

MALDITOS GOBLINS!



TIAGO JUNGES

2010

MALDITOS GOBLINS!

RPG – Versão Básica 1.0

Autor: Tiago Junges

Diagramação: Aline Rebelo

Arte interna: Bruno Henrique Junges

Goblins capa: Bruno Henrique Junges

www.coisinhaverde.com

contato@coisinhaverde.com

Introdução

Este livro possui todas as regras para jogar o RPG Malditos Goblins. Mas antes de qualquer coisa, é necessário entender os conceitos deste incrível jogo que é o RPG.

RPG é uma sigla que significa “Role Playing Game”, ou traduzindo: “Jogo de Interação de Papeis”. Basicamente é um jogo onde cada participante cria seu personagem e interage com os outros. Apesar do que muitas pessoas desinformadas dizem, é um dos jogos mais saudáveis para a mente. Além de incentivar a criatividade, o RPG é um jogo cooperativo onde todos devem se ajudar para poder alcançar grandes objetivos. Incentivando assim o trabalho em equipe e a socialização.

Existem muitos RPGs no mercado, e eles são separados por Sistemas. Cada sistema de RPG é um conjunto de regras para ajudar os jogadores a entenderem o que está acontecendo com seus personagens, e qual será o resultado de suas ações. A maioria dos sistemas de RPG utiliza dados para determinar estes eventos aleatórios. Existem inclusive sistemas que utilizam dados multifacetados. Malditos Goblins utiliza dados comuns de 6 lados para facilitar (também chamados de d6).

Outro conceito importante de entender é o Cenário. Cenário é o mundo de jogo, o tema a ser abordado pela história do jogo. É possível jogar em cenários variados, desde uma aventura nas histórias de Star Wars, até encarar monstros de O Senhor dos Anéis. O primeiro sistema de RPG, o D&D, foi criado a partir de jogos de guerra de mesa e utiliza o cenário de fantasia medieval (mesmo de O Senhor dos Anéis). Malditos Goblins se ambienta em um cenário de fantasia medieval clássico, mas com um leve diferencial. Os personagens são os malditos, pequenos e nojentos: goblins!

O Mestre de Jogo

A primeira coisa que se deve entender é o papel de cada um no jogo. Em todo RPG existe um personagem que precisa ser o Mestre de Jogo (também chamado de Narrador ou apenas Mestre). Os outros são chamados de jogadores. O mestre é aquele que conta a história e comanda todos os personagens que não são controlados pelos jogadores (chamados PNJ ou NPC). Sem um mestre é impossível se jogar RPG. O mestre comanda os vilões da história, mas ao contrário do que se entende, o mestre não é o oponente dos jogadores. O grande objetivo do mestre é criar bons desafios e divertimento para os demais. Nada impede você de provocar um combate difícil contra seus vilões, podendo levar os heróis a ruína, mas você deve sempre deixar que os jogadores façam suas escolhas. E a melhor recompensa para um mestre é ouvir de seus jogadores que “A aventura foi demais! Quando vamos jogar de novo?”.



Propósito deste Livro

O jogador de Malditos Goblins jogará com um Goblin. A princípio, goblins são pequenas criaturas nojentas, desgraçadas, chatas, insanas e que morrem com muita facilidade. Mas então quem é que vai querer jogar com eles?! Bem, é exatamente por esta razão. Neste jogo, os personagens morrem rápido! Muito rápido! Mas não se alarde, pois em questão de minutos, um irmão, filho, tio, sobrinho ou cunhado irá vir se vingar e substituí-lo no grupo. E isso pode acontecer bastante, já que goblins se procriam como coelhos. Se o seu personagem morrer, construa um novo e continue jogando.

As aventuras em Malditos Goblins são diferentes das aventuras normais (e talvez inversas) e incluem saquear caravanas, invadir vilarejos, defender sua caverna de heróis metidos ou acabar com facções vizinhas de outros goblins!

Criando seu Personagem ~~GOBLIN~~

Criar um personagem é muito fácil. Você pode usar uma ficha de personagem no final do livro ou escrever em um papel em branco mesmo. Basta seguir estas etapas.

