

MALDITOS GOBLINS!



TIAGO JUNGES

2010

CRÉDITOS:

Autoria: Tiago Junges
Diagramação: Aline Rebelo e Tiago Junges
Revisão: Caio Romero
Arte e Capa: Bruno Henrique Junges
Rabiscos: Tiago Junges

Atenção:

Nenhum goblin foi ferido na criação deste livro. Eles explodiram espontaneamente.



COISINHA VERDE

www.coisinhaverde.com.br
@coisinhaverde

SUMÁRIO:

Criando seu Goblin	Página 04
Ocupações	Página 07
Magias	Página 10
Equipamento	Página 12
Regras Básicas	Página 14
Aventuras	Página 18
Inimigos	Página 21
Itens Mágicos	Página 24
Gerador de Masmorra	Página 26
Adaptações	Página 32

Introdução

O livro que você tem em mãos é um jogo chamado Malditos Goblins RPG. Para jogar, você e seus amigos vão precisar de papel, lápis, dados normais e se reunir em volta de uma mesa por algumas horas (também dá pra jogar por chat na internet). Cada jogador terá um personagem que será criado rolando dados (veja adiante). Durante o jogo os jogadores em grupo vão decidindo o que fazer dentro da história que vai sendo criada em conjunto!

Os jogadores controlarão Goblins. Goblins são pequenas criaturas nojentas, feias, chatas, desequilibradas e que morrem facilmente por qualquer coisa. Mas então quem é que vai querer jogar com eles?! Eu não sei, mas esse jogo é bem popular e tá na terceira edição, então deve ter uma 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 aparecerá para se vingar e substituí-los no grupo. E isso pode acontecer bastante, já que goblins se multiplicam como coelhos. Se o seu personagem morrer, role um novo e continue jogando.

As aventuras em Malditos Goblins são diferentes das aventuras normais de jogos heróicos 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 contida no final do livro ou escrever num papel em branco mesmo. Basta seguir estas 3 etapas.

1ª Etapa | Nome

Você pode inventar ou rolar dois dados na tabela abaixo. O primeiro dado para a coluna e o segundo para a linha. Você pode dar um segundo nome também para seu goblin ser de família.

	1	2	3	4	5	6
1	Plaft	Plin	Tik	Tok	Bash	Cricri
2	Glub	Tim	Ranço	Yhaa	Vrum	Aiaiai
3	Crash	Zzzz	Sussa	Bibi	Boom	Bum
4	Spray	Cringe	Sopa	Ovo	Ban	Nhack
5	Bing	Riso	Slash	Coff	Ugh	Sniff
6	[Última coisa que comeu]			[Inverte seu nome]		

2ª Etapa | Ocupação

Role dois dados, veja a ocupação e descritor do seu goblin e anote seus atributos e equipamentos na sua ficha.

	OCUPAÇÃO	DESCRITOR
1	Mercenário	Covarde
2	Caçador	Atrapalhado
3	Gatuno	Tapado
4	Líder	Fracote
5	Incendiário	Medíocre
6	Bruxo	Supimpa

3ª Etapa | Característica

Role dois dados e veja a característica distinta do seu goblin. O primeiro dado para a coluna e o segundo para a linha.

	1	2	3	4	5	6
1	Bomba-relógio	Minicabeça	Apêndice extra	Poros fedidos	Verdura	[Role 2 vezes]
2	Cinzentos	Cabeção	Orelha extra	Pintas	Minion	Fosforescente
3	Amaldiçoado	Linguão	Nariz extra	Listras	Galináceo	Colorido
4	Tom bélico	Olho gigante	Olhos extras	Pompom	Peixoso	Amarelo
5	Flutulência	Pés gigantes	Braço extra	Chifre	Felino	Azul
6	[Role 2 vezes]	Mão gigante	Cabeça extra	Cicatrizes	Aracnídeo	Vermelho



Atributos

Existem 4 atributos. Cada atributo é usado para algum tipo de teste no jogo (veja adiante).

Combate: Número de dados que você rolará para atacar.

Habilidade: Número de dados que você rolará quando fizer alguma ação fora de combate.

Noção: Número de dados que você rolará para saber se seu personagem conhece algo.

Vitalidade: Quantidade máxima de ferimentos que seu personagem pode ter antes de morrer.

Anote na sua ficha 2 pontos em cada atributo, modificando de acordo com sua Ocupação e Descritor.

Ocupação

A ocupação é o que seu goblin faz de bom (ou nem isso). Cada ocupação tem uma habilidade especial.

Veja mais detalhes na página 7.

Mercenário: Combate +1

Caçador: Combate +1

Gatuno: Habilidade +1

Líder: Vitalidade +1

Incendiário: Vitalidade +1

Bruxo: Noção +1

Descritores

Cada ocupação tem um descritor que afetará seus atributos. Apenas isso.

Covarde: Combate -1.

Atrapalhado: Habilidade -1.

Tapado: Noção -1.

Fracote: Vitalidade -1.

Medíocre: Não altera nada.

Supimpa: Escolha um atributo para ganhar +1.

Níveis

Todo goblin começa no nível 1. Sempre que derrotar um oponente, você deverá rolar um dado. Se cair "6", você ganhará 1 nível. Ganhando níveis, você aprenderá uma nova Técnica da sua ocupação. Se chegar ao nível 4, parabéns! Seu goblin fica tão feliz que explode de alegria.

Ferimentos e Morte

Um goblin morre se tiver mais ferimentos que seu valor de Vitalidade. Você pode eliminar os ferimentos descansando. Cada noite de descanso remove 1 ferimento.

Sim, goblins morrem muito rápido. Mas não se preocupe. Sempre que um goblin morre, um irmão, filho, tio, sobrinho ou cunhado vem para se vingar em questão de minutos. Faça um novo personagem de nível 1 e continue jogando.



Características

Cada característica trará complicações (ou não) para seu goblin durante o jogo.

Amaldiçoado: Você acha que é um humano que foi amaldiçoado e precisa quebrar a maldição. Mas, na verdade, você é só um goblin perdido.

Amarelo: Sua pele é amarela.

Apêndice extra: Você tem dois apêndices. Você tem o dobro de chance de ter apendicite.

Aracnídeo: Você consegue escalar superfícies lisas e pode defecar cordas de seda.

Azul: Sua pele é azul.

Bomba-relógio: Você pode explodir a qualquer momento. Sempre que alguém fala algo relacionado com fogo ou explosão role um dado. Se cair "1", você explode.

Braço extra: Você tem um braço extra que sai do meio das suas costas.

Cabeça extra: Você tem duas cabeças. O que não quer dizer muita coisa, já que duas cabeças de goblin não pensam melhor que uma.

Cabeção: Você tem um cabeção que contém um cérebro gigante. Você pode saber de qualquer coisa e conhecimento obscuro, mas não pode usar elmos ou bonés.

Chifre: Você tem um grande e imponente chifre de unicórnio saindo da sua testa.

Cicatrizes: Você tem cicatrizes por todo o corpo.

Cinzento: Sua pele é cinza e enrugada. Você pode ter barba branca comprida se quiser.

Colorido: Sua pele tem vários tons e cores. Toda manhã, as cores mudam de lugar.

Felino: Você acha que é um gato e vive se lambendo, miando e ronronando.

Flutulência: Você vive se peidando, mas se quiser pode usar isso para dar saltos de até 6 metros de altura ou correr até o dobro da velocidade.

Fosforescente: Sua pele é de um tom verde fosforescente. Você brilha no escuro.

Galináceo: Você acha que é uma galinha e vive cacarejando e ciscando.

Linguão: Você possui uma língua gigante. Você não tem muito controle sobre ela, então ela vive fora da sua boca babando e impedindo que você fale direito.

Listras: Você possui listras azuis por todo o corpo.

Mão gigante: Uma das suas mãos tem o dobro do tamanho de uma mão de goblin comum.

Minicabeça: Você possui uma cabeça muito pequena. Seus olhos parecem que vão saltar do rosto (talvez vão!) e você não pode usar elmos.

Minion: Você gosta de usar camiseta amarela e odeia qualquer um que use vermelho. Acredita em qualquer mentira.

Nariz extra: Você possui um nariz extra no cotovelo.

Olho gigante: Um dos seus olhos é gigante e raramente pisca.

Olhos extras: Você possui 1d6 olhos a mais na cabeça (em vários lugares diferentes).

Orelha extra: Você possui uma orelha extra embaixo do sovaco.

Peixoso: Você acha que é um peixe e precisa estar sempre molhado.

Pés gigantes: Seus pés são gigantes. Você não pode usar nenhum tipo de calçado.

Pintas: Você possui pintas cor de rosa espalhadas por todo o corpo. Algumas têm formato de coração.

Pompom: Você possui um pequeno rabo com um pompom na ponta, como de um poodle bem tosado.

Poros fedidos: Você exala um odor extremamente desagradável e ninguém consegue ficar perto de você por muito tempo sem ficar nauseado.

Tom bélico: Sempre que você conversa com alguém, este se sentirá ofendido sem razão.

Verdura: Você acha que é uma planta e insiste em fazer fotossíntese.

Vermelho: Sua pele é vermelha.

Ocupações

MERCENÁRIO

Atributos:

Combate +1

Equipamento (Escolha):

- Espada e Escudo
- 2 Machadinhas
- Machadão

NÍVEL 1

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

NÍVEL 2

Ataque Giratório: Sempre que você causar dano a um inimigo com uma arma corporal, pode fazer mais um ataque contra outro inimigo que estiver ao seu alcance.

NÍVEL 3

Ataque Brutal: Uma vez por dia, você pode declarar um Ataque Brutal. Faça um ataque corporal normalmente com o dobro de dados.



CAÇADOR

Atributos:

Combate +1

Equipamento (Escolha):

- 3 Adagas
- Arco de Caça
- Pistola e Chapéu

NÍVEL 1

Inimigo: Escolha uma espécie de criatura quando começar o jogo. Você sempre rola +1 dado em todos os ataques contra essa espécie de criatura.

NÍVEL 2

Rastrear: Você sabe seguir pegadas e identificar a criatura das pegadas.

NÍVEL 3

Tiro Certo: Uma vez por dia, você pode declarar um Tiro Certo. Faça um ataque à distância normalmente com o dobro de dados.



INCENDIÁRIO

Atributos:

Vitalidade +1

Equipamento (Escolha):

- Barril de Pólvora
- Pistola e Galinha Explosiva
- Bacamarte e Chapéu

NÍVEL 1

Resistência: Você sempre recebe 1 ferimento a menos de ataques de fogo ou tiro de armas de fogo.

NÍVEL 2

Delírio: Você pode se livrar de todos os ferimentos se você explodir ou queimar completamente uma casa ou algo maior que isso.

NÍVEL 3

Imunidade: Você é imune a fogo.



GATUNO

Atributos:

Habilidade +1

Equipamento (Escolha):

- 3 Adagas
- Rapieira e Broquel
- Pistola e Chapéu

NÍVEL 1

Roubar: Conseguindo 1 hit em um teste de Habilidade, você pode roubar um objeto do bolso de qualquer pessoa sem que ela perceba.

NÍVEL 2

Ataque Furtivo: Você sempre rola 2 dados a mais se fizer um ataque contra um alvo que não sabe onde você está.

NÍVEL 3

Esconder: Uma vez por dia, você pode se esconder sem precisar fazer um teste. Você estará completamente escondido até se mexer ou emitir som.



LÍDER

Atributos:

Vitalidade +1

Equipamento (Escolha):

- Espada e Medalhas de Guerra
- Lança e Elmo
- Espadona

NÍVEL 1

Grito de Guerra: Uma vez por dia, você pode dar este grito. Faça um teste de Noção e, se conseguir 1 hit, todos os seus aliados ficarão com Combate +1 até o final da batalha.

NÍVEL 2

Humilhação: Uma vez por dia, você pode gritar e xingar um aliado seu que eliminará todos os ferimentos dele.

NÍVEL 3

Ataque Brutal: Uma vez por dia, você pode declarar um Ataque Brutal. Faça um ataque corporal normalmente com o dobro de dados.



