



A Tumba do Necromante

Escrito e Desenvolvido por: Thiago Gomes

Fundo neste livro feito por: Gordon Jonson (GDJ), <https://pixabay.com/pt/users/gdj-1086657/>

Banco de Imagens: TODAS AS IMAGENS DESSE LIVRO (INCLUINDO A CAPA) FORAM PRODUZIDAS COM IMAGENS DE DOMÍNIO PÚBLICO, UTILIZANDO O SITE OPENCLIPART, <https://openclipart.org>

Conheça meus outros títulos de RPG e livros em:

<https://clubedeautores.com.br/livros/autores/thiago-gomes>
<https://preview.drivethrurpg.com/pt/publisher/26840/thiogomes> (em inglês)

Versão 1.0 – Junho/2024

Me siga no Instagram: <https://www.instagram.com/thiagoguerrad/>
Me siga no Twitter (X): [@ThiagoGomes_RPG](https://twitter.com/ThiagoGomes_RPG) / X (twitter.com)



A Tumba do Necromante

Olá, sejam bem-vindos a **Tumba do Necromante**, um módulo de aventura para o mundo medieval de KOROG. Esse livro é uma continuação da aventura **Calabouço do Campeão**, mas mesmo que você não tenha essa aventura, ela poderá ser usada sozinha.

Ambas aventuras fazem parte de um pacote muito maior: juntos, esses módulos trazem uma campanha completa de RPG. O sistema de regras também é muito simples de aprender. Da mesma maneira que mostrado no módulo anterior, ele estará aqui.

O que é um RPG?!

RPG é um jogo criado nos EUA, mais precisamente em 1974. Com ele, você pode viver histórias imaginárias em mundos que conhecemos como **cenários**. Cada RPG tem suas próprias regras ou eles podem adotar um conjunto de regras, que é chamado de **sistema**. Em **A Tumba do Necromante**, utilizaremos a base do sistema Korog.

Mas, fique tranquilo, pois o sistema de regras de Korog é bem fácil e divertido de aprender. Embora esse livro possa conter boa parte delas (na verdade, o necessário para você começar a jogar), a maioria das regras básicas estará no **livro básico de Korog**. Se você gostou desse livro e desse sistema, procure depois pelo livro básico, com muito mais regras e material.

Nos jogos de RPG, um grupo de jogadores criam seus próprios Personagens. Além disso, existe um jogador especial, chamado de Narrador (ou Mestre). Se você comprou esse livro e está lendo neste momento antes de todos seus amigos, então provavelmente você será o Mestre da partida. A função do Mestre é narrar a história e também agir como juiz das regras. Ser Mestre é muito divertido, já que você tem todo o controle dos acontecimentos da história nas suas mãos, mas precisa construir a história em conjunto com os demais jogadores, que controlam os Personagens.

O que é a Tumba do Necromante?!

A **Tumba do Necromante** é a continuação direta de **O Calabouço do Campeão**. Na história, os Personagens são contratados para poder resolver um mal em uma capela. Eles enfrentarão mortos-vivos e vão descobrir que um traidor existe e que ele roubará a posse de um item muito importante.

A aventura começa com uma parte de sobrevivência, mas depois partirá para perseguição e exploração. Assim como um bom RPG de fantasia medieval, ele vai trazer conceitos de exploração e combates, onde os jogadores podem ser premiados com itens realmente valiosos e poderosos.

Mesmo que você não tenha jogado o **Calabouço do Campeão**, aventura anterior a esta, ela pode ser usada de maneira única. É uma aventura curta, apresentando conceitos do meu cenário de RPG, Korog.

O que você precisa para jogar

Leia primeiramente esse livro! Depois, tire xerox da última página (**Ficha de Personagem**) e distribua para seus amigos. Ensine as regras de construção de Personagens (vistas na próxima página) e utilize as instruções para conduzir a aventura. Como em um RPG, os Jogadores enfrentarão criaturas mágicas, e serão recompensados em cada combate.

