

A PLEBE



O INFORMATIVO DOS REINOS HUMANOS LIVRES - NÚMERO VIII - ANO DA PESTE DE 3120

BERDOLOCK VOLTOU!

MARCO GRIMALDI, RENOMADO ASTRÓLOGO E MAGO REVELA
COM EXCLUSIVIDADE PARA PLEBE!

Rubraagua- Uma notícia assustadora atingiu os Reinos Humanos Livres e está se propagando por toda Artrúsia: Berdolock está de volta!

Os últimos eventos em nosso mundo foram o prenúncio de um acontecimento do qual ninguém imaginava: o poderoso necromante Berdolock retornou a nossa existência! Marco Grimaldi, renomado astrólogo e mago, residente em Espinhaço, afirma que teve um encontro com o necromante e que ele mostrou todo o seu poder. A situação ocorreu da seguinte maneira:

- Eu estava num dia típico de atendimento em minha loja, onde tenho uma apotecaria e uma série de produtos mágicos. Nesse dia um homem muito velho, de cabelos longos, com uma veste simples, apoiado num bastão entrou porta adentro. Se aproximou do meu balcão em pequenos passos. Quando ele me olhou eu senti um calafrio enorme e uma aura de muita magia emanava dele.

- Olá senhor mago - falou ele numa voz doce e fraca - teria algo para uma dor nos joelhos? Isto está me incomodando há dias.

Respondi a ele:

- Tenho meu senhor, me aguarde - fui lá dentro e peguei um unguento que aliviava dores - está aqui. - entreguei a a ele.

O velho olhou e disse:

- Ah raiz de unha de basilisco - riu - bom - disse sorrindo numa boca destentada. Puxou do bolso uma moeda de ouro e me deu - Isso deve bastar?

- Senhor é até demais...

- Fique com o troco - sorriu - tem um lugar para me sentar? perguntou

- Ali senhor - apontei para uma cadeira, onde ele sentou. Imediatamente ele começou a passar o unguento no joelhos e um prodígio aconteceu. O velho começou a mudar de forma, ficar mais alto, esguio e forte. De repente a sua figura mudara para um homem de meia idade, mas com olhos profundos e negros. Seu sorriso era lascivo e falou numa voz forte.

- Seu remédio funciona - riu me olhando- estou bem melhor agora. Bom saber que seu unguento é de qualidade. Olhou a volta e me perguntou:



MARCO GRIMALDI

- O senhor teria raiz de virgem?

- Tenho sim senhor - falei assustado - peguei uma raiz e lhe entreguei.

- Excelente - pegou do seu bolso outra moeda e me deu - assim conseguirei terminar uma poção. - me olhou - agora preciso ir, pois mesmo eu Berdolock, tenho coisas a fazer.

“O homem na minha frente sorriu e começou a mudar de forma, se transformando num belo pássaro negro que saiu voando da minha loja.”

- Eu juro pelos meus ancestrais que isso é verdade e até agora não acredito no que passei. finalizou o mago.

Se isto for verdade Artrúsia inteira deve estar em alerta e preparada. Na próxima semana a Cimeira em Brava Mata vai discutir este acontecimento e outros como os mortos-vivos e a chuva de meteoros. Se Berdolock voltou teremos tempos muito difíceis pela frente e devemos nos preparar para isso.

NPCs Famosos: Tinhoso

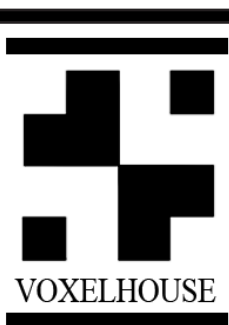
Por Tony Garcia

Tinhoso, o famoso Babuíno de Rubraagua está perto de se aposentar e ter uma vida de rei. De acordo com seu "pai", Geraldo Tenório, a trigésima luta vai acontecer ainda esta semana e a partir daí terá uma residência fixa numa pequena fazenda, onde terá a companhia de 3 fêmeas de sua espécie. Ali ele será um reprodutor criando de acordo com Geraldo, uma linhagem de campeões. Mas como Tinhoso surgiu em Rubraágua?

