

A PLEBE



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

Uma Primeira Página Diferente

Uma Mensagem Para Vocês

Artrúsia - Diferente das outras Plebes, esta primeira página é bem especial. Trata-se acima de tudo de um agradecimento a todos vocês que estão acompanhando nosso trabalho desde o retorno do Fortaleza de Berdolock e agora neste momento, da pré-venda da nova edição.

Vocês não sabem como é importante ver a volta de Berdolock e de tantas outras coisas, depois de 5 anos passados numa rodaviva de derrotas e perdas. As perdas foram muito grandes que em determinados momentos me deixaram num estado de espírito bem ruim. Naquela hora só me restou seguir em frente, respirar fundo e não desistir. Mas isso passou, foi deixado para trás e agora é olhar para o que vem por aí.

A Pré-venda da Fortaleza de Berdolock alcançou o objetivo inicial que queríamos. Isso foi, como dizemos na linguagem "startupeira", um MVP (minimum viable product - produto mínimo viável) de sucesso. Estamos agora na fase da entrega, com os pdfs já nas mãos de quem comprou e o início do envio dos livros físicos pelo correio.

Aprendemos algumas lições interessantes, começamos a explorar alguns caminhos que não imaginávamos e agora vamos para a segunda fase do projeto que é escalar o jogo e todo o material em torno dele. Temos agora um cronograma e um planejamento para o mercado, do qual consistirá no seguinte:

- Lançamento do Tomo Branco - Tínhamos a idéia de fazermos 2 expansões do Fortaleza, mas vimos que as duas caberiam num livro só e que serviria para consolidar o sistema. Alguns de nossos colaboradores falam internamente que o Fortaleza de Berdolock é o equivalente do Players Handbook e o Tomo Branco será o equivalente ao Dungeon Master Guide. Vamos deixar vocês opinarem futuramente.

- Wargames - Sim, vamos retomar, inicialmente com o Onagro, um sistema de wargame de miniaturas no mundo de Artrúsia para combates em escaramuça e em seguida nosso projeto mais ambicioso o Landships, passado no norte de Artrúsia com uma pegada Stemapunk.



**BERDOLOCK
APROVA!**

- Parcerias - estamos firmando parcerias para produção em conjunto de diversos jogos. Nesta Plebe você vai ver uma das primeiras com o estúdio Teia de Jogos. Outras estão a caminho e uma em especial vai dar uma sacudida bem bacana nas mesas de vocês.

- Aventuras e Módulos - Estamos trabalhando em dois módulos para vocês, sendo um uma megadungeon. Mas isso vamos falar futuramente.

- Material gratuito - Vamos publicar material gratuito para vocês na Plebe e em nosso site. Acompanhe nossos lançamentos.

Enfim, isto é um raio-X do que vem por aí. Claro que podem existir mudanças no meio do caminho, mas a idéia é essa. Novamente eu quero muito agradecer a vocês todos, pela receptividade e pelo apoio. Vamos tentar tornar este ano de 2021, um ano de muitas coisas legais para sua mesa de jogo!

Tony Garcia - Rubragua



Sistema de PE para Zoa

por Tony Garcia

Chegou a hora de você fazer com que seu personagem em Zoa evolua e possa futuramente enfrentar desafios maiores! Para isso apresentamos a vocês nosso sistema de Pontos de Experiência (PE) para nosso RPG Minimalista.

Trata-se de um recurso muito simples para que nossos personagens possam receber bonificações e aumentar seus pontos de vida. Vamos explicar como funciona de maneira rápida e simples.

Como ganhar PE em uma Partida

Existem duas maneiras simples de ganhar pontos de experiência: matando monstros e vencendo desafios. Cada monstro dá um número específico de PE de acordo com seus Pontos de Vida, por exemplo: uma Vampira Bronzeada tem 2 pontos de vida, logo ela dá 2 pontos de experiência se ao ser derrotada pelo jogador. Um outro exemplo, um Goblin Perna-ta tem 1 ponto de vida, logo dá 1 ponto de experiência ao ser derrotado.

