

A PLEBE



O INFORMATIVO DOS REINOS HUMANOS LIVRES - NÚMERO XVIII - ANO DA ESPERANÇA 3121

Expedições a Prisão Infernal Somem!

Diversos Grupos Desapareceram no Malfadado Local

Rubraagua - Diversos grupos de aventureiros em tempos recentes estão indo para a conhecida prisão de Rocha Rubra, tradicionalmente chamada de Prisão Infernal.

Depois da morte de Orestes "O Banguela", finalmente foi revelado a origem de sua repentina fortuna: uma barra de ouro de 10 kg que caiu do alto da torre daquela construção.

Logo que esta notícia foi divulgada vários grupos de aventureiros partiram de Rubragaua na tentativa de explorar o local e encontrar mais ouro. Até o presente momento cerca de dez expedições partiram para a prisão e nenhuma retornou e nem notícias das mesmas foram obtidas.

- Eu particularmente sempre evitei a prisão, devido as estranhas maldições que lá existem - comentou Eulálio Aguiar para a Plebe - a Prisão tem uma história macabra e nem por todo o ouro deste mundo eu lá iria.

O guia recentemente resgatado de uma malfadada expedição fala que muitos já tentaram ir ao lugar em busca de tesouros, mas encontraram a morte.

- Há uma mulher em Rubraagua que teve seu companheiro tragado por aquele inferno, quando tentavam invadir - disse Eulálio - até hoje ela não sabe o que aconteceu com ele.

A última expedição que partiu de Rubraagua tem cerca de 20 dias e já era tempo de algum tipo de notícia chegar aqui. A distância até a prisão é de cerca de 5 dias de viagem e já teria dado tempo para que a expedição mandasse alguém de volta com notícias ou pedido de auxílio.

A expedição que já foi considerada perdida partiu há cerca de 4 meses de Rubragua, ainda no ano da peste. Esta expedição era composta por 6 aventureiros, 4 humanos e dois anões, dos quais sumiram sem dar mais notícias. Ela era liderada por Carla "MantoNegro" Helias, uma guerreira muito habilidosa e que já tinha participado em duas expedições na Ilha do Orco Louco. Junto com ela estavam aventureiros calejados e que pelo menos já tinham experiência bem vasta em outras situações.

A partir de agora vão ser organizadas algumas expedições de busca partindo daqui de Rubragua percorrendo o caminho até a Prisão. O que acontecerá? Não sabemos.



"SÓ OS INSANOS VÃO A ESTE LUGAR!"

Com esta frase o velho João Paulo pousa sua caneca de vinho sobre a mesa. Ele falou exclusivamente para A Plebe sobre a Prisão Infernal:

"Eu estive na porta daquele lugar levando um grupo de incautos há muito tempo atrás. Eu os vi entrarem naquela torre e pediram que eu voltasse no dia seguinte. Chegando lá pela manhã como combinado, eu vi a cabeça de um dos membros da expedição que eu trouxera no dia anterior, pendurada na porta. Saí como um louco correndo de lá! Nunca mais!

"Somente os insanos e sem amor a vida vão a este lugar!" completou.

EXPERIÊNCIA POR AÇÕES COMUNS



CRÔNICAS DE ARTRÚSSIA

Por Tony Garcia

Quando um personagem não está vivendo uma aventura, como é que ele se desenvolve no dia a dia? Ou ainda: se ele vai em uma aventura onde não há lutas, resoluções de enigmas, etc. Como o mestre ou o jogador solo pode agir?

Apresentamos pontos de experiência para algumas ações comuns ou mesmo não abordadas em determinadas ações em um jogo solo ou tradicional de RPG. Estas ações podem ser diversas como viagens, exploração de regiões, interações, etc. Vamos apresentar abaixo uma tabela de pontos base que os mestres ou o jogador solo, possam utilizar em suas aventuras. Agradecemos ao nosso jogador e mestre Fabiano Barbeiro pela sugestão para este artigo.

