

A PLEBE



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

Uma Espada faz a Diferença

A Saga de Ederbock o Guerreiro na Fortaleza de Berdolock!

Rubraagua - Mais um aventureiro retorna da sombria Fortaleza de Berdolock, depois de enfrentar perigos e a quizer morte. Seu nome é Ederbock, um guerreiro que ainda guarda cicatrizes de sua aventura. Ele nos conta com exclusividade, entre uma caneca de vinho e um naco de carne, como conseguiu a "Corta Ossos", espada que encontrou na exploração do local.

"Resolvi seguir o rastro de morte de meus colegas até os portões da Fortaleza. Tenho que dizer que o caminho foi árduo, passando muito armadilhas tenebrosas e ratos lazarentos. Meu primeiro inimigo nesse lugar foi uma Aparição, o fantasma de Lerdobock! Ele era um de meus amigos aventureiros que morreu tentando explorar a Fortaleza.

A luta foi longa, muito penosa mas no final sai vitorioso. Foi dando continuidade a exploração. Slguns corredores e salas depois, me deparei com um esqueleto, mas rápidamente o despachei desta para melhor (mas ele não estava morto?) Para minha sorte vasculhando o local onde estava este monstro me daparei com uma fabulosa espada, que ao estra na sminhas mãos me imbuuiu de uma perícia que não tinha! Com certeza ela era uma arma mágica!

O tempo passava, as salas pareciam cada vez menores e mais sufocantes, e em um corredor escuro, senti o odor pútrido de algo terrível: Um troll!

Ataco de maneira rápida e implacável, mas a criatura regenera meu primeiro golpe! Contudo confiando em minha perícia e empunhando a minha espada desferi uma série de ataques bem planejados arrancando as tripas da criatura, afogando em seu próprio bile negro.

Me enchi de confiança, após tantos combates épicos, e um incauto esqueleto foi mais uma vítima! Comecei a achar qmais não seria desafio. E com golpes rápidos e precisos, mais um inimigo tomba. Depois de eliminar este monstro errante eis que me deparo com o que parecia impossível: a saída!

Sai daquele lugar infernal com tesouros ea minha nova espada, que chamei de Corta Ossos, cá estou falando com vocês"



A Corta Ossos

Ederbock diz que foi uma aventura única em sua vida e que não sabe se no futuro deseja retornar a Fortaleza.

"A noite não consigo dormir no escuro, ouço os gritos e lamentos das almas presas na Fortaleza. Creio que precisarei de um tempo para esquecer estes sons"

O herói agora ficará em Rubragua uns tempos para descansar e buscar novas aventuras.



CAFE AZUL

Agora você pode encontrar em Rubragaua uma dos melhores cafés de toda Artrúsia! Colhido em plantações de Longeponta!

Processo garantido com os melhores Macacos de Papo Azul!

Disponível nas melhores tabernas de Rubraagua!

Aguiar e Irmãos
Café de Qualidade



Ítems Mágicos para Zoa

por Tony Garcia

Zoa, o mago gosta muito de confeccionar ítems especiais para aqueles aventureiros audaciosos. Ele sabe que este tipo de tesouro é muito cobiçado e criou alguns deles. Estes são os primeiros ítems mágicos em nosso sistema e podem ser colocados como tesouros em nossas aventuras.

Ítems Mágicos

Id6	Ítem
1	O anel do pedinte
2	A Pata do Cachorro Preto
3	O Grande Ciso do Banguela
4	O Berloque de Zoa
5	Os testículos do boi dourado
6	A Bolsa sem Fundo

O Anel do Pedinte

Um anel com uma pedra sextavada na cor "doirada" com um curioso poder de conseguir peças de ouro. Role Id6 e consulte a tabela abaixo:

Id6	Moedas
1,2	Id6x100 peças de ouro roubadas. Você é confundido com o ladrão
3,4	Id6x60 peças de ouro falsas
5,6	Id6x10 peças de ouro verdadeiras

A Pata do Cachorro Negro

Uma varinha em forma de pata de cachorro na cor negra. Esta varinha tem o poder de curar (as vezes). Role Id6 se o resultado for 1,2,3 ou 4 perde 1 ponto vital, 5 ou 6 te cura 1 ponto vital.