BRUXO

Atributos:

Noção +1

Equipamento (Escolha):

- Cajado
- Varinha e Cachecol
- Vassoura e Chapéu

NÍVEL 1

Magias: Você pode conjurar magias da sua lista (escolha 3 magias). Para conjurar uma magia, faça um teste de Noção e consulte o efeito da magia (página 10).

NÍVEL 2

Condutor Mágico: Se você conjurar a magia por uma varinha, cajado ou outro Condutor Mágico, você rola 1 dado a mais.

NÍVEL 3

Implacável: Uma vez por dia, você pode conjurar uma magia sem rolar os dados, apenas escolhendo o resultado.



Regras de Magia

A magia é algo muito perigoso. Especialmente para goblins idiotas.

Conjurando

Apenas o Bruxo tem acesso a essas magias. Ele pode escolher 3 magias na criação de personagem e pode usá-las livremente.

Para conjurar é preciso fazer um teste de Noção (veja adiante). Basicamente, você rolará uma quantidade de dados igual ao seu valor de Noção. Cada dado que cair no número 4, 5 ou 6 é considerado 1 hit. Conte o número de hits e veja o que aconteceu de acordo com a tabela da magia.

Com zero hits, normalmente uma coisa muito ruim acontece. Com 2 hits, o efeito mais esperado acontece. Com 3 ou mais hits, pode acontecer algo até exagerado. Como pode ver, magias são realmente perigosas para todo mundo.

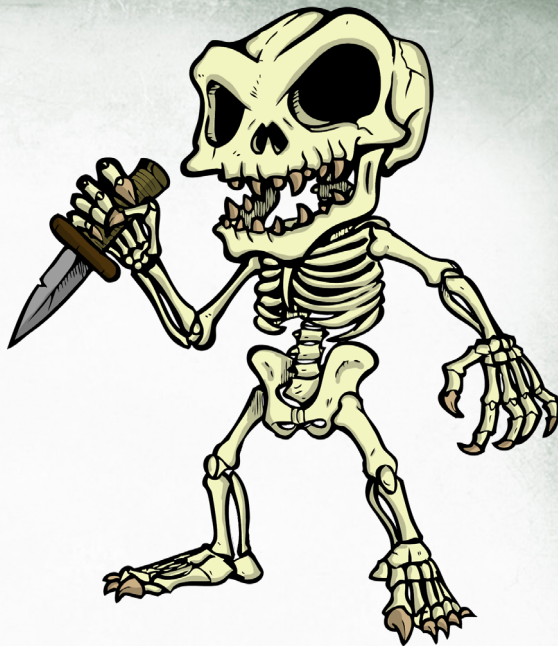


Lista de Magias

Hits	Magia: Fogo
0	Uma explosão queima seu rosto e você recebe 1 ferimento.
1	Uma bolinha de fogo capaz de iluminar o caminho. Não dá pra arremessá-la.
2	Uma grande bola de fogo que pode ser usada para iluminar lugares ou ser arremessada, causando automaticamente 3 ferimentos a um alvo visível.
3 +	Uma rajada de fogo engole todas as criaturas à sua frente, incluindo aliados. Todos receberão 4 ferimentos de fogo.

Hits	Magia: Gelo
0	Um dos seus braços se congela e não pode ser usado até o final do dia.
1	Um raio de frio atinge um inimigo que recebe 1 ferimento.
2	Um raio de frio atinge um inimigo que recebe 1 ferimento e não poderá agir no seu próximo turno.
3 +	Todas as criaturas visíveis, incluindo aliados, ficam completamente congelados por alguns minutos (mas estarão conscientes embaixo do gelo).

Hits	Magia: Relâmpago
0	Um relâmpago cai em cima de você e causa 1 ferimento.
1	Um relâmpago cai em um inimigo à sua escolha e causa 1 ferimento.
2	Um relâmpago cai em até 4 inimigos à sua escolha e causa 1 ferimento em cada um.
3 +	Uma tempestade se forma no céu. Relâmpagos caem aleatoriamente até o final da batalha.



Hits	Magia: Troca
0	Sua roupa é trocada pela roupa de outro personagem aleatório.
1	Você desaparece e aparece em um local à sua escolha. Suas roupas e pertences ficam para trás.
2	Você desaparece e aparece em um local à sua escolha. Suas roupas e pertences vão junto.
3 +	Você desaparece e aparece em um local aleatório desconhecido.

Hits	Magia: Cura
0	Sua pele fica pálida e você fica tonto. Perca 1 de Vitalidade até o final do dia.
1	Um aliado ao seu toque remove 1 ferimento.
2	Um aliado ao seu toque remove todos seus ferimentos.
3 +	Todas as criaturas visíveis, incluindo inimigos, removem todos seus ferimentos.

Hits	Magia: Morte
0	Sua pele cai e você vira um esqueleto ambulante. Perca permanentemente 1 de Habilidade e 1 de Vitalidade.
1	Você pode animar um esqueleto que esteja inteiro. Ele lutará para você por 2 turnos.
2	Você pode animar um esqueleto que esteja inteiro. Ele lutará para você até o final da batalha.
3 +	Todos os esqueletos a até 10 metros de você ganham vida e começam a dançar por 1 hora.

Hits	Magia: Planta
0	Nascem folhas e flores por todo o seu corpo.
1	Você cria plantas ou arbustos com o seu toque na terra.
2	Você pode criar plantas ou arbustos em qualquer lugar visível. Você pode usar isso para prender os pés de inimigos.
3 +	Surge um matagal cheio de plantas à sua volta (raio de 5 metros de você).

Equipamento

Cada ocupação oferece algumas opções de equipamentos. Aqui você encontra todos estes equipamentos e qualquer outro que os goblins podem encontrar durante as aventuras.

Armas	Uso	Ataque	Bônus	Especial
Adaga	Uma mão	Corporal	+1d	Arremesso
Arco e Flecha	Duas mãos	Distância	+2d	Munição [10]
Bacamarte	Duas mãos	Distância	+3d	Recarga; Munição [2]
Besta	Duas mãos	Distância	+3d	Recarga; Munição [6]
Cajado	Duas mãos	Corporal	+1d	Condutor Mágico
Clava	Uma mão	Corporal	+1d	
Espada	Uma mão	Corporal	+2d	
Espada de Madeira	Uma mão	Corporal	+0d	
Espadona	Duas mãos	Corporal	+3d	
Estilingue	Duas mãos	Distância	+0d	Recarga
Faca	Uma mão	Corporal	+1d	
Forcado	Duas mãos	Corporal	+2d	
Gadanha	Duas mãos	Corporal	+3d	
Lança	Duas mãos	Corporal	+3d	
Machadão	Duas mãos	Corporal	+3d	
Machadinha	Uma mão	Corporal	+2d	Arremesso
Martelão	Duas mãos	Corporal	+3d	
Pistola	Uma mão	Distância	+2d	Recarga; Munição [5]
Rapieira	Uma mão	Corporal	+2d	
Varinha	Uma mão	Corporal	+0d	
Vassoura	Duas mãos	Corporal	+1d	Condutor Mágico

Especiais:

Arremesso: Este objeto pode ser arremessado como se fosse uma arma de distância.

Condutor Mágico: Pode conjurar magias através deste item.

Munição [X]: Você tem um limite de X ataques. Precisa conseguir mais munição para poder atacar.

Recarga: Depois de atacar, deve gastar um turno recarregando para atacar novamente.

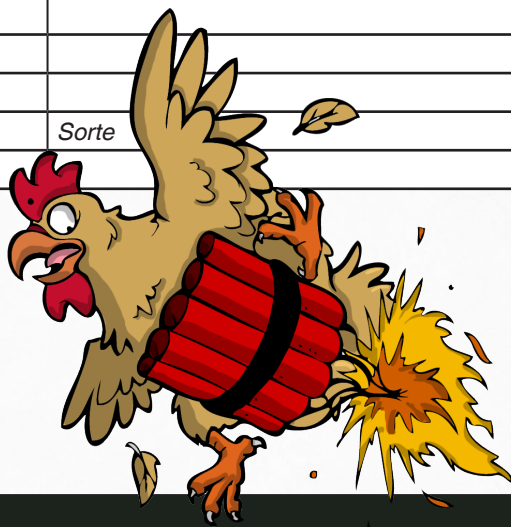


Proteção	Uso	Durabilidade	Especial
Broquel	Uma mão	1	
Cachecol	Pescoço	0	<i>Arcano</i>
Chapéu	Cabeça	0	<i>Sorte</i>
Cota de Malha	Tronco	2	
Elmo	Cabeça	2	
Escudo	Uma mão	2	
Panela	Cabeça	1	
Peitoral	Tronco	3	
Penico	Cabeça	1	<i>Sorte</i>
Tampa de Panela	Uma mão	1	

Especiais:

Arcano: Quem estiver vestindo pode rolar 1 dado a mais em testes para conjurar magias.

Sorte: Se estiver na sua cabeça, você pode destruir este item quando receber um ataque à distância e ignorar todo o dano.



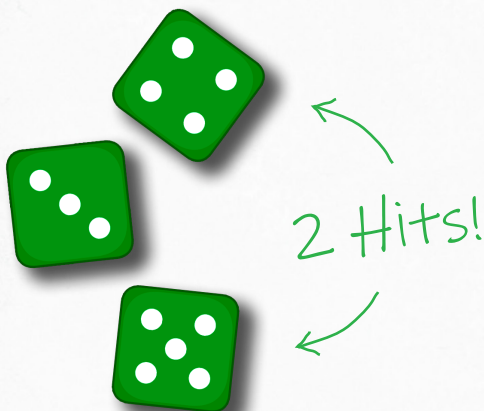
Equipamento	Descrição
Aljava	Possui flechas suficientes para duplicar a quantidade de munição de um arco ou besta.
Banquete	Comida suficiente pra alimentar um bando de goblins por 1d6 dias.
Barril de Cerveja	O suficiente pra embriagar uma festa de goblins inteira.
Barril de Pólvora	Se for aceso, vai explodir e causar 4 ferimentos a todos em sua volta e 2 ferimentos a todos a até 5 metros. Pode usá-lo para completar a munição de até 3 armas de fogo.
Corda e Gancho	Para escalar paredes e muralhas. Adiciona 2 dados no teste de Habilidade para escalar.
Guarda-chuva	Não se molhará se chover. Cobre até 4 goblins. Ajuda a diminuir a queda (-1 ferimento).
Galinha Explosiva	Você pode arremessá-la ou deixá-la andando. Explode em dois turnos. Quando explode, causa 3 ferimentos a todos em sua volta.
Livro Estranho	O que dá pra fazer? Não sei. Aquele que conseguir 2 hits em um teste de Noção pode conseguir ler. Existe 1 chance em 6 de ser um livro de magia. Se for, sorteie uma magia da lista.
Roupa Chique	Um goblin nojento vestindo isso ainda fica parecendo um goblin nojento, mas pelo menos ajuda a melhorar a autoestima dele.
Tenda	Tenda grande para até 5 goblins (10 se não se importarem de ficar empilhados).
Veneno	Pode colocar na bebida de alguém. Aquele que beber receberá 1 ferimento por minuto.

Regras Básicas

Jogar Malditos Goblins é muito fácil! Tudo que você precisa saber está nestas duas páginas!

Rolando Dados

Sempre que o seu goblin tentar fazer uma coisa que não se sabe o resultado, você terá que fazer um Teste. Você rolará uma quantidade de dados igual ao valor do atributo que está sendo testado (Habilidade ou Noção). Cada dado que cair no número 4, 5 ou 6 é considerado 1 Hit.



0 hits	Falhou!
1 hit	Conseguiu, mas deu ruim...
2 hits	Conseguiu!
3 ou + hits	Conseguiu e foi épico!

Teste de Habilidade: Quando quiser fazer algo físico fora de combate.

Teste de Noção: Quando quiser saber sobre algum assunto ou alguma coisa específica.

Dificuldade

Alguns testes podem ser mais fáceis ou mais difíceis. Se o teste for considerado fácil, role 1 dado a mais no teste. Se for um teste difícil, diminua 1 dado da sua rolagem.