Já os desafios podem ser diversos, mas listamos os principais que são comuns as partidas de Zoa. Estes desafios podem ser um pouco mais complexos, mas a base para o cálculo é apresentado a vocês;

- Explorar uma caverna ou sala - 1PE
- Explorar uma localidade - 1PE
- Matar o chefe final de uma masmorra - PE do chefe + 2PE
- Explorar e finalizar uma masmorra - PE dos monstros derrotados + PE do chefe + PE das salas + 5

A medida que os pontos de experiência são acumulados, o personagem sobe de nível. Vamos ver as tabelas abaixo:

Homens de Armas

Nível	PE	PV e Habilidade
1	100	+1PV
2	250	+1no acerto
3	350	+1PV
4	500	+1no acerto
5	650	+1PV
6	800	+1PV

Usuários de Magia

Nível	PE	PV e Habilidade
1	100	+1 ponto de mana
2	250	+1PV
3	350	+1PV
4	500	+1 ponto de mana
5	650	+1PV pode usar +1 magia
6	800	+1 ponto de mana

Quando o personagem chega ao nível 6 ele se aposenta.

A aposentadoria do herói significa que ele alcançou um grau de maestria tão alto que ele se tornou um herói lendário no mundo de Zoa.

Considerações Finais

Nossa ideia é expandir ainda mais o Sistema Zoa de RPG, queremos que nossos jogadores façam "Hacks", possam sugerir novas ideias, novos itens e monstros para nosso Bestário. Com este último artigo fechamos o básico do sistema. Nossos próximos passos são:

- Um livreto com todas estas regras apresentadas na Plebe;
- Um gerador de masmorras simples para os jogadores solo;
- Mais monstros e itens mágicos

Nas Plebes Futuras vamos expandir ainda mais o sistema. Esperamos que vocês se divirtam com nosso RPG Zoa!

ELE ESTÁ DE VOLTA!

“O primeiro RPG solo do Brasil!”

“O dark souls do RPG solo!”

NÃO DEIXE A SUA ESPADA AMOLECER!

Sabemos que com o peso da idade o esgotamento nervoso, a perda de phosphatus, a diminuição do vigor se tornam a realidade de muitos. Há uma boa notícia para os senhores:



NÃO HÁ MAIS VELHICE!

O físico Doutor Vladimir traz o Unguento da Espada Longa! Feito a partir do veneno das Aranhas Gigantes das Florestas de Rubragua. Este medicamento milagroso traz de volta FORÇA, VIGOR, POTÊNCIA! Recobre a alegria da vida e desfrute da companhia das damas e senhoras mais cheias de energia! Procure na praça do Mercado de Rubragua!



SUA VIDA VAI MUDAR!

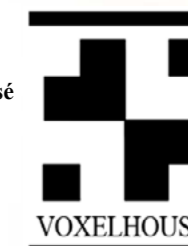
RESULTADOS GARANTIDOS!

Você está curtindo A Plebe? Mande um alô para gente em nosso site!

<https://artrusia.com.br/contato/>

Produzido pela Voxel House Game Studio

Lore e Histórias: Tony Garcia
Arte: Bruno Sathler, Carlos Castilho, José Augusto Pragner, e Tony Garcia
Mapas: Manoel Garcia
Colaboradores: Bruno Sathler, Rafael Beltrame e Jordan Florio.



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

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

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





engrenagens FURIOSAS

BY JORDAN FLORIO & TONY GARCIA

UM POUCO DE HISTÓRIA

NO COMEÇO O JAPÃO FEZ OS PRIMEIROS MECHAS, PENSANDO PRIMEIRAMENTE EM REALIZAR O SONHO DE TANTOS ANOS, DE TRAZER AO MUNDO REAL AS MÁQUINAS DE SONHO. SÓ QUE ELAS FICARAM TÃO EFICAZES QUE TIVERAM SEU USO POPULARIZADO EM UMA SÉRIE DE AMBIENTES. DAÍ PARA VIRAREM ARMAS DE GUERRA FOI UM SALTO. UM SALTO SANGRENTO, QUE QUASE DIZIMOU METADE DO PLANETA, NA TERCEIRA GUERRA MUNDIAL. OS MECHAS REAIS NÃO TINHAM 10,50 METROS, ELAS TINHAM POUCO MAIS DE 3 METROS, MAS ERAM MÁQUINAS FORMIDÁVEIS, E QUANDO CONTROLADAS POR PILOTOS ESPECIALISTAS, SE TORNAVAM VERDADEIRAS MENSAGEIRAS DA MORTE, DIZIMANDO ESQUADRÕES DE ELITE COMO SE FOSSEM FORMIGAS.

OS BLINDADOS NÃO CONSEGUÍAMOS DESTRUIR POIS ELAS ERAM MUITO ÁGEIS. ENXAMES DE DRONES MILITARES CONSEGUÍAM SUCESSO APENAS COM PILOTOS INICIANTE.