O Grande Ciso do Banguela

Um colar com um ciso de proporções colossais, extraído de um banguela. Este ciso é capaz de detectar armadilhas. Role Id6 e consulte a tabela abaixo:

Id6	Armadilha
1,2	A armadilha é disparada causa o dobro de dano
3,4	A armadilha é detectada, mas não dá tempo de desarmar. Causa 1 ponto de dano
5,6	A armadilha é detectada e neutralizada

O Berloque de Zoa

Um Berloque em forma de mão capaz de indicar a direção correta. Antes de viajar numa região role Id6 e consulte a tabela abaixo:

Id6	Direção
1,2	Você estava no caminho certo, mas o Berloque indicou outra direção. Role na tabela de encontros das Cavernas de Zoa (Plebe XX)
3,4	O Berloque te levou para um lugar amaldiçoado. Perde 1PV
5	O berloque está perdido, role de novo nesta tabela.
6	O Berloque te levou a um lugar seguro, ignore encontros com monstros.

Os testículos do boi dourado

Esta estranha jóia em forma de testículos de boi tem um poder de detectar tesouros diversos. Quando você estiver em uma masmorra, numa nova sala, role Id6 e consulte a tabela abaixo:

Id6	Direção
1	Infelizmente você acordou um monstro. Role na tabela de encontros das cavernas de zoa (PlebeXX).
2	Armadilha, perde 1PV
3,4	Bugigangas sem valor
5	1poção de cura - Recupera 1PV
6	Tesouro - Role na tabela de tesouros

A Bolsa Sem Fundo

Uma bolsa capaz de armazenar coisas sem limite. O problema é recuperar os ítems depois. Ao procurar um ítem na bolsa Role Id6 e consulte a tabela abaixo:

Id6	Direção
1	Ítem perdido para sempre no limbo. Descarte-o
2	Você puxa 1 monstro da bolsa. Role na tabela de encontros das Cavernas de Zoa (Plebe XX)
3	Você puxou 1 escorpião, como foi parar ali você não sabe. Perde 1PV
4	Você puxou 1 ítem inútil. Por Id6 turnos você não pode procurar na bolsa
5	Continue procurando você ainda não achou nada. Role de novo na tabela!
6	Você achou o ítem que procurava!

Estes forma nossos primeiros ítems mágicos de Zoa! Na próxima Plebe falaremos sobre magos e magia!

Você já baixou o Fastplay de nosso Crônicas de Artrússia? Não? O que está esperando?

<https://bit.ly/35vpn4m>

Moostache

Dungeonist Marketplace Aventuras nos Pastos da Imaginação **APOIA.se**

Smooth 3D

www.smooth3d.com.br
@smooth3dprinter

Resinas Especiais para Impressão 3D de Miniaturas

CONHEÇA
Resina 4k
Resina Modelismo

NPCS Famosos: Garlok

Por Tony Garcia

Inspirado no personagem de Richard Primocena

Garlok é um estranho personagem que recentemente chegou a Rubragaua vindo de algures. Carrega uma enorme espada, traja uma armadura de placas bem antiga e é um morto-vivo. Curiosamente esta condição de Garlok é por demais estranha, já que ele não apodrece, não tem sede nem fome (apesar que bebe vinho e diz que sente o gosto) e tem um só propósito em sua vida: derrotar Berdolock. Muitas pensaram que esta criatura era mais um sortilégio do bruxo, mas o ódio que Garlok tem de Berdolock beira a insanidade.

Garlok não se lembra de sua vida anterior, só sabe que entrou na Fortaleza de Berdolock para desafiar seus perigos. Ele era um Alfir, um guerreiro que estava em busca de fama e fortuna. Foi desbravando seus corredores, enfrentando diversas criaturas, mas acabou sendo morto por uma aranha-gigante. Ele se lembra do último golpe da aranha, mas de repente tudo se apagou e ele só se lembra de uma risada macabra e estar boiando numa espécie de limbo. Se a morte era aquilo, parecia um pesadelo da pior espécie. Foi então que acordou, abriu os olhos e viu que estava fora da Fortaleza de Berdolock. Não acreditando no que estava acontecendo, olhou para seus braços. eles estavam meio estranhos, com marcas de algumas feridas. Resolveu banhar-se num rio próximo e ao olhar seu reflexo na água, caiu em desespero. Seus olhos pareciam duas pedras negras, sua pele estava pálida quase arroxeadada e seu aspecto era de um morto.

“O que aconteceu? Que maldição é essa?”

Correndo desesperado para a Fortaleza notou que não sentia calor, nem sede, nem fome. Adentrou novamente o lugar maldito, mas desta vez foi vítima de uma armadilha que o matou na hora. Novamente a risada macabra. e a sensação de estar flutuando no limbo, despertando em frente a Fortaleza. Garlok entrou em profundo desespero, que maldição era aquela?