Explosão de Dado

Se um dado cair no número "6", além de ser considerado 1 hit, você pode rolar mais um dado na mesa. Este dado também poderá gerar mais um dado se cair no número "6" (e isso pode acontecer infinitamente).

Explosão de Goblin

Sempre que um jogador rolar os dados e todos caírem no número "1", seu goblin explodirá em milhões de pedacinhos. Faça um novo goblin.

Exemplo:

Ploc, o caçador tapado, decidiu subir a janela para entrar na taverna sem que os humanos saibam. Isso exige dele um teste de Habilidade. A ficha diz que ele tem Habilidade 2, então ele deve rolar dois dados. Ele rolou e tirou "2" e "5". Só o "5" ali é considerado um hit, então ele conseguiu apenas 1 hit ao todo. Isso significa que ele conseguiu escalar e entrar na taverna, mas por pouco. Ou seja, ele entrou, mas, todo atrapalhado, caiu atrás de um barril. Os humanos ouviram o barulho e talvez vão ver o que aconteceu.

Regras de Combate

Às vezes, o negócio é cair na porrada mesmo.

Combate

O combate é dividido em turnos. Em seu turno, o jogador pode dar uma ação para seu personagem. Se o grupo de goblins encontrar seus inimigos distraídos, o grupo age primeiro (os jogadores podem decidir entre si quem agirá antes de quem). Se os goblins esbarrarem em inimigos, os inimigos agirão primeiro.

Atacar

Um ataque funciona exatamente como um teste, mas usando o atributo Combate. A diferença é que a quantidade de hits é o total de ferimentos causados no alvo. Armas podem acrescentar dados para esta rolagem.

As regras de Explosões funcionam aqui também.

Esquivar

Quando for atacado, o goblin pode escolher tentar se esquivar. Faça um teste de Combate. Cada hit reduz os hits do atacante. Se decidir se esquivar, não poderá atacar no seu próximo turno.

Bloquear

Você pode bloquear ataques usando algum item de proteção que estiver vestindo. Cada 1 Ferimento tomado reduz 1 de Durabilidade da proteção. Um item que ficar com Durabilidade zero não pode ser usado para bloquear.

Exemplo

Ploc, o caçador tapado, viu um Lobo feroz distraído no meio da estrada. Ploc decide aproveitar a situação e atacar primeiro. Ele então pega sua adaga para arremessar. Sua adaga tem Ataque +1, então, por ter Combate 3, ele poderá rolar 4 dados. Ele rola os dados e caem os números: "2", "5", "6" e "3". Totalizando 2 hits. Como tirou um "6", ele pode rolar mais um dado. Ele rola e cai "5". Então agora ele tem 3 hits, causando 3 ferimentos no Lobo. O Lobo tem Vitalidade 5, então segue vivo com 3 ferimentos. E agora é o turno do Lobo.



Regras Opcionais

Use estas regras se você quiser apimentar suas aventuras!

Voz Goblin

Se um jogador passar o tempo todo imitando a voz de um goblin (uma voz fina e toda errada) enquanto jogar este jogo, seu goblin nunca morrerá explodindo quando os dados caírem “1”. Note, se ele falar uma palavra sem a voz goblin (isso inclui quando o jogador pedir para ir ao banheiro ou atender o telefonema da sua mãe), ele perde esta vantagem até o final do jogo.

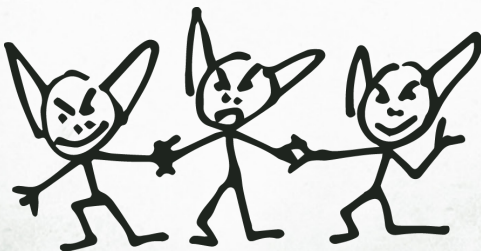
Mas deu ruim...

Se caiu 1 hit no teste de Habilidade e você está sem ideia, role um dado:

1	Algo pegou fogo!
2	Estragou algo importante.
3	Da próxima vez, vai ser pior.
4	Ficou preso em algo.
5	Outro goblin vai sofrer por isso.
6	Chamou atenção de alguém.

Níveis Épicas

Se você chegou no nível 4, você é um mentiroso. Mas se os outros jogadores realmente acreditarem em você, você pode escolher outra ocupação e ganhar níveis nela.



Jogando sem Mestre

Você pode jogar este jogo sem precisar de um mestre. E é possível jogar até mesmo sozinho! Para isso, faça uso de todas as tabelas que este livro oferece. Escolha uma aventura aleatória.

Aventura Aleatória	
1 ou 2	Saquear Viajantes
3	Sequestrar Pessoa Importante
4	Saquear Casa Humana
5	Proteger Masmorra
6	Invadir Vizinhos

Sempre que precisar gerar uma cena, use alguma tabela. Na falta de uma, role um dado na tabela de inspiração.

Inspiração	
1	Explosões; Medo; Destruir
2	Madeira; Risada; Construir
3	Vento; Dança; Aparecer
4	Terra; Força; Atacar
5	Água; Tranquilidade; Mudar
6	Fogo; Amor; Resistir

E, finalmente, sempre que precisar de uma resposta do mestre, faça uma pergunta de “Sim ou Não” e role um dado:

Resposta do Mestre	
1	“Teu goblin explode! Faz outro aí.”
2	“Definitivamente não!”
3	“Não.”
4	“O que tu acha?”
5	“Sim.”
6	“Definitivamente sim!”

Manobras

A seguir, você encontrará diversas manobras que seu goblin pode realizar no jogo. Muitas delas exigem que você tenha um amigo junto.

Catapultando Goblins

Com qualquer pedaço de madeira e uma pedra é possível fazer uma catapulta. Um goblin fica de um lado e o outro pula nela. Aquele que pular deverá testar Habilidade para saber se o outro acertará o alvo proposto. Se falhar neste teste, o goblin catapultado vai se espatifar recebendo 1d6 ferimentos.

Pendurar no Inimigo

Goblins são pequenos e podem pular em alvos maiores para atacar pendurados. Para isso, o goblin deve fazer um teste de Habilidade. Se conseguir 1 hit, ele estará em cima da vítima e nos próximos turnos rolará um dado extra em todos os ataques contra este alvo. A vítima não pode atacar um goblin pendurado, mas pode tentar tirar o goblin das suas costas, vencendo num teste de Habilidade.

Ataque com Duas Armas

Para atacar com uma arma em cada mão, você deve fazer cada ataque contra alvos diferentes e com 1 dado a menos em ambos os ataques.

Cacunda!

Dois goblins podem subir um em cima do outro e lutar como um só. Os dois podem atacar um mesmo alvo, mas não poderão se esquivar. O goblin que estiver em cima pode rolar 1 dado a mais no seu ataque. Todo ferimento sofrido poderá ser dividido entre os dois.



Combate Sincronizado

Se três ou mais goblins estiverem atacando o mesmo alvo no mesmo turno, o alvo ficará confuso e rolará 1 dado a menos no seu próximo ataque.

Derrubar Inimigo

Contra alvos maiores, um goblin pode ficar atrás do alvo e o outro empurrar. Aquele que for empurrar precisará fazer um teste de Habilidade. Se o goblin conseguir 1 hit apenas, o alvo poderá testar Habilidade e ficar de pé. Se conseguir 2 hits ou mais, o alvo cai para trás e ficará no chão. No chão, ele perderá seu próximo turno para se levantar.

Ciranda Mágica

Se seus amigos quiserem ajudar você a conjurar uma magia, eles podem fazer uma ciranda. Pelo menos 2 outros amigos precisam ficar girando e cantando ao seu redor enquanto você conjura a magia. Cada amigo na roda garante 1 dado a mais na sua rolagem.

Tralha do Poder

Se um goblin achar um objeto bonito e fizer pelo menos dez outros goblins concordarem que é bonito, este objeto se torna uma "Tralha do Poder". Você ganha um goblin seguidor que fará tudo que você quiser. Ele só vai embora se você perder a tralha, ou se ele conseguir roubar a sua tralha (e ele vai tentar).

Aventuras

Aqui você vai encontrar os cinco tipos de aventuras mais comuns para goblins!

Saquear Viajante

Este é o tipo de aventura mais comum para os goblins, já que eles não precisam fazer nada. O seu bando vai ficar parado na beira da estrada só esperando alguém passar. Role dois dados, some os resultados e confira na tabela abaixo para saber o que apareceu na estrada:

2D6	Viajante Aleatório
2	Um Dragão
3	Um grupo de aventureiros
4	Uma carruagem nobre
5	Um Ogro
6	Um mercador
7	Uma carroça velha
8	Dois Guardas
9	Um Camponês qualquer
10	Um bando de 1d6 goblins
11	O <i>Bando Rival</i>
12	Um goblin aleatório explode!

O bando pode tentar pedir os pertences do viajante ou simplesmente atacar para pegar suas coisas. Se optar por negociar, veja primeiro se o viajante tem mais Combate que o goblin mais forte do grupo. Se sim, ele não negociará e atacará primeiro o bando. Se não, pode rolar uma negociação.

Em uma negociação, um dos goblins do bando será definido como o negociador e fará um teste de Noção. A vítima fará o mesmo e, se o bando tiver mais hits, a vítima entrega tudo. Se tiver a mesma quantidade de hits, a negociação continua. Se a vítima conseguir mais, os goblins ficam confusos e entregam todos seus pertences à vítima que sairá dali feliz e com vida.

Sequestrar Pessoa Importante

A ideia de pegar alguém importante e pedir dinheiro em troca parece interessante para os goblins, o problema é que eles não são tão espertos assim pra fazer isso dar certo. O grupo pode escolher um alvo, mas possivelmente a escolha será aleatória:

1D6	Vítima Aleatória
1	Uma princesa
2	Um aventureiro
3	Um camponês
4	Uma criança
5	Um barril de cerveja
6	Uma galinha

Depois de escolher, eles terão que procurar a tal vítima. Se algum dos goblins conseguir 2 hits em um teste de Noção, saberá aonde ir. Se não, eles vão para um lugar aleatório (veja *Saquear Casa Humana*).

O pedido de resgate pode ser qualquer coisa:

1D6	Recompensa
1	Um penico muito bonito
2	Um baú cheio de moedas brilhantes
3	Um título de nobreza
4	A mão da princesa (mas pode ser o pé)
5	Um covil melhor localizado
6	Um item mágico



Saquear Casa Humana

Goblins não planejam tanto, então eles vão andando em direção a uma cidade até encontrar a primeira casa para roubar. Nem sempre é uma casa, pode ser uma série de coisas. Role um dado e veja o que o bando encontrou:

1D6	Local Aleatório
1	Celeiro
2	Casa Comum
3	Casa Nobre
4	Taverna
5	Castelo
6	Torre do Grande Mago

Veja adiante como é cada um desses locais e o que o bando pode encontrar lá.

PROTEGER MASMORRA

Alguém está entrando no lar dos goblins. O bando deverá estar preparado para enfrentar qualquer coisa:

2D6	Invasores Aleatórios
2	Um Dragão
3	O Grande Mago e 1d6 Aventureiros
4	O Grande Mago e 2 Guardas
5	1d6 Aventureiros
6	2d6 Guardas
7	1d6 Guardas e 1d6 Cães
8	1d6 Camponeses furiosos
9	<i>O Bando Rival</i>
10	Bando de 1d6 goblins
11	1d6 Goblins e 1 Troll
12	Algo tão assustador que é indescritível

Invadir Vizinhos

Talvez a rixa com seus vizinhos chegou a um ponto que não dá para esperar mais. O negócio agora é resolver na mão isso! Chegando lá, o bando vai encontrar:

2D6	Bando Inimigo Aleatório
2	Um Dragão e 2d6 Goblins
3	1 Golem de Pedra e 1d6 Esqueletos
4	1d6 Aranhas Gigantes
5	1 Vampiro e 2d6 Zumbis
6	Bando de 2d6 goblins
7	<i>O Bando Rival</i>
8	1d6 Goblins Abominação
9	1d6 Goblins e 1 Troll
10	1d6 Ogros e 1d6 Goblins
11	Cubo Gosmento
12	Algo tão assustador que é indescritível



Locais para Explorar

Descrição de alguns locais para você que é mestre preguiçoso.