1ª Etapa | **Coloração**

Role um dado (1D6) e veja a cor de pele de seu goblin:

1D6	COLORAÇÃO
1	Verde Claro
2	Verde
3	Verde Escuro
4	Amarelo
5	Vermelho
6	Azul

3ª Etapa | **Característica**

Role um dado (1D6) e veja a característica de seu goblin:

1D6	CARACTERÍSTICA
1	Insano
2	Fedorento
3	Cicatrizes
4	Gordo
5	Fala Errado
6	Anomalia *

2ª Etapa | **Ocupação**

Role um dado (1D6) e veja a ocupação de seu goblin:

1D6	OCUPAÇÃO
1	Mercenário
2	Caçador
3	Gatuno
4	Líder
5	Piromaniaco
6	Xamã

4ª Etapa | **Equipamento**

Role na tabela de equipamentos de acordo com sua ocupação (página 7).

5ª Etapa | **Completar**

Complete os atributos (Combate, Conhecimento, Habilidade e Sorte) de acordo com cada informação rolada anteriormente (veja na próxima página). Complete com 4 pontos de vitalidade, e o nome do seu goblin. Relaxe, goblins costumam ter nomes idiotas.



Exemplos de Goblin

Nome: *Agin "O pé sujo"*

Aparência: *Fedorento e Verde*

Ocupação: *Mercenário* **Nível:** 1

Combate	3	Equipamentos
Conhecimento	1	<i>Machadinha</i>
Habilidade	2	<i>Machadinha</i>
Sorte	2	

Vitalidade	Dano	3/3
	Proteção	0

Nome: *Ogov "O fortão"*

Aparência: *Gago e verde escuro*

Ocupação: *Líder* **Nível:** 1

Combate	3	Equipamentos
Conhecimento	2	<i>Espada</i>
Habilidade	2	<i>Armadura</i>
Sorte	1	

Vitalidade	Dano	3
	Proteção	1

Nome: *Ejan "Bolha"*

Aparência: *Gordo e azul*

Ocupação: *Xamã* **Nível:** 1

Combate	1	Equipamentos
Conhecimento	3	<i>Cajado</i>
Habilidade	1	
Sorte	3	

Vitalidade	Dano	1
	Proteção	0

Nome: *Ati "O Ranger"*

Aparência: *Verde Claro com cicatrizes*

Ocupação: *Caçador* **Nível:** 1

Combate	3	Equipamentos
Conhecimento	2	<i>Arco Composto</i>
Habilidade	1	
Sorte	2	

Vitalidade	Dano	3
	Proteção	0

Atributos

Cada atributo é usado para algum tipo de teste no jogo. Veja cada um deles:

Combate: Serve para realizar ataques e defesas dentro do jogo.

Conhecimento: Serve para descobrir se o personagem conhece alguma informação sobre determinado assunto.

Habilidade: Serve para testar as capacidades físicas do personagem. Isto inclui testes que envolvem força, agilidade e resistência física.

Sorte: Serve para testar tudo aquilo que é aleatório e comandado pelo destino.



Coloração

Dependendo a sua coloração, você receberá bônus em seus atributos:

Verde Claro	
Combate	2
Conhecimento	2
Habilidade	1
Sorte	1

Verde Escuro	
Combate	2
Conhecimento	1
Habilidade	2
Sorte	1

Vermelho	
Combate	1
Conhecimento	2
Habilidade	2
Sorte	1

Verde	
Combate	2
Conhecimento	1
Habilidade	1
Sorte	2

Amarelo	
Combate	1
Conhecimento	1
Habilidade	2
Sorte	2

Azul	
Combate	1
Conhecimento	2
Habilidade	1
Sorte	2

Características

Cada característica trará problemas (ou não) para seu goblin durante o jogo:

Insano: Você não tem controle de seus atos. Sempre que o mestre quiser, ele pode pedir um teste de Sorte (dificuldade 5). Se você falhar, o mestre poderá decidir um ato idiota para seu personagem fazer.

Fedorento: Você fede e ninguém gosta de ficar perto. Qualquer um que fique por mais de 1 minuto perto de você, poderá ficar nauseado e vomitar.

Gordo: Você é obeso e tem problemas em passar em buracos estreitos, se esconder e não consegue correr por muito tempo.

Fala Errado: Você tem algum problema de comunicação (gagueira, língua presa, troca letras, etc) e isso irrita muito os seus companheiros.

Cicatrizes: Você possui muitas cicatrizes de muitas batalhas. As fêmeas goblins nunca olharão para você.

Anomalia: Você possui uma anomalia genética (algo comum entre goblins).

