular. Tudo depende do efeito que o artista deseja alcançar.

A partir da métrica, das rimas, das expressões de sentido, das metáforas, da musicalidade e das imagens transmitidas, o poema é composto e ganha forma de maneira subjetiva na percepção do ouvinte. Há aqueles que apreciam apenas a beleza harmônica das palavras e da performance do bardo, enquanto outros captam a mensagem mais profunda e estabelecem conexões com o significado real pretendido pelo artista.

Em um discurso, a fala do bardo deve estar carregada de força expressiva e emocional, com uma interpretação repleta de intenção artística, onde corpo, voz e ritmo se unem para dar vida às palavras.

Enquanto declama um poema ou narra suas histórias, o bardo pode ou não ser acompanhado por harmonia musical. Quando presente, esse acompanhamento deve ser suave e jamais competir com a voz do artista.

Atuação

Seja no **canto/música**, na **oratória** ou na **balada heroica**, a atuação é um elemento implícito na performance de um bardo. É ela que permite aos espectadores não apenas ouvir suas palavras, mas vivenciar a narrativa.

Atuar é a habilidade de demonstrar, em tempo real, sentimentos e emoções, encarnando os personagens de uma história. Trata-se de uma competência fundamental para tornar narrativas mais vívidas ou simplesmente para entreter uma plateia.

A atuação inclui pantomimas e técnicas de expressão: corporal (como dança, sapateado, imitação, malabares, entre outras), vocal (projeção de voz, imitação de sons e de outras vozes) e emocional (simulação de sentimentos e estados emocionais).

Embora qualquer personagem possa atuar, o bardo, por suas características artísticas, é a única classe capaz de fazê-lo com maestria, contando com maior variedade de recursos e maior poder de convencimento.

Um bardo pode, por exemplo, simular um choro convincente, com lágrimas e tudo, enquanto personagens de outras classes dificilmente alcançariam o mesmo nível de verossimilhança. Portanto, testes que normalmente seriam difíceis para outras classes são considerados normais quando realizados por um bardo.

A Performance

A **performance** compreende toda a apresentação de um bardo, com início, meio e fim. Cada performance completa ocupa o tempo de 1 turno (cerca de 10 minutos). Por isso, sempre que o objetivo for realizar uma performance com a intenção de impressionar, distrair ou encantar pessoas, o bardo precisa conseguir a atenção de todos ao seu redor, ou de um alvo específico, se for o caso.

Desde que não esteja em meio a um combate ou fuga (como situações de tensão, desespero ou grande hostilidade, cabendo ao mestre julgar quando isso é ou não possível), o bardo pode somar seu **bônus de carisma** ao **teste de reação** (LB1, pág. 78) sempre que realizar uma performance.

Chamando a atenção da plateia

Quando o bardo sobe ao palco, antes de iniciar o espetáculo, e se for aplicável, ele deve realizar um **teste de chamar a atenção** (teste de carisma). Isso pode ser representado por uma piada bem colocada, um sorriso simpático, um comentário oportuno, uma demonstração de respeito ou qualquer outro recurso utilizado para conquistar o público.

Em seguida, ele se apresenta à plateia e anuncia o que pretende fazer (fica mais legal se for algo que venha do *roleplay* do jogador). Alternativamente, pode simplesmente emitir uma nota com seu instrumento ou com a própria voz. Seja como for, o bardo precisa de um gesto inicial capaz de captar a atenção de todos.



Não passar no **teste de chamar a atenção** significa que o bardo precisa disputar a atenção da plateia. Nesse caso, ele pode tentar novamente, mas agora terá um modificador **difícil**. Se falhar na segunda tentativa, um novo teste pode ser feito, agora com modificador **muito difícil**. Se tornar a falhar... Lamento, mas o público não estava receptivo. As pessoas estavam dispersas ou já começaram a se recolher. Cabe ao mestre explicar, dentro da narrativa, por que o bardo não conseguiu chamar a atenção de quem ele pretendia.