Celeiro: Muitas pilhas de palha, pode ter 1d6+1 galinhas (um deles é um galo, mas goblins não sabem a diferença) e 1d6 animais grandes (cavalo ou vaca). Pode ter um humano no momento (50% de chance).

Casa Comum: Apenas depois de entrar será possível saber que lá dentro há 1d6-2 pessoas (camponeses). Existe 1 chance em 6 de um deles ser um guarda. Metade (arredondado para cima) são crianças. Não dá pra achar muita coisa de valor ali, talvez um penico bonito que pode ser usado como “coroa” para impressionar os outros goblins da sua caverna.

Taverna: Definitivamente, um local bem perigoso para goblins, mas eles não sabem bem disso. Sempre terá um taverneiro e 1d6 camponeses. Além disso, 1d6-2 aventureiros e 1d6-2 guardas, os únicos que parecem ter algo de valor. A menos que você conte os vários barris de cerveja!

Casa Nobre: O local é de difícil acesso. Será preciso escalar paredes e talvez fugir de 1d6-3 cães ferozes. Dentro da casa, sempre há ao menos um criado que, ao ver os goblins invadindo, gritará para chamar todos os guardas. Ao todo, há 1d6+1 guardas por volta do local, sendo que no mínimo 2 estarão de vigia. Há 1 chance em 6 do nobre estar no local e 1 chance em 6 do filho ou filha do nobre estar no local (será uma princesa?). Além disso, conte com muitas coisas de valor, ou seja, muitas coisas brilhantes e possivelmente 1d6 itens mágicos.

Templo ou Santuário: Este não é um local para goblins entrarem. Mas quem disse que os goblins sabem disso? Lá dentro não encontrarão muita coisa. Possivelmente, 1d6 camponeses e 1 ou 2 sacerdotes. Existe 1 chance em 6 de haver um item mágico escondido em algum lugar perto do altar.

Castelo: Muralhas altas (teste de Habilidade difícil; -1 dado na rolagem), 3d6 guardas espalhados pelos arredores. 1d6+5 criados espalhados dentro do castelo e 1d6 nobres da família real. Há 1 chance em 6 do Rei/Lorde estar no local, cercado por mais 1d6 guardas. Todo castelo tem uma sala secreta com 2d6 itens mágicos.

Torre do Grande Mago: A torre é alta (teste de Habilidade difícil; -1 dado na rolagem) e possui armadilhas explosivas mortais (teste de Habilidade). No primeiro piso há uma biblioteca e não há nada de valor (livro não tem valor pra goblins), mas é possível achar uma passagem secreta (teste de Noção) com 1d6-2 itens mágicos (veja adiante).

No segundo piso há um Golem de Madeira ou Pedra (aleatório) e, em cima da mesa, um item mágico. E no terceiro piso há 1 chance em 6 do mago não estar. Se ele estiver, provavelmente estará lendo um livro velho e tomando chá, ou fazendo um ritual poderoso em que qualquer coisa poderá quebrar sua concentração. 1d6 itens mágicos estão espalhados pelo local.

Masmorras: Na página 28, você vai encontrar um Gerador de Masmorra. Use-o para criar suas aventuras nas masmorras ou para criar a base do seu bando goblin.

Inimigos

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

CAMPONÊS

Combate	3 (+1)	Noção	3
Habilidade	3	Vitalidade	3
Equip: Clava			

GUARDA

Combate	4 (+3)	Noção	3
Habilidade	4	Vitalidade	3 (+3)
Equip: Lança e Peitoral			

TAVERNEIRO

Combate	3 (+1)	Noção	4
Habilidade	3	Vitalidade	5
Equip: Clava			

NOBRE (REI, PRINCESA ETC.)

Combate	2 (+3)	Noção	3
Habilidade	2	Vitalidade	2 (+4)
Equip: Espada Especial e Peitoral Reforçado			

CRIANÇA

Combate	2 (+0)	Noção	2
Habilidade	2	Vitalidade	2
Equip: Espada de Madeira			

AVENTUREIRO

Combate	5 (+2)	Noção	4
Habilidade	4	Vitalidade	4 (+7)
Equip: Espada, Escudo, Peitoral e Elmo			

GRANDE MAGO

Combate	2	Noção	5
Habilidade	3	Vitalidade	4
Magia: Todas as magias, mas pode controlar o resultado removendo hits depois que rolar.			

CÃO

Combate	4	Noção	2
Habilidade	3	Vitalidade	2

LOBO

Combate	5	Noção	3
Habilidade	4	Vitalidade	4
Uivo: Em vez de atacar, pode uivar. Em dois turnos, aparecerá outro lobo.			

GALINHA

Combate	1	Noção	1
Habilidade	2	Vitalidade	1

BODE

Combate	5	Noção	3
Habilidade	3	Vitalidade	2
Escalador: Pode escalar qualquer coisa.			

VACA

Combate	3	Noção	2
Habilidade	1	Vitalidade	8

CROCODILO

Combate	5	Noção	3
Habilidade	3	Vitalidade	9
Ataque Especial: Giro Mortal (se acertar o alvo, pode imediatamente girar o alvo que ficará preso e receberá 1 ferimento por turno).			



GOLEM DE COCÔ

Combate	4	Noção	-
Habilidade	2	Vitalidade	6*

***Gosmento:** Aquele que atacar com arma corporal deve vencer um teste ou ficará com a arma presa.

GOLEM DE MADEIRA

Combate	5	Noção	-
Habilidade	3	Vitalidade	8

Vulnerabilidade: Recebe o dobro de ferimentos por fogo.

GOLEM DE METAL

Combate	6	Noção	-
Habilidade	1	Vitalidade	12

GOLEM DE PEDRA

Combate	6	Noção	-
Habilidade	2	Vitalidade	15

ESQUELETO (HUMANO)

Combate	2 (+1)	Noção	-
Habilidade	3	Vitalidade	1 (+1)

Equip: Espada Enferrujada e Escudo

ESQUELETO (GOBLIN)

Combate	1 (+1)	Noção	-
Habilidade	2	Vitalidade	1

Equip: Adaga

ZUMBI (HUMANO)

Combate	2*	Noção	-
Habilidade	1	Vitalidade	2

***Infecção:** Se causar ferimento, o alvo se tornará um zumbi depois de morrer.

ZUMBI (GOBLIN)

Combate	1*	Noção	-
Habilidade	0	Vitalidade	1

***Infecção:** Se causar ferimento, o alvo se tornará um zumbi depois de morrer.

FANTASMA

Combate	3 (+1)	Noção	2
Habilidade	4	Vitalidade	3

Equip: Correntes

Étéreo: Ataques ignoram proteção do goblin alvo.

VAMPIRO

Combate	5 (+3)	Noção	5
Habilidade	5	Vitalidade	7 (+3)

Equip: Espadão e Peitoral

Mordida: Remove todos os próprios ferimentos ao causar dano.

LICH

Combate	4 (+1)	Noção	6
Habilidade	2	Vitalidade	12

Magia: Todas as magias, mas pode controlar o resultado removendo hits depois que rolar.

CUBO GOSMENTO

Combate	2	Noção	1
Habilidade	2	Vitalidade	20

Gosmento: Aquele que atacar com arma corporal deve vencer um teste ou ficará com a arma presa.

ARANHA GIGANTE

Combate	5	Noção	3
Habilidade	4	Vitalidade	9

Teia: Ataque à distância; não causa ferimento se acertar, mas paralisa o alvo por 1d6 turnos.

OGRO

Combate	5 (+3)	Noção	2
Habilidade	2	Vitalidade	12

Equip: Clava Gigante

TROLL

Combate	6	Noção	2
Habilidade	3	Vitalidade	20

Regeneração: No turno do Troll, remova 1d6-1 ferimentos.

BERROLDINHO

Combate	5	Noção	6
Habilidade	4	Vitalidade	30

Magia: Todas as magias, mas pode controlar o resultado removendo hits depois que rolar.

BESTA INDESCRITÍVEL

Combate	?	Noção	?
Habilidade	?	Vitalidade	?

Ataque Especial: Alguma coisa acontece...

DRAGÃO

Combate	9	Noção	9
Habilidade	9	Vitalidade	50

Baforada: Todos são alvo. Causa dano por fogo.
Imunidade: Não recebe ferimentos de fogo.

GOBLIN COMUM

Combate	2 (+1)	Noção	2
Habilidade	2	Vitalidade	2

Equip: Adaga

ARACNOGOBLIN

Combate	2	Noção	2
Habilidade	4	Vitalidade	3

Teia: Ataque à distância; não causa ferimento se acertar, mas paralisa o alvo por 1d6 turnos.

GOBLIN ABOMINAÇÃO

Combate	5	Noção	1
Habilidade	3	Vitalidade	5

Bando Rival: O bando rival é um grupo de goblins exatamente igual ao grupo dos jogadores, porém com algumas características diferentes. Para cada goblin, role na tabela abaixo:

2D6	Característica Rival
2	Exatamente igual!
3	Tem uma marca de nascença numa nádega.
4	Gosta de usar chapéu (se o goblin do jogador gosta, este não gosta).
5	Tem característica invertida.
6	Tem um cavanhaque.
7	Cores das roupas invertidas.
8	Outro gênero.
9	Característica ainda mais acentuada.
10	Mais bonito (se é que um goblin pode ser bonito).
11	É canhoto (se o goblin é canhoto, esse rival é destro).
12	Gosta de comidas diferentes.

Itens Mágicos

Um item mágico é uma raridade e alguns goblins só colecionam porque são bonitos e brilhantes.

Quando encontrar um Item Mágico, role um dado na tabela abaixo para saber qual o seu tipo:

Tipo de Item Mágico	
1	Artefato
2 ou 3	Especial
4 ou 5	Estranho
6	Porcaria

Artefato

Artefato é um item único e muito poderoso. Role um dado na tabela abaixo:

Artefato	
1	Espada Destruidora de Mundos
2	Martelo do Poder
3	Coroa do Rei Feiticeiro
4	Estatueta do Deus Serpente
5	Ombreiras do Lorde Anão
6	Necronomicon

Especial

Feitos por feiticeiros e elfos, estes itens são poderosos em quaisquer mãos. Role um dado na tabela abaixo:

Item Especial	
1	Poção
2	Bracelete Mágico
3	Tocha Mágica
4	Espada Brilhante
5	Adaga Matadora
6	Anel Mágico

Estranho

Estes são itens que possuem magia, mas não necessariamente são bons. Ou talvez sejam bons apenas para goblins. Role um dado na tabela abaixo:

Item Estranho	
1	Latinhas sem Fio
2	Piranha Empalhada
3	Escudo Falante
4	Corda-Serpente
5	Cinto que Cai pra Cima
6	Relógio Tic-Ploc

Porcaria

Estes são apenas porcarias, mas quem disse que goblins não vão gostar? Role um dado na tabela abaixo:

Porcaria	
1	Torta Deliciosa
2	Maçã Cheirosa
3	Elmo-Cadeira
4	Dentes Postiços
5	Sandália da Vayanna
6	Peteca



Lista de Itens Mágicos

Adaga Matadora

Descrição: Esta adaga parece com uma adaga normal, mas sua lâmina é esverdeada.

Efeito: Exala um cheiro estranho quando acerta um goblin. Role +2 dados se o alvo for um goblin.

Anel Mágico

Descrição: Anel dourado coberto por escritas estranhas (só pode ser élfico).

Efeito: Quando você colocar o anel no dedo, role na tabela abaixo.

Efeito do Anel Mágico	
1	Seu dedo fica roxo. Se não tirar o anel em 2 horas, seu dedo cai.
2	Você se transforma em uma galinha.
3	Fica com a pele em chamas (pode queimar coisas) e fica imune a fogo.
4	Você consegue falar com os animais.
5	Você fica invisível, mas sempre que tirar vai ficar obcecado pelo anel.
6	Você fica mais bronzeado, mais forte e fica temporariamente com +1 de Combate.

Bracelete Mágico

Descrição: Bracelete de couro com um desenho de um dragão com olhos de joias.

Efeito: Aquele que estiver vestindo fica com Habilidade +1 temporariamente.

Carteira de Vacinação Falsa

Descrição: Pedaco de papel escrito por um goblin engomadinho de topete.