Role dois dados e compare com a tabela abaixo:

2D6	Anomalia
2-3	Manchas rosas
4	Orelhas no sovaco
5	Corcunda
6	Braço extra atrofiado
7	(1 D6) Olhos
8	Olhos Gigantes
9	Mãos Gigantes
10	Duas Cabeças
11-12	Role mais 2 vezes



Ocupações

MERCENÁRIO

Atributos:

Combate +1

Habilidade +1

Equipamento: Role 1d6 na tabela de equipamento pesados.

NIVEL 1

Mestre de Armas: Você sempre rola +1 dado em todos os ataques que você fizer lutando com sua arma favorita (Escolha uma).

NIVEL 2

Ataque Brutal: Uma vez ao dia você pode fazer um ataque brutal, que causa o dobro de dano na vítima.

NIVEL 3

Ataque Fatal: Uma vez ao dia você pode fazer um ataque fatal. Se acertar, a vítima deverá vencer um teste de Sorte (Dificuldade 5) ou morrerá imediatamente.



CAÇADOR

Atributos:

Combate +1

Sorte +1

Equipamento: Role 1d6 na tabela de equipamento leves.

NIVEL 1

Rastrear: Com um teste bem sucedido de Conhecimento (dificuldade 3) você pode rastrear qualquer criatura.

NIVEL 2

Mira Certa: Você ignora a proteção dos seus oponentes.

NIVEL 3

Tiro Fatal: Uma vez ao dia você pode fazer um ataque à distância fatal. Se acertar, a vítima deverá vencer um teste de Sorte (Dificuldade 5) ou morrerá imediatamente.



PIROMANÍACO

Atributos:

Habilidade +1

Sorte +1

Equipamento: Role 1d6 na tabela de equipamento explosivos.

NIVEL 1

Resistência: Você pode fazer um teste de Sorte (dificuldade 5) quando receber dano de fogo ou explosão de fogo. Se vencer, você não recebe dano.

NIVEL 2

Suicídio Explosivo: Usando sua arma, você pode se explodir e matar TODOS os que estiverem na área da explosão.

NIVEL 3

Imunidade: Você nunca recebe dano com fogo ou explosão.

GATUNO

Atributos:

Habilidade +1

Conhecimento +1

Equipamento: Role 1d6 na tabela de equipamento leves.

NIVEL 1

Roubar: Você pode roubar sem ser visto se vencer um teste resistido de Habilidade contra a vítima.

NIVEL 2

Armar Armadilhas: Você pode fazer uma armadilha em qualquer lugar se tiver alguns materiais. A pessoa terá que passar em um teste de Sorte (dificuldade 5) para não cair na sua armadilha.

NIVEL 3

Ataque Furtivo: Se você não foi visto, você pode fazer um ataque furtivo. Se acertar, a vítima deverá fazer um teste de Sorte (Dificuldade 5). Se ela falhar ela morrerá.



LIDER

Atributos:

Combate +1

Conhecimento +1

Equipamento: Role 1d6 na tabela de equipamento pesados.

NIVEL 1

Grito de Guerra: Uma vez ao dia você pode dar um grito que permitirá que todos seus aliados rolem 1 dado a mais para se esquivar até o final da batalha.

NIVEL 2

Ataque Brutal: Uma vez ao dia você pode fazer um ataque brutal, que causa o dobro de dano na vítima.

NIVEL 3

Ataque Fatal: Uma vez ao dia você pode fazer um ataque fatal. Se acertar, a vítima deverá fazer um teste de Sorte (Dificuldade 5). Se ela falhar ela morrerá.



XAMÃ

Atributos:

Conhecimento +1

Sorte +1

Equipamento: Você começa com apenas um Cajado (Dano 1), mas começa com 8 pontos de magia.

NIVEL 1

Raio de Energia: Você pode gastar pontos de magia para fazer ataques a distância. Cada ponto gasto causará um ponto de dano (pode gastar mais para fazer ataque com mais dano).

NIVEL 2

Cura: Você pode gastar seus pontos de magia para curar seus aliados. Cada ponto de magia recupera um ponto de vitalidade.

NIVEL 3

Petrificar: Gastando 6 pontos de magia você pode paralisar qualquer criatura.