O QUE SIGNIFICA FALHAR EM CHAMAR A ATENÇÃO DA PLATEIA?



Se não passar no **teste de chamar a atenção** o bardo não invoca um **teste de reação da plateia**. Ele pode até se apresentar, mas ninguém lhe dará atenção: sua voz ou instrumento será engolido pelo burburinho do ambiente.

Em alguns casos, o bardo pode até ser retirado do palco, ou o taverneiro pode pedir que ele pare. A presença do bardo pode causar estranhamento, especialmente em ambientes lúgubres, com poucas pessoas ou pouco afeitos a esse tipo de espetáculo. O local pode ser frequentado por uma facção específica que desconfia de estranhos, independentemente de talento. As pessoas podem simplesmente não apreciar poemas ou longos discursos, podem não ter simpatizado com algum dos companheiros do bardo, ou ainda estarem abatidas por uma tragédia recente. Em contrapartida, um lugar mais aberto e amigável pode estar ansioso por uma apresentação. Cabe sempre ao mestre julgar se esse teste é ou não necessário. Também coloque nessa balança o quanto aquele público pode estar ávido por notícias de fora ou interessado em ouvir histórias de quem percorre o mundo.



Passar no teste significa que o bardo obteve a atenção da plateia e gerou expectativa. Algo em sua abordagem despertou curiosidade ou interesse. E é a partir desse ponto que a performance começa de fato.

Agora, para que a apresentação seja satisfatória, o bardo deve então invocar um **teste de reação da plateia**. O bardo nunca fará algo estapafúrdio ou tocará mal seu instrumento: a questão aqui é que o público nem sempre estará receptivo ou terá a capacidade de se emocionar ou interpretar muito bem o que é apresentado. Por isso, a **tabela de Reação da Plateia** é fundamental: ela define o quanto o bardo foi capaz de afetar emocionalmente a plateia, e não se ele se apresentou bem ou mal.

Enquanto o bardo se apresenta, role **2d6** para realizar o **teste de reação da plateia**, somando o **modificador de carisma** do bardo. O objetivo é alcançar um resultado entre 7 e 12.



Reação da Plateia

2d6	Reação	Descrição
2-3	Hostil	Algo na apresentação desagrada profundamente a plateia, que reage de forma agressiva. Vaias, xingamentos, objetos arremessados (como tomates podres) ou mesmo pessoas deixando o local em protesto são reações comuns.
4-6	Não agradou	A plateia não se envolve com a apresentação. As pessoas podem até assistir, mas ignoram o bardo. Alguns reclamam, outros vão embora. Caso a apresentação se prolongue, a tendência é que o clima se torne hostil.
7-9	Apresentação morna	O espetáculo encontra receptividade em parte do público. Algumas pessoas acompanham com palmas ou outras manifestações discretas, bêbados podem brindar, e há reações esparsas ao longo da apresentação. Ao final, é possível que ocorram alguns aplausos.
10-11	Espetáculo	O bardo consegue empolgar o público. O ambiente passa claramente a jogar a seu favor, e o sentimento da apresentação é transmitido com sucesso. Em um show de comédia, a maioria ri; em uma música alegre, muitos cantam junto. A apresentação afeta a maior parte dos presentes, e os aplausos ao final são garantidos.
12+	Memorável	Algo verdadeiramente único acontece. A apresentação envolve todos os presentes: o ambiente muda completamente a favor do bardo, as pessoas participam ativamente, interagem, pedem bis e podem atirar moedas no palco ou no chapéu. Os aplausos são intensos e, ao final, o público se aproxima do artista para parabenizá-lo, conhecê-lo melhor e, talvez, fazer convites.