Efeito: O teu chefe agora pode entrar no reino do norte.

Cinto que Cai pra Cima

Descrição: Cinto de couro com fivelas cobertas por runas estranhas que brilham.

Efeito: A criatura que usar este cinto terá a gravidade invertida e cairá pra cima!

Corda-Serpente

Descrição: Aparentemente é uma corda comum. Olhando detalhadamente será possível notar que é feita de fios diferentes.

Efeito: Se você disser “Sobe”, a corda magicamente se erguerá até o teto e ficará firme assim. Se disser “Prende”, a ponta dela se prenderá em qualquer lugar possível.

Coroa do Rei Feiticeiro

Descrição: Uma bela e incrível coroa dourada cravejada de joias coloridas.

Efeito: Ao vestir esta coroa, você fica com +1 de Noção.

Dentes Postiços

Descrição: Dentes feitos de madeira ou ossos.

Efeito: Se você colocar estes dentes na boca, parecerá bonito para outros goblins. Mas apenas goblins.

Elmo-Cadeira

Descrição: É um elmo que parece ter um pequeno assento sobre ele (com encosto e tudo).

Efeito: Se usado por um goblin, além de dar +1 de Proteção, poderá fazer esquivas enquanto estiver com outro goblin na cabeça. O elmo também ejeta quem estiver sentado para dar um salto de até 10 metros.

Escudo Falante

Descrição: Um escudo comum de ferro com um rosto em alto-relevo na frente.

Efeito: Se alguém virar o escudo para si e falar “Oi!”, “Hey!” ou “Olá!”, o escudo abrirá seus olhos e começará a falar com você. Ele é muito tagarela e incomodará você para sempre. Ele costuma ficar fazendo perguntas o tempo todo.

Espada Brilhante

Descrição: Esta espada parece ter sido feita pelos elfos e uma luz esverdeada emana de sua lâmina.

Efeito: Na verdade, a lâmina só se ilumina quando há goblins por perto.

Espada da Justiça

Descrição: Uma espada bonita e cheia de pontas. No centro dela há uma pedra vermelha com o desenho de um leão em preto.

Efeito: Se olhar por dentro da guarda da espada, você verá as coisas bem mais de perto, como se fosse um binóculo. Além disso, se você levantar a espada e gritar “Hooooo” pro céu, um raio cai na sua cabeça te matando.

Espada Destruidora de Mundos

Descrição: Uma espada muito bem forjada coberta por runas demoníacas e um pequeno rubi brilhante no cabo.

Efeito: É como uma espada comum, porém, se alguém falar a palavra “FIM” (ou der um espirro), uma fenda no espaço se abre e um vórtex absorve tudo e todos!



Estatueta do Deus Serpente

Descrição: Uma pequena estatueta de uma serpente furiosa.

Efeito: Se apontar a estatueta para uma criatura, uma imensa serpente desce do céu, devora o alvo e depois desaparece no ar.

Jóias Auditas

Descrição: Jóias muito bonitas e incrivelmente caras.

Efeito: Você pode usá-las para subornos e negociações. Basta não declarar.

Latinhas sem Fio

Descrição: Duas latinhas de metal com enfeites dourados.

Efeito: Se você falar em uma latinha, o som sairá na outra. Não importa a distância que elas estiverem uma da outra.

Maçã Cheirosa

Descrição: Uma maçã vermelha e brilhante que exala um cheiro muito agradável.

Efeito: Se comer, você remove todos os ferimentos e ainda fica feliz e satisfeito.

Maçã Malcheirosa

Descrição: Uma maçã vermelha e brilhante que exala um cheiro horrível.

Efeito: Se você arrressá-la em algum lugar, ela explodirá causando 1 ferimento a todos na sua volta.

Martelo do Poder

Descrição: Um martelo de guerra realmente impressionante. Possui inscrições mágicas em todas as partes, seu cabo é de uma madeira escura e a parte de cima é feita de um metal dourado. Parece ter esculpido o desenho de um cometa estranho.

Efeito: Um martelão que emite um incrível brilho quando bate em algo. Causa 1 ferimento automaticamente em alvos que não sejam humanos.

Necronomicon

Descrição: Livro velho, empoeirado e fedorento. Sua capa parece ser feita de pele de humanos (ou elfos). As páginas parecem ter sido escritas com sangue. É realmente muito nojento este livro.

Efeito: Qualquer goblin pode conjurar a magia Morte. Além de que, se alguém morrer com este livro em mãos, poderá retornar como morto-vivo.

Ombreiras do Lorde Anão

Descrição: Par de ombreiras largas e quadradas com runas anãs.

Efeito: Cada ombreira possui durabilidade 2. Se usada em par, terá durabilidade 5.

Peteca

Descrição: Saquinho de tecido cheio de areia com penas coloridas.

Efeito: Você pode jogar com um ou mais amigos. Se vocês fizerem essa atividade, role um dado no final do dia. Se cair 6, todos os goblins envolvidos na brincadeira terão Habilidade +1 durante o próximo dia.

Poção

Descrição: Um frasco contendo um líquido de uma cor distinta. Role uma cor na tabela abaixo.

Efeito: Goblins acham que todas as poções são iguais, só muda a cor e o sabor. Se beber, role um efeito abaixo.

	Cor	Efeito
1	Amarelo	Explode!
2	Laranja	Penas surgem no seu corpo
3	Vermelho	Sua língua fica colorida
4	Roxo	+1 dado no próximo teste
5	Azul	Remove todos os ferimentos
6	Verde	Aumenta um atributo em +1

Piranha Empalhada

Descrição: Uma piranha empalhada.

Efeito: Se alguém gritar “Ah! Uma piranha!”, a piranha ganha vida e morde essa pessoa, ficando presa nela até ganhar vida novamente.

Relógio Tic-Ploc

Descrição: Parece com um relógio de bolso. Tem inscrições mágicas de um lado e um monte de nomes atrás.

Efeito: Aquele que deixá-lo cair no chão, sumirá da existência e seu nome ficará escrito atrás do relógio.

Sandália da Vayanna

Descrição: Um par de sandálias resistentes e bonitas.

Efeito: Possui durabilidade 2.

Tocha Mágica

Descrição: Um pedaço de madeira coberto por textos em élfico.

Efeito: Não se acende com fogo, e sim com água. Cria um fogo mágico que só se extingue ao dizer a palavra “Xaluf”.

Torta Deliciosa

Descrição: Uma deliciosa torta de amoras que exala um cheiro de dar água na boca.

Efeito: É uma torta ilusória. Não tem como comer, mas todo goblin precisa fazer um teste de Noção quando tentar comer para perceber que é uma ilusão.



Gerador de Masmorra

*O lar dos goblins pode ser tão nojento quanto suas narinas.
Veja como criar a masmorra habitada por essas pestes!*

Tipo de Masmorra

Goblins ocupam masmorras sem se preocupar com o que havia ali. Role um dado na tabela abaixo para definir o tipo:

Tipo da Masmorra	
1	Templo Esquecido
2	Cidadela Abandonada
3	Antigo Laboratório
4	Calabouço Arruinado
5	Cripta Assombrada
6	Caverna Comum

Templo Esquecido: Este foi um antigo templo de um deus esquecido. Há desenhos e símbolos religiosos nas paredes.

Cidadela Abandonada: Este local já foi uma grande cidadela dos anões. Há marcas de batalha por toda a parte e a arquitetura inigualável dos anões.

Antigo Laboratório: Este foi no passado um laboratório de algum alquimista. Há círculos de magia em todos os locais.

Calabouço Arruinado: Este foi o local onde um antigo rei aprisionava seus criminosos e traidores.

Cripta Assombrada: Um grande mago ou rei foi enterrado aqui. Esqueletos de seus súditos estão por todos os locais.

Caverna Comum: É um simples complexo de cavernas. Estalactites, estalagmites e muitas pedras.

Segmentos

Uma masmorra é separada em segmentos. Cada segmento é uma sala ou corredor. Para definir o tipo de segmento, comece desenhando a masmorra a partir da entrada e role um dado para cada segmento. Veja o tipo de segmento na tabela abaixo, somando o valor do dado rolado à quantidade de segmentos já existentes até a entrada da masmorra.

Tipo de Segmento	
1	Corredor longo (1x6) com duas portas.
2	Sala média (4x4) com duas portas.
3	Corredor (1x5) com três portas.
4	Sala pequena (3x3) com uma porta.
5	Sala larga (3x5) com duas portas.
6	Corredor (1x5) com uma porta.
7	Sala média (4x4) sem portas.
8	Corredor curto (1x4) com uma porta.
9	Sala grande (5x5) sem portas.
10	Sala média (4x4) com uma porta.
11	Corredor longo (1x6) com duas portas.
12+	Salão (5x7) sem portas.



Conteúdo dos Corredores

Para cada corredor, role um dado na tabela abaixo para qualquer tipo de masmorra:

Conteúdo do Corredor	
1	Nada
2	Nada
3	Nada
4	Armadilha (1d6-1 ferimentos)
5	1 Cubo Gosmento
6	1d6 Goblins

Conteúdo das Salas

Para cada sala, role um dado na tabela de acordo com o tipo de masmorra:

Templo Esquecido

Conteúdo da Sala	
1	Altar coberto por velas
2	Estátua de um deus antigo
3	2 Golens de Madeira
4	1d6 Goblins Abominação
5	Ogro em um trono e 1d6 Goblins
6	1d6 Crocodilos em um fosso

Cidadela Abandonada

Conteúdo da Sala	
1	Sala de Tesouros
2	Estandartes e troféus de guerra
3	Centenas de armas enferrujadas
4	2d6 Esqueletos
5	1d6 Goblins
6	Golem de Pedra

Antigo Laboratório

Conteúdo da Sala	
1	Estante coberta por livros
2	Estante coberta por frascos
3	Mesa com 1d6 Poções
4	1d6 Goblins Abominação
5	1 Troll e 1d6 Goblins Abominação
6	1 Lich e 1d6 Esqueletos

Calabouço Arruinado

Conteúdo da Sala	
1	Armas enferrujadas e correntes
2	Cama de tortura e correntes
3	Celas com grades enferrujadas
4	2d6 Esqueletos
5	1d6 Aranhas Gigantes
6	2 Ogros com 1d6 Lobos

Cripta Assombrada

Conteúdo da Sala	
1	Vampiro em um trono
2	1d6 Fantasmas
3	1d6 Zumbis
4	1d6 Esqueletos
5	Paredes de ossos
6	Grande sarcófago

Caverna Comum

Conteúdo da Sala	
1	Teto alto cheio de morcegos
2	Teto baixo e claustrofóbico
3	Rio atravessa o local
4	1d6 Goblins
5	Golem de Pedra
6	Dragão dormindo sobre ouro

Exemplo de Masmorra

Vamos criar uma masmorra de forma aleatória. Primeiro, vamos rolar na tabela de Tipo de Masmorra.



Cripta Assombrada



$$+ 2 = 6$$

Corredor (1 porta)

Agora vamos começar a desenhar nossa masmorra. Como é o primeiro segmento, não há segmentos anteriores, por isso vamos rolar um dado e somar zero.



$$+ 0 = 4$$

Sala Pequena

Esse caminho da direita ainda não encerrou pois há uma porta no final do corredor. Rolamos então o dado e somamos 3.



$$+ 3 = 9$$

Sala Grande (sem portas)

Essa sala possui uma porta, então vamos rolar o próximo segmento. Como já tem um segmento entre esse próximo e a entrada, vamos rolar um dado e somar 1.



$$+ 1 = 2$$

Sala Média (2 portas)

Chegamos ao final da masmorra! Agora vamos completar cada segmento rolando seu conteúdo. Só tem um corredor, então vamos rolar na tabela de conteúdo do corredor.



Nada!
Corredor vazio

Agora temos dois caminhos (duas portas). Vamos primeiro desenhar o segmento da esquerda. Rolamos o dado e somamos 2.