A história deste incrível símio se dá com uma expedição a Ilha do Orco Louco. Uma caçadora chamada Sara Carvalho, liderava uma expedição de busca e captura de um lagarto Tirano, contudo a mesma foi malograda devido a um surto de disenteria em seu grupo. Ao retornar para casa, deparou com um filhote de Babuíno perdido, este era Tinhoso. Ela o capturou e trouxe para os Reinos Livres e ao chegar a PortoAzul despertou o interesse em Geraldo, do qual o comprou. O taverneiro logo descobriu que o babuíno era muito calmo, mas ao ser colocado em uma situação de perigo, lutava de maneira selvagem. Ele inicialmente o fez brigar com galos e ele os derrotava de maneira fácil. Quando Tinhoso ficou adulto, o fez lutar contra um jovem menino, derrotando em poucos instantes. Ele resolveu então um dia colocar Tinhoso para lutar contra um homem e o símio o derrotou rapidamente. A partir daí Geraldo resolveu criar um esquema de lutas e apostas com Tinhoso em um desafio estilo luta de boxe. O Símio se revelou um campeão derrotando diversos oponentes, na maioria no primeiro assalto, sendo raro alguns irem para o segundo. Com isso Geraldo ganhou muito dinheiro e construiu uma arena de lutas na antiga adega do Orco Cinzento, prosperando assim seu negócio. Hoje ele e Tinhoso são responsáveis pelo novo negócio de lutas contra Babuínos em Rubragaua e pretendem expandir por todo o continente.

Tinhoso está apenas aguardando a sua última luta, da qual será contra um orco, mas a confiança de Geraldo é muito grande e o campeão das selvas, já se prepara para uma aposentadoria digna e repleta de tranquilidade.

Geraldo disse que pensa em breve construir uma arena maior, mas por enquanto isto são planos para o futuro.



Produzido pela
Voxel House
Game Studio

Lore e Histórias: Antônio Marcelo
Arte: Antônio Marcelo, Carlos
Castilho, José Augusto Pragner (Jap)
Registro na Câmara Brasileira do Livro
sob o número : DA-2020-002882

<http://www.voxelhouse.com> - 2020

TINHOSO

	Tinhoso
PA	3d6
PD	7
PV	39
AM	Truque Sujo
XP	52
Iniciativa	1
Ações	3
Tipo de Ataque	Corpo-a-corpo
Moedas	-
FS	-
Quantidade	Único

Vulnerabilidades

Senso de Preservação: Tinhoso próximo da derrota entra numa espécie de frenesi tentando preservar a sua vida. O seu PA aumenta de +2 e seu PD diminui de 1

Truque Sujo

Tinhoso pode apelar para utilizar truques sujos numa luta. Isto só pode ser utilizado a partir do 30. round. Role 1d6 e se Tinhoso tirar 4 ou mais poderá utilizar o truque sujo. Role outro d6 e consulte a tabela abaixo.

d6	Truque Sujo
1	Tinhoso para num canto e bebe água dada por seu dono. recupera 1d6 de vida
2	Tinhoso faz uma manobra escapando do golpe do adversário
3	Confusão. A platéia ruge alto e ambos ficam confusos. Ambos deverão rolar 1d6 para determinar a iniciativa no próximo turno. Em caso de empate role novamente.
4	Areia - Tinhoso joga areia nos olhos de seu oponente. Ele não pode defender golpes e tem seu PA reduzido de 2 por 1d6 turnos.
5	Garrafa - Tinhoso ganha uma garrafa para atacar seu oponente com PA +3. Uma vez usada a mesma é descartada
6	Porrete - O personagem ganha uma porrete para atacar seu oponente com PA de +3. O porrete pode ser utilizado até o final da partida

Nota: Tinhoso pode utilizar o truque sujo três vezes na luta.