

SALÃO DE MADAME ZORAIDE



POR TONY GARCIA

O Salão de de Madame Zoraide

Trata-se da mais importante vidente e Taróloga de Rubragua. O Salão é uma grande casa onde a Maga recebe importantes figuras da cidade em busca de saber sobre o futuro e cosneguir favores mágicos desta enigmática figura.

O Salão é dividido da seguinte maneira:

1 Lounge

Aqui são recebidos por Celeste e Glória

clientes da Taróloga. Normalmente as visitas são agendadas com antecedência. Possuem dois bancos simples e uma porta adornada com símbolos ladeada com estátuas de dois sábios. Esta porta dá acesso ao salão de leitura da maga.

2 Salão de leitura

Local onde madame Zoraide faz suas leituras de Tarot e dá conselhos. é um local cercado e com estantes cheias de livros, estátuas e o espaço onde Zoraide lê seu

tarto. Ela fica numa cadeira aveludade vermelha, com uma emsa no meio e o consulente fica sentado num banco dourado. Ecistem duas portas que dão acesso a bilioteca e a cozinha.

3 Cozinha

Local onde as pupilas de Zoraide fazem a comida para elas e confeitos para os nobres que vem fazer leituras com a vidente. Há uma porta para o quarto de zoraide.

4 Quarto de Zoraide

QUarto da Maga onde jhá uma grande cama, estante de livros, uma escrivaninha de estudos e acesso ao banheiro

5 Banheiro

Banheiro da casa onde há a latrina e uma banheira. O banheiro é luxuoso e contem perfumes, óleos de banho e diversas essências

6 Bilioteca

Local onde Zoraide e suas pupilas fazem estudos e experimentos mágicos. Lá existem tomos de magia e algumas poções (escolha do Mestre. Há uma porta dando acesso ao quarto das pupilas.

7 Quarto das Pupilas

Quarto de Celéste e Glória. Ali há camas com pequenos báus e duas estantes para os pertences da sjovens.

Notas para o Mestre

Fique a vontade para colcoar elementos extras noa casa e criar uma atmosfera a sua escolha de acordo com o viés da aventura. Esta persongaem faz parte da Mitologia de Artrusia, mas pode ser empregada em qualquer aventura.

MADAME ZORAIDE



História de Madame Zoraide

Madame Zoraide, uma figura enigmática e fascinante, nasceu em uma pequena vila distante de onde agora reside. Desde jovem, Zoraide demonstrou uma conexão única com o mundo espiritual, algo que despertou tanto admiração quanto medo entre os aldeões.

Seus olhos verdes penetrantes pareciam enxergar além do véu da realidade, e suas premonições muitas vezes se concretizavam de maneira assustadoramente precisa.

Aos 15 anos, Zoraide foi apresentada ao Tarot por uma viajante misteriosa que passou por sua vila. A conexão foi imediata e poderosa; as cartas falavam com ela de uma forma que ninguém mais conseguia entender.

A viajante, uma maga poderosa de nome Selena, impressionada com o talento natural de Zoraide, a treinou nos segredos e símbolos do Tarot, de magia arcana e ensinando-lhe a interpretar os

sinais e a usar suas habilidades de forma responsável.

Com o tempo, Zoraide percebeu que sua vila era pequena demais para seus dons. Aos 25 anos, decidiu partir em busca de um lugar onde suas habilidades fossem mais apreciadas e, talvez, até recompensadas. Sua jornada a levou a várias cidades e vilarejos, onde ganhou fama como vidente e maga.

Finalmente, encontrou seu lar em uma grande cidade próspera, de Rubragua, onde o as ruas eram repletas de pessoas em busca de respostas.

Aos 40 anos, Madame Zoraide estabeleceu-se em uma grande casa perto da praça do mercado, um local estratégico onde poderia atender às necessidades de suas clientes mais influentes: as mulheres de nobres e ricos mercadores. Estas mulheres, sempre ávidas por controlar seus destinos e os de suas famílias, recorriam a Zoraide para saber o que o futuro lhes reservava.

Madame Zoraide tornou-se uma figura icônica na cidade, conhecida por sua aparência espalhafatosa e seus trajes vibrantes que refletiam tanto sua personalidade quanto suas habilidades. Sua magreza e rosto ossudo davam-lhe um ar ainda mais misterioso e outras vezes intimidante.