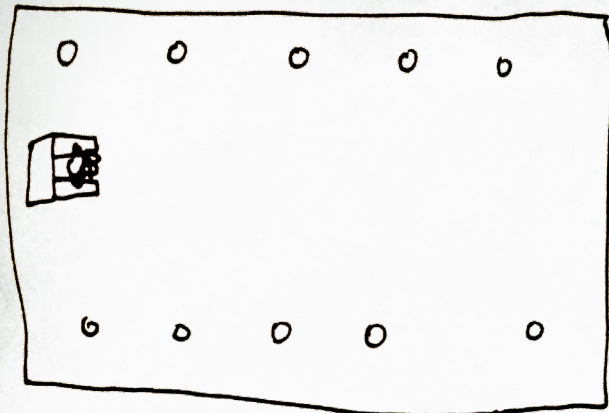


$$+ 2 = 7$$

Sala Média (sem portas)

E agora pra cada sala de acordo com a tabela da Cripta Assombrada.





Salão do Trono!

Vampirão sentado de boa no seu trono esperando seus criados goblins

Corredor Vazio

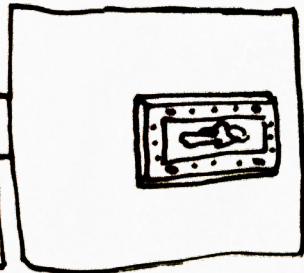
Sala média

1d6 zumbis perambulando na sala



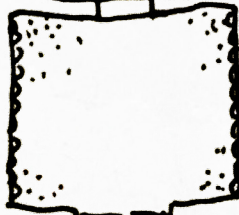
Sala média

Grande sarcófago



Sala pequena

Paredes com crânios de goblins!



Entrada



Adaptação: Chamado de Cthulin

Esta adaptação tem muito horror (e fedor) cósmico. Ela é ideal para você e seus amigos jogarem uma aventura de investigação sobrenatural num cenário onde os goblins estão no lugar dos humanos.

Personagens

Crie seus personagens normalmente. Com a diferença que cada ocupação tem outro nome e todos começam com um Chapéu ou um Livro Especial (veja adiante).

Mercenário = Policial / Gangster

Caçador = Caçador / Burguês

Gatuno = Criminoso / Marujo

Líder = Detetive / Padre / Freira

Incendiário = Artista / Pintor

Bruxo = Bibliotecário / Cultista



Investigação

O mestre precisará inventar o caso de investigação, criando cenas e escolhendo um horror (veja na folha ao lado). Para cada cena, precisará criar as pistas. Os jogadores deverão tentar achar as pistas apenas dizendo o que seu personagem faz na cena.

Se, por exemplo, o mestre definir que a arma do crime está na gaveta da escrivaninha, o mestre dirá que os personagens só estão vendo uma escrivaninha na cena. Se o jogador disser que vai abrir as gavetas da escrivaninha, aí sim o mestre dirá o que foi encontrado ali.

Caso os jogadores não achem as pistas, você pode permitir que eles façam um teste de Noção. Com 1 hit, você dá uma dica bem mais aberta. Com 2 hits, você dirá que o personagem pensa onde procurar. Com 3 hits, você explica onde está, mas algo sobrenatural acontece na cena (veja adiante).

Eventos Sobrenaturais

Sempre que algum personagem consegue 3 hits em qualquer teste, um evento sobrenatural acontece. Role um dado.

Evento Sobrenatural	
1	Alguém fica tão apavorado que explode!
2	O <i>Horror</i> aparece na cena!
3	Tentáculos por toda parte! (Personagens ganham 1 Medo)
4	Uma visão terrível do futuro.
5	Uma pista do <i>Horror</i> .
6	Vulto estranho passa no canto do olho.

Medo

Todos os personagens podem receber Medo. Se receber mais Medo que seus pontos de Noção, você perde seu personagem para a loucura. Você pode eliminar todo seu Medo se queimar um livro especial ou achar um lugar sagrado para descansar.

Livros Especiais

Livros Especiais são livros que contêm magias. Pode ser qualquer magia do Bruxo ou mesmo a magia abaixo.

Hits	Magia: Invocação
0	Você tem uma visão da realidade eterna. Receba 1 Medo.
1	Você invoca um Horror, mas ele não vai te obedecer.
2	Você invoca um Horror e ele vai cumprir um comando seu.
3 +	Você invoca um Horror e ele vai te obedecer até o final dos tempos.

Alguns Horrores são mais difíceis de invocar. Shogoth e Crias reduzem 1 dado, e Cthulhu e Azathoth reduzem 2 dados da rolagem.



HORRORES

ABISSAL (DEEP ONE)

Combate	4	Noção	2
Habilidade	2 (4*)	Vitalidade	5
Aquático: Pode viver embaixo da água. Nada extremamente rápido (*Habilidade +2).			

BYAKHEE

Combate	4	Noção	1
Habilidade	4	Vitalidade	7
Voador: Pode voar.			

CÃO DE TINDALOS

Combate	5	Noção	3
Habilidade	2	Vitalidade	6
Dimensional: Viaja pelas dimensões. Pode se teleportar.			

CRIA DE SHUB-NIGGURATH

Combate	5	Noção	3
Habilidade	4	Vitalidade	9
Terror: Você recebe 1d6 Medo na hora que o vê.			

SHOGOTH

Combate	3	Noção	5
Habilidade	2	Vitalidade	15
Regeneração: Remove 3 ferimentos todo turno. Terror: Você recebe 1d6 Medo na hora que o vê.			

CTHULHU

Combate	50	Noção	50
Habilidade	50	Vitalidade	1000
Terror: Você recebe 2d6 Medo na hora que o vê.			

AZATHOTH

Combate	100	Noção	100
Habilidade	100	Vitalidade	-
Fim: O mundo acaba!			

Adaptação: PokéPragas

Imagine que você é um goblin treinador de ratos para uma rinha de bichos mágicos. É mais ou menos isso aqui.

Na hora de criar seu personagem, você não precisa rolar a ocupação, você começa com a ocupação Treinador:

TREINADOR

Atributos:

Habilidade +1

Equipamento:

- 6 PokéPedras

NÍVEL 1

PokéPraga Inicial: Você começa com uma PokéPraga incomum (role na tabela adiante).

NÍVEL 2

Mestre da Evolução: Sua PokéPraga evolui mais fácil. Role dois dados na hora de verificar (veja adiante).

NÍVEL 3

Mestre Treinador: Você se tornou o melhor dos melhores. Pode rir dos outros agora.

PokéPedras

PokéPedras são objetos mágicos raros. Você começa com 6, mas pode achar mais durante a aventura dentro de tesouros e masmorras. Você também pode roubar as PokéPedras de outro treinador. É o jeito mais fácil.

Goblins de outras ocupações podem ter PokéPragas também se acharem (ou roubarem) PokéPedras.

PokéPragas

PokéPragas são animais pequenos nojentos que por alguma razão nasceram com o poder de um elemento. Existem três tipos: Comuns, Incomuns e Raros.

Para gerar uma PokéPraga, role um dado na tabela Bicho (de acordo com a raridade) e role dois dados na tabela Elemento (um dado na linha e outro na coluna).

BICHO

	Comum	Incomum	Raro
1	Rato	Pomba	Pinscher
2	Lagartixa	Tartaruga	Caranguejo
3	Besouro	Cobra	Gato
4	Sapo	Sagui	Morcego
5	Galinha	Esquilo	Aranha
6	Peixe	Coelho	Escorpião

ELEMENTO

	1, 2, 3 ou 4	5 ou 6
1	Fogo	Dragão
2	Água	Trevoso
3	Planta	Metal
4	Elétrico	Fada
5	Pedra	Psíquico
6	Vento	Fantasma

Evolução

Toda PokéPraga que ganha uma PokéBatalha deve rolar um dado. Se cair 6, ela evolui. Quando evoluir, ela ganha Vitalidade +1 e um novo elemento (role na tabela acima). Some os bônus de atributo do elemento, mas ignore a fraqueza.

Encontrando e Capturando

Você pode encontrar PokéPragas se passar o dia inteiro andando de um lado pro outro em uma grama alta. Se fizer isso, role na tabela abaixo.

Procurando PokéPraga	
1	Não encontrou nada
2	Encontrou uma PokéPraga comum
3	Encontrou uma PokéPraga comum
4	Encontrou uma PokéPraga comum
5	Encontrou uma PokéPraga incomum
6	Encontrou uma PokéPraga rara

Assim que encontrar, você pode capturar arremessando uma PokéPedra. Faça um teste de Habilidade. Você captura se conseguir uma quantidade de hits dependendo da raridade. Comuns precisam de 1 hit, incomuns de 2 hits e raros de 3 hits.

Capturando, você deve dar um nome para a criatura. O bicho se transforma em energia e é absorvido pela PokéPedra. Depois disso você poderá arremessar a pedra no chão e falar o nome da criatura para que ela saia e lute por você.

Ficha das Pragas

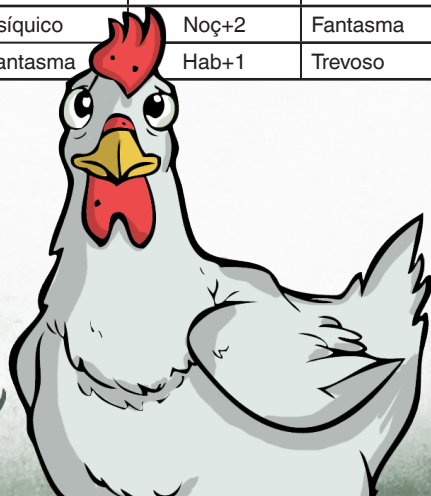
A ficha da praga é uma combinação do bicho e do elemento. Todos eles têm seus ataques normais com Combate, porém, esses ataques não são de nenhum elemento. Para realizar um ataque elemental, faça um ataque usando o atributo Habilidade.

Um ataque elemental que provocar dano e for da fraqueza do oponente causa +1 ferimento.

Em combate, aquele que tiver mais Noção começa atacando. Se alguma PokéPraga tiver mais ferimentos que Vitalidade, ela desmaia e volta para a PokéPedra.

Bicho	Com	Hab	Noç	Vit
Aranha	2	4	3	2
Besouro	1	0	1	3
Caranguejo	3	2	3	4
Cobra	2	2	2	3
Coelho	1	3	2	3
Escorpião	2	4	3	2
Esquilo	1	3	2	3
Gato	2	4	3	4
Galinha	2	1	0	3
Lagartixa	1	2	1	1
Morcego	2	4	3	3
Peixe	0	1	1	2
Pinscher	2	3	3	4
Pomba	1	2	2	3
Rato	1	1	1	2
Sagui	1	3	2	3
Sapo	0	2	1	2
Tartaruga	1	1	2	5

Elemento	Atributo	Fraqueza
Elétrico	Hab+1	Vento
Fogo	Com+1	Água
Água	Hab+1	Elétrico
Planta	Com+1	Fogo
Pedra	Vit+1	Planta
Vento	Vit+1	Pedra
Dragão	Todos+1	Fada
Trevoso	Com+1; Hab+1	Dragão
Metal	Vit+2	Psíquico
Fada	Hab+1; Noç+1	Metal
Psíquico	Noç+2	Fantasma
Fantasma	Hab+1	Trevoso



Adaptação: WarGoblin 40k

Esta adaptação traz regras para jogar em um cenário futurista distópico onde tudo é guerra. Qualquer semelhança com uma franquia inglesa de wargame é pura safadeza da minha parte.

História

Este é o 40º milênio. Os goblins deixaram seu planeta natal e se espalharam pela galáxia. Mas nada disso aconteceu tão rápido.

Há um tempinho, teve um goblin que disse que seria o imperador da coisa toda. Todo mundo aceitou porque ele tinha uma armadura dourada maneira. Ele gostava de ser chamado apenas de “Imperador”, dessa forma ninguém precisava decorar o nome dele e todo mundo sabia quem ele era. E, pra organizar as paradas, ele botou os 13 primos dele pra comandar exércitos de goblins em vários planetas.

Um dia, um dos primos dele, chamado Honório, achou que o imperador ter uma armadura bonita não era motivo para virar imperador e, por isso, decidiu traí-lo. Daí uma guerra civil aconteceu, e os primos se dividiram em várias turminhas. Essa guerra ficou conhecida como “A Treta do Honório”.