Exemplo: Biel, o bardo, com **carisma 16**, deseja subir ao palco de uma taverna e declamar um poema, acompanhado pela sua viela de roda. Para chamar a atenção do público, ele emite uma nota longa e melodiosa com o instrumento enquanto limpa a garganta.

O Mestre solicita um **teste de chamar a atenção** (teste de carisma). O jogador rola **1d20** e obtém um resultado 2. Biel passa no teste. As pessoas passam a prestar atenção: surge uma expectativa, embora ainda estejam indiferentes à sua presença, sabem que algo está para acontecer e aguardam o que virá a seguir.

Com a atenção da plateia conquistada, Biel começa a tocar sua viela de roda enquanto declama, com bela voz, um poema cuja intenção é falar sobre a vida e o momento de diversão. Seu objetivo é transmitir ânimo e alegria aos presentes.

Em seguida, o jogador rola **2d6** na **tabela de Reação da Plateia** e obtém os resultados **2 e 6**, totalizando **8**. Além disso, o **carisma 16** de Biel concede um modificador de +2 às jogadas de reação. Assim, o resultado final é **10**.

Biel proporcionou um verdadeiro espetáculo. Enquanto ele narrava o poema, boa parte da plateia permaneceu atenta, os aplausos foram garantidos ao final, e a apresentação transmitiu à maioria das pessoas o sentimento que ele pretendia evocar. Com certeza, Biel será convidado a se apresentar novamente.

Os resultados devem ser capazes de influenciar a estadia ou a passagem do bardo por aquele local, assim como do grupo que o acompanha. Cabe ao Mestre interpretar como o impacto do espetáculo, seja positivo ou negativo, bem como suas nuances, repercute entre aqueles que presenciaram a performance.

Uma boa performance pode fazer com que as pessoas ao redor se tornem mais receptivas, enquanto que uma performance ruim pode fazer com que elas se fechem mais. A tabela de Reação da Plateia oferece algumas ideias e exemplos, mas cada mundo é um mundo. Independente do cenário, os tomates podres **SEMPRE** estarão disponíveis, bem como os aplausos.



Sabores de Valansia: A Culinária dos Povos

por Julio Monteiro

13 de março de 2026, 11:00

Se há algo que os povos de Valansia sabem fazer tão bem quanto empunhar espadas e lançar magias, é comer. Cada raça trouxe consigo (ou desenvolveu ao longo dos séculos) seus ingredientes, suas receitas, seus rituais à mesa. E se o reino é uma colcha de retalhos de culturas, sua culinária é o fio que costura tudo.

Todas as informações sobre os povos, cidades e vilas de Valansia mencionadas aqui foram extraídas do livro [Heróis de Valansia](#), temperadas com uma boa dose de imaginação. Nada do que você lerá a seguir é oficial ou canônico; são apenas sugestões para dar sabor (literalmente) às suas aventuras. Use o que quiser, adapte o que preferir e descarte o que não combinar com a sua Valansia.

Halflings do Protetorado das Três Irmãs

Se existe um povo que leva a sério o ato de comer, são os halflings. Seis refeições por dia não é exagero: é tradição. E a feira do desjejum, realizada todo sábado em Sheabury, é prova disso: uma explosão de queijos frescos, pães de forno de lenha, geleias, embutidos e tudo mais que sai das hortas e criações que cada família mantém em seu quintal.

A base da culinária halfling é simples e farta: verduras, legumes e muita carne de porco assada, cozida, desfiada, curada. Tudo temperado com ervas do próprio jardim. O torresmo, aquelas tiras crocantes de pele e gordura de porco, é petisco obrigatório em qualquer taverna do protetorado e acompanhamento de praticamente tudo.

O **queijo** é quase sagrado. Há dezenas de variedades, do fresco e macio ao curado e picante, e poucos halflings deixam de ter um bom pedaço guardado em casa para qualquer eventualidade. Dos queijos nasceu um dos maiores orgulhos da cozinha halfling: os bolinhos de queijo, feitos com uma farinha especial e queijo ralado, assados em fornadas douradas. Toda casa halfling tem uma fornada pronta — oferecer bolinhos de queijo a um visitante é praticamente um reflexo.