Dentro de sua casa, decorada com velas, cristais e tapestries místicos, Zoraide realizava suas leituras de Tarot, guiando suas clientes através das complexidades do destino com uma precisão quase sobrenatural.

SOBRE MADAME ZORAIDE

É uma NPC, maga nível 6, que atende o público de 10 da manhã às 5 da tarde. Ela ainda tem 2 guerreiros contratados, que ela os contrata para atender e proteger sua casa.

Conta com duas iniciadas Glória e Celeste que são suas pupilas e atendem o público no geral.

Madame Zoraide (Vidente - Maga Nível 4)

CA 9 [10] (sem armadura), PV 18, At 1 × adaga (1d4+1) ou 1 × magia, THAC0 19 [0], MV 120' (40'), , AL Neutro, FOR 9 INT 18 SB 14 DES 11 CON 12 CAR 16, Magias: disco fultuante, invisibilidade, teia, proteção contra o mal

Items: Anel de invocação de elemental (Ar), adaga+1, Tarot de prever o futuro (ver tabela)

Glória Maga (Nível 2)

CA 9 [10] (sem armadura), PV 7, At 1 × adaga (1d4+1) ou 1 × magia, THAC0 19 [0], MV 120' (40'), AL Neutro, FOR 9 INT 17 SB 14 DES 12 CON 13 CAR 17 Magias: Missel Mágico e Charme

Glória é uma jovem maga de 22 anos, com longos cabelos loiros que brilham como ouro sob a luz do sol e olhos azuis profundos como o oceano. Sua pele é clara e suave, refletindo sua beleza etérea.

Vestida com um manto elegante adornado com símbolos arcanos, ela exala uma aura de mistério e poder. Seu sorriso encantador esconde a sabedoria e

a força de suas habilidades mágicas.

Celeste Maga (Nível 2)

CA 9 [10] (sem armadura), PV 7, At 1 × adaga (1d4+1) ou 1 × magia, THAC0 19 [0], MV 120' (40'), AL Neutro, FOR 8 INT 17 SB 15 DES 12 CON 12 CAR 17 Magias: Sono, Charme

Celeste é uma jovem maga de 24 anos, com pele negra que brilha como ébano sob a luz das estrelas e olhos castanhos profundos que parecem guardar segredos antigos. Seus cabelos crespos e volumosos são coroados com pequenos adornos dourados que refletem sua elegância natural. Vestida com um manto de seda azul-escuro, adornado com runas brilhantes, ela exala uma aura de graça e poder. Seu sorriso cativante revela tanto sua beleza quanto sua confiança nas habilidades mágicas que domina.

Guerreiros Nível 3 (assistente)

CA 4 [15] (cota de malha), PV 22, At 1 × espada duas mãos (1d10), THAC0 17 [+2], MV 60' (20'), JP M10 V11 P12 S13 F14, AL Neutro, FOR 13 INT 11 SAB 10 DES 14 CON 13 CAR 13

Items Nenhum

Nota para o Mestre:

Estes 2 guerreiros são chamados em caso d ealgum problema dentro da casa e normamente ficam do lado de fora. Existe um pequeno sistema de alarme sob a forma d eum sino externo que tando Zoraid, Glóira ou Celeste podem tocar e invocar os guerreiros. Se o mestre quiser mudar os stats dos guerreiros fica a sua vontade.

Tabela de Previsões

Ela pode através do Tarot fazer previsões sobre o futuro do herói. Role 2d6 e consulte a tabela abaixo:

2d6	Previsão
2	O herói irá viver uma grande aventura
3	O herói receberá uma herança
4	O herói irá viajar em breve
5	O herói irá ajudar alguém
6	O herói acahará uma relíquia
7	O herói conhecerá uma mulher/homem misterioso/a
8	O herói será vítima de um sortilégio
9	O herói perderá dinheiro
10	O herói perderá um ente querido
11	O herói será enganado
12	O herói será injustiçado

A consulta com madame Zoraide custa 15 peças de ouro. A previsão da madame pode ser gancho para uma aventura. O mestre pode utilizar o personagem a vontade para início de sua aventura.

Ficha Técnica

Game Design : Tony Garcia
Mapa: Tony GARCia
Ilustração página 2: Utilizando a IA na Dall-E do chatgpt

Publicado sob a licença OGL.

2024 - Voxelhouse
www.voxelhouse.com

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.