Equipamento

Role 1d6 e compare com a tabela informada pela sua ocupação:

1D6	Equipamento Leve
1	2 Adagas* (<i>dano 2</i>)
2	Adaga* (<i>dano 2</i>) e Escudo (<i>proteção 1</i>)
3	Arco Simples (<i>distância; dano 2</i>)
4	Arco Composto (<i>distância; dano 3</i>)
5	4 Adagas* (<i>dano 2</i>)
6	Besta (<i>distância; dano 3</i>) e Elmo (<i>proteção 1</i>)

1D6	Equipamento Pesado
1	Espada (<i>dano 3</i>) e Escudo (<i>proteção 1</i>)
2	Machado (<i>dano 4</i>) e Elmo (<i>proteção 1</i>)
3	2 Machadinhas* (<i>dano 3</i>)
4	Espadona (<i>dano 5</i>)
5	2 Espadas (<i>dano 3</i>) e Armadura (<i>proteção 1</i>)
6	Adaga*, Espada e Armadura (<i>proteção 1</i>)



1D6	Equipamento Explosivo
1	Pistola (<i>distância; dano 4</i>) e Elmo (<i>proteção 1</i>)
2	2 Pistolas (<i>distância; dano 4</i>)
3	3 Galinhas Explosivas (<i>distância; dano 4 em todos até 3m</i>)
4	Barril de Pólvora (<i>dano 5 em todos até 3m</i>)
5	Pistola e 2 Galinhas Explosivas
6	Canhão (<i>distância; dano 8; Carregar [2 turnos]</i>)

* Estas armas podem ser arremessadas como armas de distância.



Regras Básicas

Em Malditos Goblins, todas as rolagens são parecidas e se dividem em dois tipos: Testes Normais e Resistidos.

Teste Normal: Primeiro, verifique que teste será feito, podendo ser um teste de Combate, Conhecimento, Habilidade ou Sorte. O mestre dirá a dificuldade do teste (que é um número entre 2 a 6). O jogador então rolará um número de dados igual ao atributo a ser testado. Ele então escolherá o melhor resultado entre os dados. Se este número for igual ou maior que a dificuldade imposta pelo mestre, ele passou no teste.

Por exemplo: Um jogador vai fazer um teste de Habilidade com dificuldade 3. O personagem dele tem Habilidade 2, e por isso ele rola dois dados (2d6). Os resultados caem 4 e 2, e jogador decide escolher o 4. Como 4 é maior que 3, ele conseguiu passar no teste.

Teste Resistido: O teste resistido é como um teste normal. A diferença é que dois personagens fazem o mesmo teste e seus resultados são comparados. Quando há um empate, deve-se eliminar os dados escolhidos e comparados os restantes. Se continuar empatado, vá eliminando os dados. Se mesmo assim continuar empate, os goblins envolvidos no teste explodem! (sim, é isso mesmo que você leu!)

Teste Contínuo: São testes (normais ou resistidos) onde o mestre diz que devem ser feitos mais de uma vez. Normalmente o mestre estipula um número de testes que serão necessários. O vencedor é o que vencer a maioria dos testes.

Magia: O Xamã pode usar magia. Ele recupera todos os pontos de magia gastos ao ficar 1 hora meditando e passar em um teste de Sorte (Dificuldade 3).

Níveis: Todo goblin começa no nível 1. Sempre que derrotar um oponente, deverá fazer um teste de Sorte (Dificuldade 5). Se vencer, ganhará 1 nível. Ganhando níveis você ganhará uma nova Técnica da sua ocupação (pag. 07).

Erro Goblin: Sempre que um jogador rolar os dados e todos caírem no "1", seu goblin explodirá em milhões de pedaços.



Ações de Combate

Atacar: Um ataque é um simples teste de Combate com dificuldade 4. Se o ataque for maior ou igual a 4, a vítima recebe o dano, que será igual ao dano da arma menos a proteção do defensor. Se dois dados rolados caírem no 6, terá feito um acerto crítico e causará o dobro de dano. Mas se a vítima for goblin, receberá dano normal e deverá fazer um teste de Sorte comparando o resultado com a tabela abaixo:

Teste Crítico	
6	Perde uma orelha.
5	Perde um olho.
4	Perde uma perna.
3	Perde um braço.
2	Perde uma cabeça.
1	Explode!

Esquiva: Se você for alvo de um ataque e não estiver distraído ou imobilizado, poderá declarar uma esquiva. Faça um teste de Combate contra o total do ataque do oponente, se vencer você não recebeu dano. Você só pode esquivar de um oponente por turno.

Pular: Como goblins são pequenos, contra alvos maiores eles podem pular e atacar pendurado. Para isso, o goblin deve fazer um teste resistido de Habilidade contra o oponente. Se conseguir, ele estará em cima da vítima e nos próximos turnos rolará um dado extra em todos os ataques contra este alvo. Em seu turno, a vítima poderá tirar o goblin das suas costas ven-

do um teste de Habilidade com dificuldade 6.