Para acompanhar: a **broa densa**, de fubá com ervas frescas, perfeita para ser partida com as mãos e passada no doce de leite — aquele doce espesso, escuro, feito de leite cozido lentamente com açúcar durante horas.

E por falar em rituais: o **café**. Os halflings preparam o seu em um curioso aparelho chamado **borbulhágua** — uma cafeteira de metal onde a água borbulha sob pressão, extraindo um café escuro, encorpado e aromático. O roncar do borbulhágua na cozinha é praticamente o despertador oficial do Protetorado.

Na Pequena Fortaleza, a taverna mais famosa de Sheabury, aventureiros humanos precisam se contentar em sentar no chão enquanto se fartam com a cerveja amarga dos halflings — encorpada, turva e feita com receitas que cada família guarda com ciúme.

Já em Oxharth, o centro de produção do protetorado, as fazendas de ovelha e porco fornecem carne, leite e lã, e os moinhos de vento moem cereais para abastecer toda a região. Se Sheabury é a capital política, Oxharth é a capital da fartura.



Gnomos de Pethorp

Os gnomos de Pethorp, lá nas colinas da Cordilheira da Espinha, levam uma vida voltada para suas minas de carvão, mas isso não os impede de apreciar uma boa mesa. Como a vila produz pouco alimento próprio, a culinária gnômica é baseada no que chega das caravanas mensais a Sheabury e no que a terra rochosa permite cultivar: raízes resistentes, cogumelos de caverna e tubérculos que eles transformam em sopas grossas e nutritivas, perfeitas para aquecer após um dia inteiro no subsolo.

Os gnomos são também exímios fermentadores de bebidas à base de raízes e fungos: as **brebagens**, com seu sabor peculiar que poucos não-gnomos apreciam na primeira tentativa, mas que viciam quem insiste. Quando estão à vontade (e com os chapéus pontudos devidamente postos), gnomos transformam qualquer refeição numa festa barulhenta, regada a piadas de humor duvidoso e a peculiar brebagem.



Anões de Steinhús

Os salões de Steinhús cheiram a metal quente, fumaça de forja e carne assando. A culinária anã é robusta como o povo: generosa em proteínas, pesada no tempero e inseparável de uma boa caneca de cerveja.

A base alimentar dos anões depende do que a montanha oferece. Cabras-montesas fornecem leite e um queijo forte, de sabor marcante, bastante apreciado não só entre os anões, mas também entre humanos e halflings que conseguem pôr as mãos nele. Cogumelos com propriedades medicinais, cultivados nos salões mais úmidos de Steinhús, são exportados para todo o reino.

Mas é a carne que reina nos banquetes do Grande Salão Forent. Cortada grossa, preparada com sal e ervas das montanhas, assada lentamente sobre braseiros alimentados pelo carvão que vem de Pethorp — dizem que o aroma sobe pelas chaminés e pode ser sentido a quilômetros de distância nos vales gelados. O **churrasco anão** é um evento cerimonial: demorado, abundante e regado a muita cerveja e canções que glorificam os antepassados.

Nas encostas nevadas das Montanhas do Cume Branco crescem coníferas cujas sementes grandes e nutritivas os anões chamam de **pinhão da montanha**. Assadas diretamente nas brasas da forja, são o petisco preferido das noites frias — cascas se acumulam no chão dos salões durante o inverno como prova de longas conversas ao pé do fogo.

Há ainda uma bebida amarga, feita com ervas das encostas, tomada quente em cuias de pedra polida ou metal forjado: o **chá mata-anão**. Os anões a preparam forte e sem adoçar, consumindo-a durante o trabalho nas forjas e nas minas. O preparo e o consumo seguem um ritual próprio — oferecer a cuia a um visitante é sinal de respeito e hospitalidade.