Hoje todo mundo tá em guerra. Além de todas as turmas dos primos goblins estarem se matando, tem a galera alienígena também. Tem os Insetões, os Robôs e os Zelfos.

Ocupações

Cada ocupação é uma turminha diferente. Todos começam com dois equipamentos à sua escolha.

Equipamento (escolha dois):

- Armadura Espacial (recomendado)
- Pistola Bólter
- Metranca de Plasma
- Lança-chamas
- Espada Serra
- Mãozona do Poder

MARINHEIROS DE AZUL

(IGUAL AO CAÇADOR)

Essa é uma das maiores turminhas e todos usam armadura azul-bebê. Eram muito fiéis ao imperador.

MARINHEIROS SANGUINÁRIOS

(IGUAL AO MERCENÁRIO)

Essa é uma turminha que decidiu brincar de ser vampiro. Sua armadura é toda vermelha e todos são bem emos.

GUARDA PESTILENTA

(IGUAL AO LÍDER)

Soldadinhos que abraçaram o demo das nojeiras. Fedem tanto que ninguém quer eles por perto.

Armas	Uso	Ataque	Bônus	Especial
Pistola Bólter	Uma mão	Distância	+2d	<i>Munição [12]</i>
Metranca de Plasma	Duas mãos	Distância	+3d	<i>Munição [8]</i>
Lança-chamas	Duas mãos	Distância*	+4d	<i>*Alcance (3 metros)</i>
Espada Serra	Uma mão	Corporal	+4d	
Mãozona do Poder	Uma mão	Corporal	+3d	<i>Condutor Mágico</i>

LEGIÃO TREVOSA

(IGUAL AO INCENDIÁRIO)

Essa era a turma do próprio Honório. São trevosos e usam armadura preta cheia de correntes e caveiras. Ouvem black metal e tomam vinho em cemitérios.

MECÂNICOS DOIDOS

(IGUAL AO GATUNO)

Essa turma é a que fazia as máquinas. Eles fingem que as máquinas funcionam como magia, assim os outros goblins olham impressionado para eles.

FREIRAS PORRADEIRAS

(IGUAL AO BRUXO)

Essa é a turma das goblins que foram esquecidas pelas outras turmas. Elas usam armaduras pretas com véu branco na cabeça (ou uma peruca branca).

Outros Alienígenas

INSETÕES

Insetos gigantes que gostam de invadir planetas. Quando invadem deixam tudo nojento. Adoram devorar goblins e destruir civilizações.

INSETÃO ROUBA-GENES

Combate	4	Noção	1
Habilidade	5	Vitalidade	4
Escalador: Pode escalar qualquer superfície.			

INSETÃO ARMADO

Combate	4 (+2)	Noção	2
Habilidade	5	Vitalidade	5
Equip: Pistola Bólter			

Proteção	Uso	Durabilidade	Especial
Armadura Espacial	Corpo	8	
Capacete de Ovo	Cabeça	2	<i>Não pode ver nada; Combate -1 pra tudo.</i>

ROBÔS

Um exército de robôs que ninguém sabe de onde veio. Talvez do futuro.

ROBÔ EXTERMINADOR

Combate	4 (+3)	Noção	4
Habilidade	4	Vitalidade	12
Equip: Metranca de Plasma Restauração: Depois de destruído, ele se reconstrói em 1d6 horas.			

ROBÔ DE QUATRO BRAÇOS

Combate	4 (+2)	Noção	4
Habilidade	4	Vitalidade	15
Equip: 4 Espadas Multitaque: Pode fazer até 4 ataques corporais. Restauração: Depois de destruído, ele se reconstrói em 1d6 horas.			

ZELFOS

Esses pálidos humanoides eram inteligentes até colocarem uns capacetes de formato de ovo na cabeça e nunca mais conseguem tirar. Nessa confusão, eles não conseguiram mais achar seu planeta.

ZELFO SOLDADO

Combate	4 (+2)	Noção	3
Habilidade	5	Vitalidade	2 (+10)
Equip: Pistola Bólter, Armadura Espacial e Capacete de Ovo			

ZELFO GÓTICO

Combate	4 (+1)	Noção	3
Habilidade	6	Vitalidade	3 (+2)
Equip: Chicote e Capacete de Ovo			

Adaptação: Goblin High

É na escola que aprendemos a fazer amigos. Em um mundo de goblins, eles também precisam desse espaço. “Goblin High” é uma escola para goblins. Você será um aluno e poderá interagir com seus colegas de classe. Gere aleatoriamente todos os goblins da sua turma.

Reações

Cada estudante da escola terá uma reação com o seu personagem. Quando não souber, role um dado.

	Reação
1	Amigável
2	Neutro
3	Neutro
4	Desconfiado
5	Desconfiado
6	Hostil

Você poderá dar presentes ou ajudar um estudante para aumentar o tipo de Reação nessa escala. Se for aumentar mais que *Amigável*, ele se tornará seu Amigo (veja adiante).

Cometendo erros com um estudante ou fazendo algo que ele não goste, sua Reação cairá nessa escala. Se cair mais que *Hostil*, ele se torna seu Inimigo (veja adiante).

Conversar

Você pode conversar com qualquer estudante que esteja Neutro ou Amigável. Se tentar conversar com alguém que esteja Hostil, ele vai te agredir (apenas um ataque) e irá embora.

Para conversar, faça um teste de Noção. Se falhar, desça um nível a Reação (exceto se for Amigo). Se conseguir pelo menos 1 hit, role na tabela abaixo para saber do que se trata.

	Conversa
1	Fala sobre o seu <i>Assunto Favorito</i> .
2	Fala sobre seus <i>Gostos</i> .
3	Fala sobre uma <i>Matéria</i> da escola.
4	Fala sobre sua <i>Reação</i> com outro <i>Estudante</i> .
5	Fala sobre o clima.
6	Não fala nada. (Diminua a Reação)

Agradar

Se você fizer algo que sabe que um estudante gosta, aumente a Reação em um nível.

Você também pode tentar falar algo agradável. Para isso, faça um teste de Noção. Se falhar, reduza o nível de Reação (mesmo se for Amigo). Se conseguir pelo menos 2 hits, aumente o nível de Reação em um nível.

É preciso conversar antes e não é possível agradar alguém duas vezes no mesmo dia.

	Assunto	Gosto	Matéria	Segredo
1	Explosões	Armas	História	Quer explodir a escola!
2	Namoro	Roupas	Línguas	Precisa de ajuda na <i>Matéria</i>
3	Nerdice	Livros	Física	Odeia um <i>Estudante</i>
4	Esporte	Gatinhos	Química	Já roubou algo de outro <i>Estudante</i>
5	Filmes	Comidas	Matemática	Gosta de um outro <i>Estudante</i>
6	Escola	Perfumes	Biologia	Gosta de você!

Estudantes

Faça uma lista dos goblins da sua turma. Sempre que precisar definir um Estudante, role nessa lista (como preferir).

Amigos e Romance

Se alguém se tornou seu Amigo, você poderá conversar sobre o Segredo dele, e ele o revelará para você (veja na tabela Segredos). Amigos podem lhe ajudar sempre que você precisar (vão lutar em combate com você).

Se você descobriu o segredo de um amigo e caiu "6" (ele gosta de você), você pode optar por começar o Romance.

Outra forma de tentar um Romance é descobrir seu *Assunto Favorito*, seus *Gostos* e seu *Segredo*. Se souber disso tudo e vencer um teste de Noção, você conseguiu encantá-lo e começa um Romance. O número de hits é o tempo em meses que vocês ficarão juntos.



Inimigos

Para desfazer uma inimizade, você precisa conseguir 3 hits ao tentar agradar em dois dias seguidos. O estudante seguirá Hostil, mas não inimigo.

Um inimigo estará sempre à espera para te pegar. Todo final de dia, role na tabela abaixo.

Te pego na saída

1	Fica te encarando o dia todo.
2	Coloca alguma coisa no teu lanche.
3	Rouba alguma coisa sua.
4	Agride um amigo seu.
5	Te derruba do nada.
6	Começa uma Briga com você.

Se começar uma Briga, ele vai juntar 1d6-1 amigos dele contra você. Se você tiver amigos, eles estarão lutando do seu lado. Se tiver algum romance, este ficará com Combate+1 até o final da luta.

Vencer essa briga lhe dará status na escola e você se tornará popular. Se perder essa briga, você será humilhado na escola e todos reduzirão a Reação com você (exceto Amigos).

Adaptação: Vale dos Goblins

Existe um lugar onde os goblins podem descansar e explodir em paz. Lá eles vão encontrar uma fazendinha e passar seus dias pescando, cozinhando e plantando batatas.

FAZENDEIRO

Atributos:

Habilidade ou Noção +1

Equipamento (escolha):

- Bacamarte, Chapéu e Enxada.
- Picareta, Machado, Enxada e Vara de Pesca.

NÍVEL 1

Herança: Você herdou uma fazenda com 1 galinha e 1 vaca.

NÍVEL 2

Dedo Verde: Sempre que colher uma horta, receberá o dobro de alimentos.

NÍVEL 3

Matador de Pragas: Você sempre rola 1 dado a mais em combate contra criaturas que são consideradas pestes nas fazendas.



Fazenda

Você e seus amigos podem fazer o mapa do vale como quiserem. O ideal é que ele tenha um rio, um lago, montanhas, alguns bosques e uma fazenda. Você também pode usar estas regras pra jogar em qualquer cenário que desejar (incluindo outras adaptações desse livro).

Na fazenda, você pode ter galinhas, vacas e hortas. Se o grupo achar uma fazenda ou herdar uma, o jogo pode começar!

Coleta

Todo dia (no jogo, ou dia de verdade se quiser uma experiência mais longa), você pode coletar uma quantidade de recursos.

Ovos e Leite: Para cada galinha e cada vaca, faça um teste de Habilidade. Cada hit corresponde a 1 ovo ou 1 litro de leite.

Horta: Para cada metro quadrado de horta, faça um teste de Noção. Cada hit corresponde a 1 do produto plantado (veja mais adiante).

Pedras: Você precisa de uma *Picareta* (veja adiante). Para cada mina que tiver na montanha, faça um teste de Combate. Cada hit corresponde a 1 bloco de pedra.

Madeira: Você precisa de um *Machado* (veja adiante). Para cada bosque, faça um teste de Combate. Cada hit corresponde a 1 tábua de madeira.

Horta

Se você tiver uma *Enxada*, você pode arar a terra e plantar alguma coisa uma vez ao dia. Faça um teste de Habilidade. Cada hit significa que você plantou 1 metro quadrado de algum alimento. Só será possível colher em 1d6 dias. Depois que colher, terá que plantar novamente.

Você pode plantar os alimentos: Cenoura, Batata, Alface, Brócolis, Morango, Banana, Arroz, Trigo e Milho.

Pescaria

Você pode pescar em lagos ou rios. É preciso ter uma *Vara de Pesca* para pescar.

Se você já jogou Yahtzee, General ou Yam, você já sabe jogar este jogo, pois é basicamente a mesma coisa. Você vai jogar 5 dados e tentar conseguir combinações (par, trios, quadras e general).

Você pode rerrolar de 1 a 5 dados que tenham resultados que você não gostou. Você só pode fazer isso duas vezes. Se não conseguir nenhuma combinação, você não pegou nada.

Se conseguiu uma combinação, o valor do dado indica o tipo de peixe, e a combinação indica o peso. Veja as tabelas abaixo.

	Peixes de Rio	Peixes de Lago
1	Franzino	Franzino
2	Peixe-Goblin	Soneca
3	Piranha	Pintas-Roxas
4	Cabeçudo	Pedregoso
5	Espinhento	Crista Punk
6	Dourado	Arco-íris

Combinação	Peso do Peixe
2 dados iguais	400g
3 dados iguais	600g
4 dados iguais	1kg
5 dados iguais	3kg

Construções

Você pode fabricar ferramentas e construir fazendas. Basta juntar os recursos e conseguir 2 hits em um teste de Noção.

Picareta: 1 Espada e 1 Madeira.

Enxada: 1 Pedra e 1 Madeira.

Vara de Pescar: 1 Madeira.