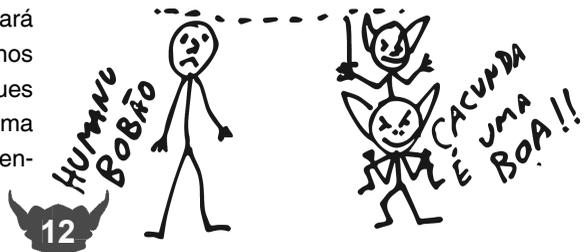
Analisar: Fique um turno observando o oponente e faça um teste simples de Conhecimento com dificuldade 6. Se vencer, você poderá rolar um dado extra em todos testes e ataques contra o alvo.

Ataque múltiplo: Um jogador pode, se quiser, fazer vários ataques numa rodada. Para isto ele deve dividir os dados para cada ataque.

Cacunda: Dois goblins podem montar um em cima do outro e lutar como um só. Os dois podem atacar, mas não poderão se esquivar. Todo dano sofrido será dividido igualmente pelos dois.

Defesa Total: Antes de o oponente rolar o ataque, você pode declarar defesa total. Ganhando +1 ponto de proteção (ou +2 se tiver escudo), mas perdendo o próximo turno.

Morte: Em Malditos Goblins, todos os personagens morrem muito rápido. Mas não se aflijja! Sempre que um goblin morre um irmão, filho, tio, sobrinho ou cunhado vem para se vingar em questão de minutos. Faça um novo personagem e continue jogando (mas você começará no nível 1).



Inimigos Comuns

Durante uma aventura, os personagens goblins podem acabar se defrontando com diversas criaturas e situações. Aqui listamos algumas das criaturas mais comuns em seus jogos. Se quiser colocar criaturas que não estejam listadas aqui, adapte (é sério seu preguiçoso)!

As fichas seguem o mesmo padrão dos goblins.

CAMPONÊS HUMANO

Combate	3	Equipamentos	
Conhecimento	3		Clava
Habilidade	3		
Sorte	3		
Vitalidade		Dano	4
00000.00		Proteção	1

CÃO

Combate	4	Equipamentos	
Conhecimento	1		
Habilidade	3		
Sorte	2		
Vitalidade		Dano	3
00000		Proteção	0

GUARDA/SOLDADO HUMANO

Combate	4	Equipamentos	
Conhecimento	3		Espada Longa
Habilidade	4		Armadura
Sorte	3		Elmo
Vitalidade		Dano	5
00000.000		Proteção	2

LOBO

Combate	5	Equipamentos	
Conhecimento	1		
Habilidade	4		
Sorte	2		
Vitalidade		Dano	4
00000.0		Proteção	1

CRIANÇA HUMANA

Combate	1	Equipamentos	
Conhecimento	1		
Habilidade	1		
Sorte	3		
Vitalidade		Dano	1
0000		Proteção	0

GOBLIN COMUM

Combate	2	Equipamentos	
Conhecimento	2		Adaga
Habilidade	2		
Sorte	2		
Vitalidade		Dano	2
0000		Proteção	0

Regras Opcionais

Como todo o jogo de Malditos Goblins pode ficar ainda pior. Criamos uma série de regras opcionais para você e seus amigos se divertirem ainda mais.

Nomes Goblin: Se você não tem idéia de como criar um nome de goblin, role dois dados e consulte a tabela abaixo.

1D6	Nome Aleatório
6	Pegue um objeto que esteja perto. Jogue-o no chão. O som que der será o nome do seu goblin.
5	Pegue a segunda sílaba do seu nome e junte com a primeira.
4	Pegue a segunda sílaba do seu sobrenome e junte com a segunda sílaba do seu nome.
3	Pense em uma palavra grande. Pegue a primeira sílaba e junte com a última.
2	Faça uma pergunta qualquer para alguém. Pegue a primeira sílaba que ele disser, e junte com a última sílaba.
1	Onomatopéia estranha de algo gosmento e goblinóide explodindo.

Ou se preferir role dois dados e consulte a tabela abaixo.