EXP. PARA O DIA A DIA

Ação	XP Base
Viajar por uma região conhecida	5 exp dia
Explorar um ermo selvagem considerado não perigoso (10 km quadrados)	10 exp dia
Explorar um ermo selvagem e considerado perigoso ou sob algum conflito (10 km quadrados)	20 exp dia
Explorar alguma ruína, construção abandonada, sem encontros ou monstros errantes	2 exp por seção*
Interagir, barganhar, convencer, conversar, ou qualquer interação simples	2 exp por ação bem sucedida
Exercer profissão de mineiro, lavrador ou operário	1xp ao dia
Trabalhar como artesão, ferreiro, talheiro, carpinteiro, sapateiro ou qualquer outra profissão que exija habilidade manual	2 xp ao dia

* Sala ou dormitório. Área com cerca de 10 metros quadrados pelo menos

UM SIMPLES ORÁCULO PARA BRIGAS DE BAR

Por Tony Garcia

Que tal um simples oráculo para o início de uma boa briga de bar? Qual o motivo para a "porrada estancar do nada?" Role 2d6 abaixo e descubra:

2d6	Resultado
2	A briga começou pois mexeram com a mulher do anão.
3	A briga começou pois xingaram o anão de filho de e um orco.
4	A briga começou pois a cerveja estava quente e aguada.
5	A briga começou pois o ladino trapaceou no jogo de cartas.
6	A briga começou pois um bêbado vomitou num guerreiro que estava comendo
7	A briga começou pois não quiseram pagar a cortesã e esta sacou de uma adaga e retalhou a cara do cliente
8	A briga começou por conta do valor da conta estar errado
9	A briga começou pois um bêbado urinou no pé do bárbaro
10	A briga começou pois faltou o molho no assado
11	A briga começou pois tentaram roubar a caixa de gorjetas do bar
12	A briga começou pois o cozinheiro não gostou de que sua comida fosse xingada de lavagem de porco

AQUELA TABERNA NA BEIRA DA ESTRADA

Por Tony Garcia

Introdução

Viajar pro Artrússia é uma das facetas bem interessantes no que diz respeito a uma campanha de RPG Solo ou em grupo. No meio das estradas, ou mesmo em pequenas vilas, é possível encontrar aquela taberna, ou mesmo hospedaria para descansar e passar a noite. Pensando nisso apresentamos para vocês uma taberna "padrão", aquela que você pode encaixar em sua aventura em Artrússia, ou qualquer outro RPG. Vamos a ela!



O Gato Malhado

O Gato Malhado é uma pequena taberna de dois andares situada nas florestas próximas a Rubraagua. É famosa por hospedar viajantes que não querem ficar a cidade, ou mesmo em épocas de festas, quando todas as tabernas da cidade estão cheias.

Primeiro andar

O nível principal da taberna, onde existem mesas para cerca de 16 clientes e o balcão para 10.

Salão principal (1)

Um salão com mesas para cerca de 16 clientes. As mesas são redondas de madeira rústica e com bancos do mesmo material. Duas garçonetes atendem os clientes. No balcão estão dois atendentes, junto com taberneiro, capazes de atender dez clientes. Nesta sala, o ambiente é bem iluminado, sendo

comum algumas prostitutas que trabalham na casa (cerca de 2) circularem em busca de serviços. No canto esquerdo do salão principal, uma escada (3) que sobe até o 2º andar

Bar(2)

Dez clientes podem usar o bar. Embaixo do bar, há dois porretes e uma adaga, para o caso de briga ou confusão são pegos em um compartimento secreto. O taberneiro pode contar com a ajuda de uma das garçonetes ou mesmo de um atendente. para servir os clientes. No canto esquerdo há dois barris de vinho que são para servir os clientes da ocasião. Refeições são servidas na mesa, não no balcão.

Alçapão (4)

O alçapão leva para um porão que armazena vinhos, alimentos e especiarias.



Moostache

Dungeonist

Aventuras nos Pastos da Imaginação

APOIA.se



CRÔNICAS DE ARTRÚSSIA
Visite o nosso site e saiba muito mais sobre o mundo de Berdolock!

<http://www.artrussia.com.br>



Segundo andar

O segundo andar da taberna, onde há quartos para cerca de 4 clientes para passar a noite ou uso com prostitutas. Existem 2 tipos de quartos.

Suíte Real (1)

É o quarto mais caro da taberna, onde pode ser configurado para conter uma banheira, latrina, bem como uma cama king-size. Nesta sala é possível ficar até 3 pessoas, ou uma com todas as regalias. É um quarto limpo, arejado e sempre perfumado, com o incenso de ervas exóticas e perfumes caros.

Este quarto deve ser reservado com bastante antecedência e geralmente não está disponível (o jogador/mestre do jogo deverá rolar 1d6, resultados de 5 ou 6 na rolagem indicam disponibilidade). O mestre pode ficar à vontade para aplicar custos extras.