Para as longas expedições subterrâneas e as patrulhas nas montanhas, os anões preparam **charque de cabra**: carne salgada e seca ao vento gelado, que dura meses sem estragar. Cozida com raízes e cevada, transforma-se num guisado espesso e reconfortante que sustenta qualquer trabalhador até o fim do turno.

A bebida anã mais famosa de todo o reino, porém, não é produzida em Steinhús — mas no distrito anão de Vanória: a lendária **mijada de cobra**, a cerveja de trigo servida na Taverna Pulo da Cobra. Seu nome nada elegante não impede que aventureiros viajem dias só para prová-la.



Elfos de Ilfirin

A culinária élfica é um mistério para a maioria dos valansianos, e isso é proposital. Nos bosques encantados da Floresta Ilfirin, onde a magia permeia cada folha e cada raiz, a alimentação tem algo de ritualístico. Não há circulação de dinheiro no enclave, e o que se come vem diretamente da floresta e dos campos cultivados com auxílio de encantamentos.

O produto élfico mais cobiçado é, sem dúvida, o **vinho élfico**. Produzido a partir de uvas cultivadas em clareiras ensolaradas e fermentado por processos que os elfos se recusam a revelar, o vinho chega ao resto do reino através do monopólio de Daraksan. É caro, refinado e motivo de orgulho para qualquer taverna que consiga manter uma garrafa em estoque.

Mas engana-se quem pensa que a cozinha élfica se resume a vinhos e delicadezas etéreas. O prato mais reverenciado — e mais trabalhoso — é o **ilfaroth**, um cozido escuro e encorpado feito com folhas de uma planta nativa da floresta que, cruas, são venenosas. O preparo exige dias de cozimento lento, às vezes auxiliado por encantamentos, até que as folhas percam toda a toxicidade e se transformem numa massa espessa, de aroma profundo e sabor inconfundível — algo similar ao que, em outras terras, se conhece por maniçoba. É comida cerimonial, servida em datas importantes do calendário élfico, e o tempo investido no preparo é parte do ritual: os elfos acreditam que pratos feitos com pressa não alimentam a alma. Pouquíssimos humanos já provaram o ilfaroth, e os que provaram descrevem um sabor denso e terroso que não se parece com nada que já comeram.

Nas palmeiras mais altas da floresta, aquelas que só recebem luz no topo da copa, cresce um pequeno fruto escuro chamado **irien** — quase negro, do tamanho de uma azeitona. Os elfos o maceram com água e transformam numa polpa espessa e energética que consomem pura ou misturada com castanhas e frutas frescas. Batedores élficos carregam irien seco em suas bolsas de viagem: dizem que uma porção sustenta uma caminhada de um dia inteiro. O fruto raramente é exportado, pois perde suas propriedades poucos dias após a colheita — mais um motivo pelo qual a culinária de Ilfirin permanece um segredo. O irien pode ser encontrado à venda em cidades cosmopolitas como Landora, embora elfos discordem que a faça jus ao preparo original.

Outro pilar da mesa élfica é o **nuramë** uma pasta cremosa e perfumada feita com castanhas da floresta moídas, raízes aromáticas e um óleo dourado extraído de palmeiras que crescem à sombra das árvores ancestrais. Servido sobre folhas ou como acompanhamento de peixes de rio, o nuramë tem uma textura densa e um sabor complexo que vai do adocicado ao levemente picante — algo que lembra, de forma distante, um vatapá de terras longínquas. É comida do cotidiano élfico, reconfortante e farta, e talvez o prato que mais surpreenda os humanos que esperavam encontrar apenas saladas e frutas na floresta encantada.

É uma culinária que esconde, sob a reputação de delicadeza, séculos de conhecimento profundo sobre a floresta. Poucos humanos têm o privilégio de sentar-se à mesa élfica — e os que o fazem descobrem que há muito mais do que vinho e flores na cozinha de Ilfirin.