BOMBARDEIROS PRECISAVAM DESTRUIR BAIRROS INTEIROS PARA ACABAR COM UM MECHA. APENAS OUTRO MECHA ERA CAPAZ DE DESTRUIR UM MECHA, E ISSO GEROU UMA CORRIDA ARMAMENTISTA QUE SÓ PODIA SER COMPARADA COM A CORRIDA NUCLEAR. PEMS FORAM FUNCIONAIS POR EXATAMENTE DUAS SEMANAS, POIS O ISOLAMENTO COM BORRACHA FOI DESENVOLVIDO NO BRASIL E ENTÃO SE TORNOU PADRÃO. IRONICAMENTE, A GUERRA FOI INTERROMPIDA POR UMA ÚNICA PESSOA, E SEU ATO DE CORAGEM DESESPERADA. UM PROFESSOR QUENIANO, DE FORMA ESPECIALMENTE PARECIDA COM O HOMEM DE TIANNAMEN, IMPEDIU QUE MECHAS ANGLO-ESTADUNIDENSES INVADISSEM SUA UNIVERSIDADE. SEU ATO LHE RENDEU A MORTE, MAS AS IMAGENS SE TORNAVAM TÃO CHOCANTES, SEU SACRIFÍCIO DEVOLVENDO A SANIDADE AOS GOVERNOS E CALANDO A SANHA DOS CÃES DE GUERRA, QUE ESTAVAM CADA VEZ MAIS RICOS DE DESENVOLVER NOVAS TECNOLOGIAS PARA OS MECHAS.

A GUERRA ACABOU, E NOS TRATADOS ASSINADOS DEPOIS DISSO OS MECHAS MILITARES SE TORNARAM PROIBIDOS, MAS AO INVÉS DE SIMPLEMENTE SEREM DESTRUÍDOS, OS PILOTOS DE MECHA SE REUNIRAM E, COM O APOIO DE GRANDES CONGLOMERADOS DE MÍDIA, LANÇARAM O GOLPE DE RELAÇÕES PÚBLICAS MAIS ENGENHOSO PARA "LIMPAR A BARRA" DOS MECHAS: CRIARAM UMA LIGA MUNDIAL DE MECHAS DE CORRIDA, AGORA SEM ARMAS.

CONTANDO APENAS COM A PERÍCIA DE SEUS PILOTOS E A INTELIGÊNCIA DE SUAS EQUIPES CIENTÍFICAS, AS MÁQUINAS DE GUERRA FORA CONVERTIDAS EM ESTRELAS, O QUE GERA SENTIMENTOS CONFUSOS NOS SOBREVIVENTES DOS ATAQUES DOS MECHAS DURANTE A GUERRA. COMO NÃO PODIA DEIXAR DE SER, AS CORRIDAS OFICIAIS SE TORNARAM APENAS METADE DA MOEDA, COM CORRIDAS ILEGAIS OCORRENDO NAS RUAS DE DIVERSAS CIDADES DO MUNDO, COM MECHAS MODIFICADOS E "SEM IDENTIFICAÇÃO".

VOCÊ É UM DESSES PILOTOS, MAS PELO QUE VOCÊ CORRE? PELA GLÓRIA DO PÓDIO? PELO DINHEIRO? PELA REDENÇÃO DOS SEUS ERROS DURANTE A GUERRA? SIMPLEMENTE POR CORRER?

NÃO IMPORTAM SEUS MOTIVOS OU SE A CORRIDA É UM EVENTO OFICIAL TRANSMITIDO PELO MUNDO OU UMA CORRIDA ILEGAL ORGANIZADA PELO CRIME ORGANIZADO, O QUE IMPORTA É CHEGAR PRIMEIRO!

O QUE VOCÊ VAI PRECISAR ?

- TAMPAS DE GARRAFA PET, BOTÃO DE FUTEBOL DE MESA (OU SIMILAR), TAMPA DE GARRAFA DE LEITE PARA REPRESENTAR OS ROBÔ;
- UMA MESA PARA VOCÊ FAZER O CIRCUITO (RECOMENDAMOS 1,20 X 90 CM)
- GIZ PARA DESENHAR O CIRCUITO (VAMOS EM BREVE FORNECER UNS CIRCUITOS PARA VOCÊS IMPRIMIREM)
- OBSTÁCULOS (LIVROS, COPOS, QUALQUER COISA).