Celeiro: 2 Pedras e 8 Madeiras.

Fazenda: 10 Pedras e 12 Madeiras.

Restaurante: 12 Pedras e 7 Madeiras.

Cozinha

Para fazer um prato, você precisa dos ingredientes e, além disso, fazer um teste de Noção. Para preparar cada prato é preciso uma quantidade de hits. Se não conseguir, você gastou todos os ingredientes à toa.

Ensofado de Peixe (1 hit): 400g de Peixe, 1 Cenoura e 1 Batata.

Salada Mista (1 hit): 1 Alface, 1 Tomate, 1 Cenoura e 1 Brócolis.

Batata Frita (1 hit): 1 Batata.

Prato Feito (2 hits): 1 Arroz, 1 Ovo, 1 Batata e 600g de Peixe.

Omeletão (2 hits): 1 Ovo, 1 Leite e 600g de Peixe.

Sorvete (2 hits): 1 Leite e 1 Fruta qualquer.

Sanduíche (2 hits): 1 Trigo, 1 Leite e 200g de Peixe Franzino.

Sushi (3 hits): 1 Arroz e 600g de Peixe (Soneca ou Arco-íris).

Bolo (3 hits): 1 Leite, 1 Ovo e 2 Trigos.

Vilarejo

Você pode criar um vilarejo de goblins no vale. Use as regras da adaptação Goblin High e crie alguns goblins para interagir no vilarejo. Apenas troque os assuntos de escola por assuntos de fazenda.

Apoiadores

Abigail Araújo, Acacio Pereira, Adeir & Hariel Ribeiro, Adonay Goes Tinoco, Adriana Francisca de Oliveira Silva, Adriano Campos Junior, adriano carlos alves dos santos, Afonso Siqueira de Oliveira, Alex Chang, Alex Oliveira, Alexandre Ferreira da Silveira, Alexandre Soares, Alexsander da silva coelho, Alexsandro Teixeira Cuenca, Alisson R S Prestes, Allan Cristhian CaartMaan, Allan Ricardo dos Santos, Álvaro Freitas, Álvaro Leitão Pellegrino, Alyson Fernandes da Silva Ambrósio, Ana Carolina de Carvalho, Ana Carolina S. Rodrigues, Anderson A. Souza [Dexther], André Colabelli Manaia, André de Melo Sobral, Andre Fernandes Patez Santiago, Andre Luiz Sanches, Andre Martine, André Yamamoto, Antonio Jorge Ernande & Marina Siqueira, Augusto Raugust, Auri Fernandes, Bernardo Castilhos Boeira, Billy Pedroso, Bozo em Cana Já, Bruna Braga, Bruno Augusto Bertuga, Bruno Costa Coelho, Bruno Henrique Oliveira Lima, Bruno Moreno de Menezes, Bruno Nogueira Matoso Freitas de Castro, Bruno Santarosa de Souza, Caio César Barbosa Silva, Caio Fornasari, Caio Marciani Kussama, Camila Gamino da Costa, Capitão MacEddan, Cezar Capacle, Charles de Freitas, Chirako, Christian Roque, Christopher Carvalho Oliveira, Cícero Renan Nascimento Filgueira, Claus Tessmann, cristiane lopes de oliveira alves, Cristiano Firmo do Canto Orlando, CyberTigra, Dados Místicos, Daniel Castro, Daniel Chagas, Daniel de Sant'anna Martins, Daniel Diego Lacerda Cirilo, Daniel Lima Paulo, Daniel Paes Cuter, Daniel Ritta, Danillo Belkiman, Danilo Amancio, Danilo Borges, Danilo Carlos, Danilo de Aguiar Barbosa, Deivid Heiderich, Denis Ochiuto Mendez, Devaneios do Mestre, Dheydre Machado, Diego Bassinello, Diego Farria, Diogo Bezerra, Diogo Emmanoel da Costa Lemos, Diogo Fontes, Donizete Junior (Role Cotidiano), Douglas Bloss Pires, Douglas Marques, Ector

Yuri, Eder Coutinho, Eduardo Augusto Vianna Santiago, Eduardo Lazzarotti, Eduardo Moraes de Paula, Eduardo Pavan de Moraes, Elaine Andrade, elias, Elton Miguel, Elvis de Lima, Erik de Souza Scheffer, Evandro Machado, Evandro Ruback Alves, Fabiano de Jesus da Silva, Fabio Augusto Souza Cardoso, Fabio Carvalho, Fabio Leite, fabio springer, Fabricio, Felipe Abrantes, Felipe Côrtes, Felipe Gomes Pessoa, Felipe Paes Leme, Felipe Sérgio Silva Pereira, Fellipe José da Silva, Fernanda Batista, Fernando, Fernando César Medalha, Fernando Novaes, Fernando Thome, Filipe Enzo Eberle Lima, Flávio dos Santos Campos, Flavio Emannel do Espirito Santo Terceiro, Francisco Jorge Oliveira da Silva, Gabriel Alves Ribeiro, Gabriel Benevides, Gabriel Da Costa, Gabriel Farias, Gabriel Ferronato, Gabriel Marafiga, Gabriel Marques Rosa, Gabriel Mascarenhas de Souza, Gabriel Moro, Gabriel Paiva Rega, Gabriel Vandresen, Geniel De Souza, Giancarlo Souza-Souto, Gilson Rocha de Oliveira, Giorgio Fortunato, Giovanni Mateus Bordignon, Guilherme Campos Velasco Brandani, Guilherme Martins Tórgo, Guilherme Monçores Rabelo Matos, Gustavo Alves de Oliveira, Gustavo Buçard Camilo, Gustavo Ferrari de Moraes, Gustavo Martinez, Gustavo Melo, Gustavo Samuel, Gustavo Vinicius Rainieri, HannahCatMon, heitor tette, Helder Araújo, Helio Neto, Hellyntom Debastiani, Henrique M. Castro, Hess Grigorowitschs, Hilton Nunes, Igor Dutra Santos, Igor Moreno, Igor Nobre Benício, Igor Pereira, Inhos, Isadora Gonçalves Ferreira, Ismael S. Machado, Israel Müller Dos Santos, Iuri Rafael lima medina, Jacobo López Gil, Janary Damacena, Jansley Barbosa, Jarbas Carneiro junior, Jardeson Medeiros, Jefferson Alberto Ferreira, Jéssica Dorigoni Portugal, João Breder, João Eduardo Alves Kreuzsch, João Marcos Nocelli de Barros, João Pedro Medeiros Alves Santos, João

Scandaroli Balieiro, Joao Victor De Souza, João Victor Mrad de Almeida, John Rodrigues, Johnny Carlls, Jonatas Bruno Queiroz Araújo, jonathas loro leal, Jordiel Casali Biniek, Joris Caldas Arno Galvão Filho, José “Harkyon Rhox” Andrade, Jose Eduardo Barbosa Marques Junior, José Ribeiro da Silva Junior, Juan Campos Barezzi, Juliano Ody Hanauer, Juliio Lope, Julio Cesar, Kevin de Paula, Laura Luana Bastos Rocha, Leandro Ferreira de Almeida, Leandro Miranda, Leonardo Cardoso Fazan dos Santos, Leonardo Kenji Fujita, Leonardo S. Trevisan, Lobinho Mauricio, Lorenzo Fonseca, Lucas Costa, Lucas de Souza Machado, Lucas Freire Ferreira, Lucas Hermes de Campos, Lucas Maia, Lucas Martins da Silva Lino, Lucas Moreira, Lucas alloni, Lucas Peixoto de Lima, Lucas Suzigan Nachtigall, Lúcio Joaquim Maia, Luís Filipe Santos Seixas (Ifmaster), Luiz Calmon Neto, Luiz Fernando Andrade, Luiz Luna, Luiz Marcelo Fain, Luiz Nogueira, Luiz Otavio Cunha Olah, Luiz Otavio Silva Santos, Luiz Queiroz, Lúthien Tinúviel, Maicol Solera, MAMMOTH ZUMBI, Marcelo, Marcelo Nunes Pina, Marcelo Pires Augusto, Marcelo Salaar Facco, Marcio Simão de Vasconcellos, Marcos Ceo, Marcus Vinicius de Melo Cristo, Marina Alvarenga Botelho, Mário Ivo Bastos Portela, Marlon Gabriel Moura Do Nascimento, Mateus Macedo dos Reis, Mateus Silva, Matheus Adriano Pereira, Matheus Araujo de Carvalho, Matheus Santos Vieira, Mauricio Cucilho Junior, Mauricio Fulber, Moisés de Oliveira Silva, Mônica de Faria, Morel de Assis Neto, multiplanets studio, Natália M.Machado, Nelson Pereira, Nickolas Daniel Santos Bento, Nicolas Louzada, Nozes Game Studio, OMarcusBirth, Otoniel Mateus, Pedro Armindo, Pedro Cesar Zavitoski, Pedro H B Gonzaga, Pedro Henrique Matos, Pedro Henrique Munhoz Costa, Pedro Henrique Pineschi Costa, Pedro Lopes, Pedro Lucas Gomes Rodrigues, Petronio De Tilio Neto, Petterson Henrique Braz, Phael Psicoterapeuta, Philippe Dunder Pittigliani Magnus, Rafael Cruz, Rafael Ramires Leite, rafael silva, Ramon Bernardes

Fonseca, Raul Flávio D’Elia Barbosa, Rebeca Aguiar, Rejane Batista Lopes, Renan Brigagão, Renan Pereira Gerber, Renato de Castro Pereira, Ricardo Mallen Machado de Souza, Ricardo Matte Araujo, RJ, Robert Morais Thompson, Roberto Pedroso, Roberto Silva Levita, Rodolfo Rotermel Stodieck, Rodrigo Lopes de Aquino, Rodrigo Minan de Oliveira Crus, Rodrigo Oliveira, Rodrigo San Martin, Rodrigo Sportello, Ronald Matos, Ruan Lima de Alencar, Samuel C. Oliveira, Saulo Daniel Ferreira Pontes, Simonarde Lima e Silva Junior, Sir Paulo (Brierius), Stetan Hs, Tatiana Barbirato, Thiago Alamino, Thiago Antunes de Oliveira e Souza, Thiago da SIlva Fagundes, Thiago Escobar, Thiago Gounford, Thiago Henrique Petruccelli, Thiago Neri, Thiago Nicolas Szoke, Thiago Roberto da Silva, Thiago Thomaz Rolim, Tiago Luiz Bugone Seben, Tiago Silveira, Toshmitsu de Araújo Barbosa, Vagner Rios, VALDEMIR DE SOUZA CRABI, Victor Akimoto, Victor Eduardo Guilherme de Medeiros, Victor Maziero, Victor Parras, Vinicius de Oliveira Risso, Vinicius Romano, Vinicius Valle Beraldo, Vininityy, Volnei Adriano de Freitas, Wagner Santos, Welington Haas Hein, Ygo Aquino Brito e Yuri Moraski Batista.



Fichas dos Goblins

Imprima esta folha inteira. Você vai precisar de muitas fichas!

FICHA DO GOBLIN	
Nome:	Nível:
Ocupação:	
Característica:	
Combate	Equipamento
Habilidade	
Noção	
Vitalidade	
Ferimentos:	

FICHA DO GOBLIN	
Nome:	Nível:
Ocupação:	
Característica:	
Combate	Equipamento
Habilidade	
Noção	
Vitalidade	
Ferimentos:	

FICHA DO GOBLIN	
Nome:	Nível:
Ocupação:	
Característica:	
Combate	Equipamento
Habilidade	
Noção	
Vitalidade	
Ferimentos:	

FICHA DO GOBLIN	
Nome:	Nível:
Ocupação:	
Característica:	
Combate	Equipamento
Habilidade	
Noção	
Vitalidade	
Ferimentos:	

FICHA DO GOBLIN	
Nome:	Nível:
Ocupação:	
Característica:	
Combate	Equipamento
Habilidade	
Noção	
Vitalidade	
Ferimentos:	

FICHA DO GOBLIN	
Nome:	Nível:
Ocupação:	
Característica:	
Combate	Equipamento
Habilidade	
Noção	
Vitalidade	
Ferimentos:	