E os Humanos?

Falar da culinária humana em Valansia é como tentar descrever o reino inteiro em uma frase: impossível. Cada ducado tem seu *terroir*, cada vila tem sua especialidade, cada taverna de beira de estrada guarda uma receita que o dono jura ser a melhor do mundo.

Da caldeirada de Marantis ao costelão de Nova Almiron, do guisado de peixes da Quadra do Peixe em Landora aos pastéis fritos do Largo da Moeda, a diversidade é tanta que merece um artigo próprio.

E é exatamente isso que teremos na próxima publicação: um passeio pelas cidades e vilas de Valansia, descobrindo o que cada canto do reino coloca na mesa, e por que a maior rivalidade entre os ducados talvez não seja política, mas gastronômica.

Até lá, mantenha a barriga cheia e a espada afiada. E se quiser saber quanto vai custar aquela caneca de cerveja na taverna ou como funcionam os impostos sobre o hidromel do seu ducado favorito, aguarde o *Guia de Campanha: Urbana* — ele terá essas respostas e muitas outras.

Boas aventuras — e bom apetite!





Sabores de Valansia: A Mesa dos Homens, Cidades e Vilas

por **Julio Monteiro**

20 de março de 2026, 10:00

No artigo anterior, conhecemos a [culinária dos povos de Valansia](#): dos bolinhos de queijo dos halflings ao cozido cerimonial dos elfos, da cuia de chá mata-anão às brebagens gnômicas. Agora é a vez de percorrer as cidades e vilas dos humanos.

Se a culinária das raças antigas é marcada pela tradição de séculos, a dos humanos é moldada pela geografia. Cada ducado come o que sua terra oferece, cada vila improvisa com o que tem, e cada taverna de beira de estrada jura que seu ensopado é o melhor do reino. Em Valansia, a mesa dos homens é tão variada quanto o próprio mapa; às vezes tão disputada quanto a política da corte.

Como no artigo anterior, nada aqui é oficial ou canônico. São ideias e sugestões para dar sabor às suas aventuras e às tavernas da sua Valansia. E se você ainda não tem, confira o [Cenário de Campanha: Heróis de Valansia](#).

Landora, a Capital

Na maior e mais barulhenta cidade do reino, come-se de tudo. O coração gastronômico pulsa na Quadra do Peixe, onde a Taverna da Moreia serve seu célebre **guisado de peixes**: um cozido espesso feito com o que chegou fresco do porto naquela manhã. A cerveja da Moreia é igualmente espessa, quase uma refeição à parte.

No Largo da Moeda, a comida de rua é rainha: **pastéis fritos** recheados com peixe, queijo ou carne, e bolinhos de peixe vendidos em carrinhos pelas ruelas. Nas noites frias, caldo verde fumegante em bancas de rua. E no Distrito do Mercado, encontra-se de tudo: do sal marinho do sul ao *irien* élfico. Se existe em Valansia, provavelmente alguém está vendendo em Landora.

Ducado de Arthuria

O celeiro de Valansia. As planícies férteis produzem o melhor trigo do reino (trigo selvagem já nascia aqui antes da chegada dos homens). A culinária reflete isso: pães, massas rústicas, tortas recheadas com o que a estação oferecer.

O **virado de feijão com farinha**, servido com couve e ovos, é a refeição dos dias de colheita. Frango com quiabo e milho aparece na estação quente. Arthuria é também terra de quitandas: bolos e doces de trigo que perfumam as ruas nos dias de feira.

Ducado de Daraksan

Segunda maior cidade do reino, rica pelo comércio e pelo monopólio do **vinho élfico**. A proximidade com Ilfirin traz influências sutis: temperos aromáticos, ervas raras e um cuidado com a apresentação. Na Caravanserái da Águia Negra, restaurantes competem pelo prato mais refinado.