TERRAS MALDITAS

CRÔNICAS DE ARTRÚSIA

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

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

INICIANDO

O JOGO CONSISTE EM UMA CORRIDA CLANDESTINA DE ROBÔS ONDE OS CONCORRENTES TERÃO QUE DAR 3 VOLTAS NO CIRCUITO, SENDO O CAMPEÃO AQUELE QUE CHAGER EM PRIMEIRO LUGAR, COM O NÚMERO MENOR DE DANOS. EXISTEM 3 CLASSES DE ROBÔS:

- TAMPAS DE GARRAFA PET : MODELO PADRÃO, O ROBÔ MAIS UTILIZADO PELOS CORREDORES.
- BOTÕES: MODELO TURBO, FINANCIADO POR GANGUES OU CRIME ORGANIZADO
- TAMPA DE GARRAFA DE LEITE: MODELOS COUPÊ, PREFERIDO POR MILITARES E RICAÇOS EXCENTRICOS.

CADA ROBÔ POSSUI OS CHAMADOS PONTOS DE ESTRUTURA. ESTES PONTOS INDICAM O GRAU DE RESISTÊNCIA, OU MELHOR DE RECEBER DANOS DURANTE A CORRIDA. CADA MODELO POSSUI O SEGUINTE:

- MODELO PADRÃO : 6 PONTOS.
- MODELO TURBO : 8 PONTOS.
- MODELO COUPÊ: 10 PONTOS.

FALAREMOS SOBRE DANOS MAIS A FRENTE.

SELECIONE O SEU TIPO DE ROBÔ E COLOQUE O MESMO NA LARGADA DO PISTA, ANOTANDO NUMA FOLHA DE PAPEL OS PONTOS DE ESTRUTURA DE CADA UM. EM SEGUIDA SORTEIE QUEM SERÁ O PRIMEIRO JOGADOR A COMEÇAR A PARTIDA. ESTAMOS PRONTOS PARA INICIAR.

O JOGO

O JOGO CONSISTE MOVER OS ROBÔS NO CIRCUITO UTILIZANDO PETELECOS PARA ISSO. CADA JOGADOR TEM DIREITO A DAR 2 PETELECOS EM SEU ROBÔ PARA MOVÊ-LO NA PISTA, DESVIANDO DE OBSTÁCULOS E RESPEITANDO O CIRCUITO. ELE TERÁ QUE PERCORRER 3 VOLTAS NA PISTA E CHEGAR EM PRIMEIRO PARA VENCER. AQUELE QUE CONSEGUIR ISSO SERÁ O CAMPEÃO DA CORRIDA.

SITUAÇÕES ESPECIAIS DE JOGO

A) SAINDO DA PISTA : SE NUM PETELECO O ROBÔ SAIR DA PISTA, ELE FICA UMA RODADA PARADO E PERDE UM PONTO DE ESTRUTURA. ELE DEVERÁ SER COLOCADO NA POSIÇÃO ONDE SAIU PARA RETORNAR.

B) BATENDO NO OBSTÁCULO: SE UM ROBÔ BATER EM UM OBSTÁCULO, ELE FICA UMA RODADA PARADO E PERDE UM PONTO DE ESTRUTURA. ELE DEVERÁ SER COLOCADO ATRÁS DO OBSTÁCULO E INICIAR A MOVIMENTAÇÃO A PARTIR DALI.

C) JOGO SUJO: UM ROBÔ PODE BATER EM OUTRO, CONTUDO RECEBE UMA PENALIDADE. SE UM ROBÔ BATER EM OUTRO OS SEGUINTE PONTOS DE ESTRUTURA SÃO PERDIDOS:

ROBÔ	ALVO	PONTO DE ESTRUTURA PERDIDO ROBÔ	PONTO DE ESTRUTURA PERDIDO ALVO
PADRÃO	PADRÃO	1	1
PADRÃO	TURBO	1	1
PADRÃO	COUPÊ	1	1
TURBO	TURBO	1	1
TURBO	PADRÃO	1	2
TURBO	COUPÊ	1	1
COUPÊ	COUPÊ	1	1
COUPÊ	PADRÃO	1	3
COUPÊ	TURBO	1	2

OS ROBÔS CASO SAIAM DA PISTA COM O JOGO SUJO, AMBOS FICARÃO 1 TURNO PARADOS. CASO NÃO, SE MOVERÃO NORMALMENTE EM SUA VEZ DE JOGAR. SE O ROBÔ PERDER METADE DE SEUS PONTOS DE ESTRUTURA, ELE ESTÁ DANIFICADO. A PARTIR DAÍ ELE PODERÁ SE MOVER COM 1 PETELECO ATÉ O FINAL DA PARTIDA. CASO SEUS PONTOS SEJAM ZERADOS ANTES DO FINAL DA CORRIDA, O MESMO É CONSIDERADO DESTRUÍDO E PODE SER DEIXADO NA PISTA COMO MAIS UM OBSTÁCULO.



GAME DESENVOLVIDO EM PARCERIA COM



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

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