1D6	Nome Aleatório	
1	Sp	or
2	Cr	ut
3	Bu	ar
4	Ut	an
5	An	ot
6	Om	ec

Voz Goblin: Se um jogador estiver imitando a voz de um goblin (uma voz fina e toda errada) enquanto jogar este jogo, ele sempre recebe um dado extra em todos os testes de Sorte. Note, se ele falar uma palavra sem a voz goblin (isso inclui quando o jogador pedir para ir ao banheiro), ele perde o bônus até o final do jogo .

Nível Épico: Se você chegou no nível 4, você é um mentiroso. Mas se seu mestre realmente acredita em você, você ganha 1 ponto de vitalidade a mais a cada nível acima do 3.



Perguntas Frequentes

Pergunta: Goblins explodem com tanta frequência? Por que?

Resposta: *Sim. Goblins criam muitos gases internos e por isso possuem um órgão que armazena grande parte destes gases. O resto é lançado para o ar seguramente. Qualquer reação explosiva com o ambiente pode ocasionar no rompimento deste órgão, levando-o a morte.*

Pergunta: Você que inventou isso, não foi? Por quê?

Resposta: *Todo mundo gosta de ver goblins explodindo!*

Pergunta: Está certo. Mas quem que vai querer jogar com um goblin fracote que pode morrer a qualquer momento e que sua ficha é rodada aleatoriamente?

Resposta: *Eu fiz essa pergunta para mim mesmo uma série de vezes. Ainda não descobri nada.*

Pergunta: Que tipo de aventuras eu devo criar para este jogo?

Resposta: *O mestre pode escolher uma missão para o grupo, ou o grupo pode escolher sozinho. Se deixar os jogadores escolherem, provavelmente eles vão querer matar, pilhar e destruir, e isto é perfeito! Pois esta é a moral do jogo, afinal, goblins só sabem fazer isso! Essas aventuras incluem invadir uma taverna, saquear viajantes na estrada, invadir outra caverna com goblins inimigos, seqüestrar uma pessoa importante da cidade próxima, etc.*

Pergunta: Como eu convenco alguém a jogar este jogo?

Resposta: *Chantagens e ameaças costumam adiantar. Se você é o mestre deles em outros grupos, diga que cada um poderá ganhar mais XP na próxima sessão. Ou diga que se não jogarem, você vai postar no seu blog coisas ruins a respeito do grupo.*

Pergunta: Se eu tiver mais dúvidas, posso mandar e-mail pessoal ou mensagem no facebook?

Resposta: *Por favor, não. Tem um forum no site justamente para isso. A sua duvida pode ser a duvida de mais gente.*

Pergunta: Eu não gostei do jogo. Posso pedir o dinheiro de volta?

Resposta: *Não.*

Pergunta: O que é que cai de pé e corre deitado?

Resposta: *Um goblin piromaníaco paraquedista com problema na coluna.*

Pergunta: Você está fazendo perguntas idiotas para enrolar o leitor?

Resposta: *Talvez sim, talvez não. Isso depende do ponto de vista socio-econômico mundial e o aquecimento do mercado interno das nações emergentes.*

Fichas de Goblin

Nome:	
Aparência:	
Ocupação:	Nível:
Combate	Equipamentos
Conhecimento	
Habilidade	
Sorte	

Vitalidade		Dano	
Proteção			



Nome:	
Aparência:	
Ocupação:	Nível:
Combate	Equipamentos
Conhecimento	
Habilidade	
Sorte	

Vitalidade		Dano	
Proteção			



Nome:	
Aparência:	
Ocupação:	Nível:
Combate	Equipamentos
Conhecimento	
Habilidade	
Sorte	

Vitalidade		Dano	
Proteção			



Nome:	
Aparência:	
Ocupação:	Nível:
Combate	Equipamentos
Conhecimento	
Habilidade	
Sorte	

Vitalidade		Dano	
Proteção			



Nome:	
Aparência:	
Ocupação:	Nível:
Combate	Equipamentos
Conhecimento	
Habilidade	
Sorte	

Vitalidade		Dano	
Proteção			



Nome:	
Aparência:	
Ocupação:	Nível:
Combate	Equipamentos
Conhecimento	
Habilidade	
Sorte	

Vitalidade		Dano	
Proteção			



Nome:	
Aparência:	
Ocupação:	Nível:
Combate	Equipamentos
Conhecimento	
Habilidade	
Sorte	

Vitalidade		Dano	
Proteção			



Nome:	
Aparência:	
Ocupação:	Nível:
Combate	Equipamentos
Conhecimento	
Habilidade	
Sorte	

Vitalidade		Dano	
Proteção			