O vinho élfico, mais acessível aqui que em qualquer outro canto do reino, criou uma cultura de harmonização; jantar em Daraksan é evento social.



Ducado de Gordwic

Se Gordwic tem uma alma, ela é líquida e dourada. O ducado vive do **hidromel**, e o Festival de Primavera é sua expressão máxima: blocos nas ruas, bardos tocando, **espetinhos de carne com mel** nos braseiros de esquina e bolinhos fritos de massa doce nas mãos das crianças.

Na Taverna do Anão Tagarela (cujo dono fala pouco), a cerveja cremosa é motivo de peregrinação.



Ducado de Kardarin

Terra de agricultores e madeireiros. A culinária é honesta e farta: **virado de feijão com farinha e frango com quiabo**, como em Arthuria. A margem do rio garante peixe de água doce fresco, e as balsas carregam a farinha que alimenta toda a região sul.

Ducado de Marantis

A cidade na falésia vive do mar. A **caldeirada marantina** é o prato mais famoso: cozido espesso de peixes e frutos do mar servido direto do caldeirão, com pão para molhar. Os marinheiros preferem o **peixe assado na folha**, cozido sobre pedras quentes da falésia; técnica simples nascida nos conveses que virou tradição.

Comer em Marantis é comer com vista para o mar, mesmo que a vista seja de uma passarela de madeira pendurada no abismo.

Ducado de Nova Almiron

Os almirones carregam orgulho feroz de suas origens. A tradição mais marcante é o **costelão de fogo de chão**: grandes cortes enterrados em covas com brasa, cobertos de terra e folhas, assando por horas. Comida de celebração nos dias de pagamento da pedreira.

O **pão de pedra** (achatado, assado sobre lajes aquecidas) é o companheiro diário dos trabalhadores, junto com queijo duro e carne seca. A aguardente local, clara e ardente, é tomada pura antes do trabalho. Dizem que esquentam o corpo e endurece a alma.

Ducado de Salamara

No ducado mais árido e isolado, a comida é sobrevivência transformada em cultura. **Carne de cabra seca ao sol**, cortada em mantas e salgada, é a base de tudo. Dela nasceu a **paçoca de carne**: pilada com farinha e prensada em blocos compactos, a ração de viagem de batedores e bárbaros.

Queijos resistentes, pães achatados sobre pedras quentes e rapadura (moeda de troca com as Nove Tribos) completam a mesa de um povo que aprendeu a fazer muito com pouco.



Ducado de Valmonte

A cidade universitária. As **empadas acadêmicas** (tortas de massa crocante recheadas com frango, palmito ou cogumelos) são o combustível dos estudantes, feitas para comer com uma mão enquanto a outra segura um livro.

Na Taverna Somática, caldo de legumes é servido até de madrugada. Nas noites frias, **vinho quente especiado**; cada república de estudantes tem sua receita, e a disputa sobre qual é a melhor rivaliza com os debates da Faculdade Divina.



Ducado de Vanória

A cidade dos aventureiros, na margem do Rio de Ferro. A Taverna Pulo da Cobra é um dos lugares mais famosos do reino: é ali que se serve a **mijada de cobra**, a cerveja de trigo que move peregrinações. Espessa, turva, com um amargor que cresce no final.

Detalhe curioso: muitas cidades adotam leis de pureza que proíbem trigo na cerveja. Vanória ignora solenemente a restrição. O Duque Braminir argumenta que proibir a receita causaria um motim mais perigoso que qualquer invasão orc. Ninguém na corte ousou contestar.

A culinária local mistura influências anãs e humanas, e os banquetes do Duque (homem rechonchudo e de paladar generoso) são fartos, simpáticos e sem frescura.

As Vilas

Porto Arenque

Ponto central entre vários ducados. O **arenque curado em conserva** é o símbolo da vila: preparado com sal, vinagre e especiarias, cada família guarda sua receita como segredo. Alguns picantes, outros adocicados; a rivalidade entre preparadores nunca acaba.

