

◆ RUMORES ◆

Rumores são fragmentos de informações ou meros boatos que circulam entre tavernas, mercados e ruas de uma cidade. Podem ser verdadeiros, falsos ou distorcidos, mas sempre despertam curiosidade, alimentam intrigas e impulsionam aventuras. Você pode usar estes rumores como sementes de intriga e fontes de especulação e, quando confirmados como verdadeiros, se tornam **Ganchos de Aventura**.

Sua estrutura é uma frase curta. Cada lacuna deve ser sorteada na tabela 7.1 para compor o rumor como um todo:

**Dizem que [SUJEITO] anda [AÇÃO]
[OBJETO ou ALVO] [LOCAL], e que
[COMPLICAÇÃO]. Quem contou foi [FONTE].**

Por exemplo:

**Dizem que um OFICIAL DA GUARDA anda
ESCONDENDO CADÁVERES NO PORÃO DE
UMA TAVERNA, e que A COISA TODA FOI
COMBINADA NUMA FESTA. Quem contou foi
UMA FREIRA ESMOLEIRA.**

Nem todos os Rumores são verdadeiros. A maioria são apenas isso... rumores. Ou meias-verdades. Sempre que precisar de um parâmetro para determinar se um rumor é falso ou não, assuma que existem 1–2 chances em 1d6 de um rumor ser falso. Alternativamente, você pode rolar essa chance para cada parte do rumor e assim determinar quais partes são verdadeiras ou não.

Gancho de Aventura: trate normalmente como os ganchos que está acostumado a usar nas suas campanhas. Deixe que os personagens encontrem a próxima missão, masmorra ou objetivo com base nestas pistas descobertas. Revele mais detalhes sobre o rumor caso haja dúvidas para que eles saibam onde ir, a quem procurar, etc. E então, uma aventura de OD2 está criada.



Gostou desse material?

**CONHEÇA O GUIA DE
CAMPANHA URBANA!**

RUMORES

TABELA 7.1

1d10	SUJEITO	AÇÃO
1	Um culto secreto	Comprando (role na tabela Objeto)
2	O cobrador de impostos	Escondendo (role na tabela Objeto)
3	Um mercador estrangeiro	Procurando (role na tabela Objeto)
4	A viúva de um nobre	Vendendo (role na tabela Objeto)
5	Um mago misterioso	Incinerando (role na tabela Objeto)
6	O mestre de uma guilda	Contrabandeando (role na tabela Objeto)
7	Um oficial da guarda	Reunindo (role na tabela Alvo)
8	Um pregador desconhecido	Envenenando (role na tabela Alvo)
9	O coveiro	Recrutando (role na tabela Alvo)
10	Uma cortesã bem relacionada	Pagando (role na tabela Alvo)

1d10	OBJETO	ALVO	LOCAL
1	Cadáveres	Crianças	Sob o poço da praça do mercado
2	Gemas	Nobres	Nos esgotos
3	Um baú lacrado	Mendigos	Atrás do matadouro
4	Moedas antigas	Aprendizes de mago	Na capela abandonada
5	Objetos amaldiçoados	Acólitos	Num armazém das docas
6	Barcos	Artistas	Nas catacumbas sob o cemitério
7	Mapas falsos	Criminosos	No porão de uma taverna
8	Pergaminhos	Aventureiros	Na torre do sino
9	Documentos	Prostitutas	Num beco sem nome
10	Armas	Taverneiros	Na casa de um magistrado

1d10	COMPLICAÇÃO	FONTE
1	Ninguém que foi ver voltou para contar	Uma lavadeira da beira do rio
2	A guarda recebeu ordens de não interferir	O aprendiz de um boticário
3	Há uma recompensa oferecida em segredo	Um vendedor de pães
4	Já morreram três pessoas por causa disso	Uma freira esmoleira
5	Um nobre está por trás de tudo	Um remador do porto
6	O cheiro é sentido a duas ruas de distância	O filho mais novo de um ferreiro
7	Os cães da vizinhança não param de uivar	Uma parteira conhecida
8	A coisa toda foi combinada numa festa	Um afiador de facas ambulante
9	Outro grupo já foi contratado para o mesmo trabalho	O mestre da casa de apostas
10	As ordens vieram de fora da cidade	Uma tecelã famosa