Novamente resolveu entrar na Fortaleza para desafiar os perigos e encontrar alguma resposta. E mais uma vez seu destino foi perecer desta vez nas mãos de um zumbi.



Garlok reparou que ao morrer na Fortaleza, ele acordava fora dela. Ele não podia viver desta maneira, já que no fundo ele se tornara um morto-vivo. Resolveu então procurar um abismo e se suicidar. Achou e se jogou de lá de cima, mas para seu desespero o resultado foi o mesmo: acordou na frente da Fortaleza.

“Isto é uma maldição de Berdolock! Ele me fez algum sortilégio - pensou - Maldito seja! Vou matar estes desgraçados!”

Foi então que começou a saga de Garlok em busca da quebra de sua maldição e da derrota de Berdolock.

Aparência

Garlok tem cerca de 1,80 de altura compleição robusta, pele arroxeadada como de um cadáver, mas ele não apodrece, parece que sua carne enrijeceu, como se ele fosse um múmia. Ele foi um Alfir antes desta condição estranha, pois os traços deste povo estão presentes em sua face.

Seus olhos só possuem órbitas negras e seu rosto tem algumas cicatrizes. Carrega uma armadura de placas negra e uma espada de duas mãos que ele chama de “Vingança”. Ele veste uma calça de couro negro e botas do mesmo material na cor cinza escuro.

Garlok - Guerreiro Nível 3 - Alfir Morto-Vivo

PA : 3d6+2

PD : 6

PV : 32

PL : -

PF : 100

PE: 2200

Iniciativa : 2

Vantagens e Desvantagens

+2 de Dano em Ataques com Espadas;

Redução de 2 pontos de dano sofrido por Ataques Mágicos (AM);

Línguas : Alfir, Dialeto Humano

Idade : Indeterminada

Característica : Morto-vivo

Descendência: Desconhecida

Local de Nascimento: Desconhecido

Habilidades:

Bloqueio: Essa técnica guerreira diminui o dano sofrido por ataques normais em 1d6 (3xA ou 1xD);

Ressureição: Quando Garlok tem seus pontos vitais zerados, ele some e se materializa um dia depois na frente da Fortaleza de Berdolock com sua armadura e espada.

Ações : 2 por turno

Equipamento:

Espada longa afiada : PA 3d6+2 (corpo-a-corpo)

Armadura de placas: PD: 6

Peças de ouro : 78

Produzido pela Voxel House

Game Studio

Lore e Histórias: Tony Garcia

Arte: Bruno Sathler, Carlos Castilho, José Augusto Prager, Richard Primocena e Tony Garcia

Mapas: Manoel Garcia

Colaboradores: Bruno Sathler, Rafael Beltrame e Samuel H. Luis, Richard Primocena.

Registro na Câmara Brasileira do Livro sob o número : DA-2020-002882

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



Campeões do Torneio de 25 anos do Fortaleza de Berdolock

Foi realizado no mês de janeiro de 2021 o torneio de 25 anos do Fortaleza de Berdolock. Foi muito especial este evento, pois além de comemorarmos o retorno do nosso querido bruxo, foi uma edição comemorativa que congregou os jogadores solo.

O campeonato consistia em sair da Fortaleza vivo, 5 tentativas, com o máximo de pontos de experiência, mitos, fama e obviamente tesouros. Foram 47 participantes que tentaram desafiar o bruxo e sua fortaleza infernal. Destes heróis, dos quais alguns tiveram mortes horrendas, temos abaixo os campeões:

Primeiro Lugar : Rafael Beltrame
Guerreiro Ederbock

Segundo Lugar: Aristeu F. dos Santos - Najir, o Mago

Terceiro Lugar: Pedro Augusto Samantha , a Maga

Quarto lugar: Faustino Santiago Mago Morkgriffon Altocarvalho



Queremos agradecer a todos que participaram, que nos enviarem relatos de suas vitórias e falhas, bem como uma menção ao vídeo do Rafael Reis, que foi sensacionalmente engraçado!

Ano que vem vai ter torneio de novo, maior e melhor! Esperamos que este seja ao vivo, com direito a premiação na hora e a uma série de coisas muito legais. O velho bruxo agradece a vocês todos!



TERRAS MALDITAS
CRÔNICAS DE ARTRÚSIA

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

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



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

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