Quarto padrão (3)

O quarto padrão é comumente usado para pernoites e serviços com prostitutas. É composto por uma cama e um pequeno pinico, além de um lavatório. São quartos limpos e bem ventilados, com uma cama de casal, sem nenhum tratamento especial.

Latrinas (4)

Latrinas de uso comum pelos hóspedes e clientes.

Escadas (2)

Escadas de acesso ao 1º andar.



Preços

Alimentação (1 pessoa)

Item	Normal	Qualidade
Cerveja (caneca)	2 pc	5pp
Vinho (garraafa)	5 pc	1pp
Refeição	3 pp	5 pp
Assado com Pão	5pp	1 po
Banquete (4 pessoas)	5po	10 po
Café da Manhã	1 pp	3 pp
Pão	1 pc	3 pc

Serviços

Item	normal	elite
Prostituta	2po	10po
quarto (pernoite)	1 po (padrão)	5po (suíte)
Médico	1 po	5 po
Banho	1 pp	2pp
Barbeiro	2pp	8pp

pc:peça de cobre, pp:peça de prata, po:peça d ouro

<https://bit.ly/2HNNgfS>

<https://bit.ly/31XiZSS> <https://bit.ly/3oGsLT0>

Porão

O nível do porão da taberna, só é acessado pelo taberneiro e seus funcionários, mas pode ser usado para realizar reuniões, tramar conspirações e até mesmo torturar inimigos. O porão ainda é usado como uma clínica com serviços médicos, extração de dentes e pequenas cirurgias. O próprio Tabernerio pode atuar como médico, realizando esses serviços. No porão há: vinhao (1), especiarias (2) e cereais (3). Só é acessado pela escada.

Horário da taberna

Normalmente, O Gato Malhado funciona 24 horas, com café da manhã das 5h às 9h e refeições a partir das 11h. A vida noturna da taberna começa das 18h à meia-noite, quando fecha as portas e expulsa os não convidados.

Condições de higiene

A taberna é muito limpa, e é improvável que os jogadores contraíam qualquer tipo de doença, A Taverna oferece serviços de cuidado com montarias e isto tem um custo de 1 peça de prata por noite.

Frequentadores

É possível encontrar os seguintes frequentadores. Role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

D6	Race
1	Alfir
2-4	Humano
5	Orco
6	Dvalin



Horário da taberna

Normalmente, O Gato Malhado funciona 24 horas, com café da manhã das 5h às 9h e refeições a partir das 11h. A vida noturna da taberna começa das 18h à meia-noite, quando fecha as portas e expulsa os não convidados.

Condições de higiene

A taberna é muito limpa, e é improvável que os jogadores contraíam qualquer tipo de doença, A Taverna oferece serviços de cuidado com montarias e isto tem um custo de 1 peça de prata por noite.

Frequentadores

É possível encontrar os seguintes frequentadores. Role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

D6	Race
1	Alfir
2-4	Humano
5	Orco
6	Dvalin

Notas Finais

Esta taberna pode ser utilizada em seu jogo e adaptada para seus NPC's. O intuito aqui é dar mais um recurso para você jogador solo, ou mestre de jogo, incrementar a sua aventura e dar mais vida as suas cidades.

Lembarmos que O Gato Malhado é um exemplo d euma taberna típica de Artrúsia, mas outras podem ser criadas, o limite para isso está apenas na sua imaginação. Bom jogo! E não esqueça de pagar aquela rodada de vinho!



Produzido pela
Voxel House
Game Studio

Lore e Histórias: Tony Garcia
Arte: Bruno Sathler, Carlos Castilho,
Marcus Mortati e Tony Garcia
Mapas: Manoel Garcia
Colaboradores: Bruno Sathler
Rafael Beltrame e Samuel H. Luis.

Registro na Câmara Brasileira do Livro

sob o número : DA-2020-002882

<http://www.voxelhouse.com> - 2021

Anúncio para Smooth 3D. O anúncio mostra um logotipo de uma estrela colorida e o nome "Smooth 3D". Abaixo, há o endereço "www.smooth3d.com.br" e o Instagram "@smooth3dprinter". À direita, há uma imagem de uma miniatura de um guerreiro e o texto "Resinas Especiais para Impressão 3D de Miniaturas". Abaixo disso, há o texto "CONHEÇA Resina 4k Resina Modelismo".