Carcaster

Vila ribeirinha de barqueiros. **Peixe na brasa espetado em varas** à beira do rio, com sal grosso e ervas. E o pirão de peixe (caldo grosso com farinha) comido com colher de pau entre viagens. Apesar das bonanças crescentes, pouco do dinheiro chega à mesa do povo.

Dalmara

A mini-Landora que sonha em ser grande. Frutos do mar com esmero, servidos em tavernas modestas. O prefeito jura que as **ostras de Dalmara** são melhores que as de Landora; ninguém em Landora sabe disso. Os biscoitos crocantes de azeite de peixe são o petisco que a vila pode chamar de seu.



Pedra do Corvo

Vila de pedreiros teimosos. A **sopa de pedra** (caldo de feijão com legumes e carne salgada tão denso que a colher fica de pé) sustenta o dia inteiro. A prefeita Haria Mengir, ex-mercenária de martelo certo, jura que é a melhor do reino. O **pão de banha com torresmo**, influência halfling, completa a mesa.

Vila da Figueira

Famosa pelos **caranguejos-rei** pescados nas profundezas do Lago Norte. A **caranguejada comunitária** é mais festa que refeição: caranguejo no vapor, com as mãos, manteiga e ervas, mesas ao ar livre e o som de carapaças sendo quebradas ecoando pela margem.

Vila do Forte

Última parada antes dos Ermos. O **cozido do forte** (ensopado pesado com carne de caça, tubérculos e linguiça) é a refeição dos que partem. A Taverna do Helmut serve uma versão que alimenta um grupo inteiro por poucas moedas.

Os **queijos defumados de Fromaj**, curados com ervas das Terras Marginais, viraram item de escambo entre aventureiros. E para quem tem bolso farto, a casa da excêntrica Monnise Pratt oferece pratos de criaturas abatidas por aventureiros, preparados pelo chef halfling com técnica refinada e preço à altura da ousadia. O povo da vila caça: quatro vezes mais pela metade da comida do Helmut.

Na Mesa do Aventureiro

Da próxima vez que seu grupo sentar numa taverna, não pule a refeição. Pergunte o cardápio. Peça a cerveja local. Prove o queijo do protetorado. Negocie carne seca de Salamara para a viagem.

E se quer saber quanto custa aquela caneca, como funcionam os impostos sobre cerveja ou o que está pregado no quadro de avisos empoeirado da taverna, fique de olho no *Guia de Campanha: Urbana*.

Porque em Valansia, uma boa aventura começa (e muitas vezes termina) ao redor de uma mesa bem servida.

Boas aventuras, e bom apetite!



**QUAIS AS RAÇAS E CLASSES FAVORITAS?
COMO O BARDO SE EXPRESSA?
QUAL O PROPÓSITO DE UM GNOMO,
HALFLING OU PROSCRITO?
QUAIS OS PRATOS TÍPICOS DE CADA POVO?**

Essas e outras perguntas estão respondidas nesse compilado de artigos produzidos para o Old Dragon Online de setembro a março, apresentando dicas, sugestões, recomendações, auxílios para os mestres e jogadores.

São 4 artigos fazendo uma análise estatísticas das informações oficiais dos usuários do ODO, sobre quais as raças, classes e especializações favoritas, níveis, evoluções, armas, magias e a mortalidade média do sistema.

Mais 3 artigos da série 1d6, que apresenta sugestões de background e propósitos para Halfling, Gnomos e Proscritos.

Outros 2 artigos focados no Bardo, ampliando seus instrumentos musicais medievais para uso em Valansia, e como se expressar nas cidade, vilas e tavernas.

E por fim, 2 artigos sobre a culinária dos povos, cidades e vilas.

Expanda os horizontes das suas mesas!