Inicialmente, além desse livro e cópias das fichas de Personagem para seus amigos, você também precisará de dados de 20 lados (d20), dados de 10 lados (d10) e dados de 6 lados (d6). Caso não possua, existem aplicativos que fazem rolagens desses dados.





Sumário

1. Regras Básicas	07
2. Construção de Personagens	11
3. Preparação para Aventura	21
4. A Capela da Luz	25
5. A Floresta dos Orcs	29
6. A Tumba do Necromante	33
7. Outras Publicações	41
7. Ficha de Personagem	45



1. Regras Básicas

Tumba do Necromante é um jogo de RPG. Todo RPG possuem suas próprias regras, com a qual aqui chamamos de **Sistemas**. O conjunto de regras desse livro é chamado de **Sistema Korog**, nisto porque ele é baseado no cenário de campanha do mundo de Korog. Se você gostou desse livro, poderemos lançar uma versão completa do sistema de regras.

O sistema de regras de Korog é bem simples, e você só precisará de dados de seis lados (chamados de d6), dados de 10 lados (chamados de d10) e dados de 20 lados (chamados de d20). Além desses, é citado o d100. Nesse caso, o d100 é rolado com dois dados de 10 lados, sendo um a dezena e outro a unidade. Se por exemplo o Narrador pedir para jogar 1d100 e um jogador tirar, por exemplo, 4 e 6, ele teria um resultado "46" no d100.

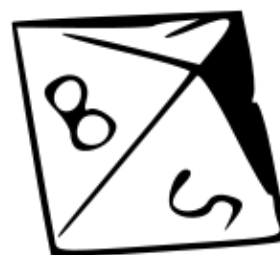
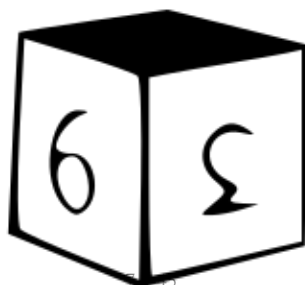
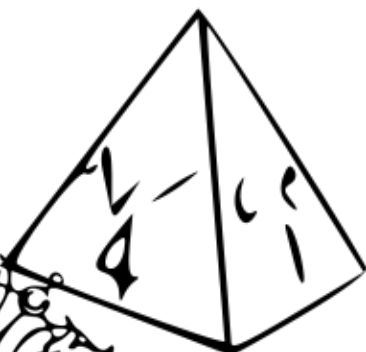
Rolagens de Dados. Quando acontecer?!

As rolagens de dados são essenciais para determinar sucessos e falhas em eventos que podem acontecer numa partida, como subir numa pedra ou enfrentar monstros, etc. Todas essas

rolagens são feitas com **1d20** (ou seja, um dado de 20 lados). Embora nós temos o d6 (dado de seis lados) e o d10 (dado de 10 lados), o único dado utilizado para testes será o dado de vinte lados, ou seja, o d20.

Nenhum jogador tem autoridade de rolar dados se não for a pedido do Narrador. Assim sendo, embora rolar dados seja divertido, ele deve ser feito a critério do Narrador. As rolagens de dados servem para duas ocasiões na mesa de **Tumba do Necromante**:

1) Testes → Testes são rolagens de dados que englobam quaisquer tarefas que um Personagem pode fazer ou resistir. Quando um teste é rolado, seu resultado deve ser IGUAL ou MAIOR ao valor da Dificuldade, que é um número alvo determinado. Quando maior esse número, maior a tarefa que o Personagem pode conseguir ser capaz de realizar naquele momento. Então digamos que o Narrador peça um teste com Dificuldade 8 para conseguir pular um muro? Então rola o d20 e se o valor for IGUAL ou MAIOR que 8, o Personagem pula o muro. No entanto, se ele conseguiu tirar um resultado menor que 8, então ele não conseguiu.





Os testes em Korog são baseados nas quatro qualidades principais dos Personagens, também conhecidos como Atributos Básicos: **Força, Agilidade, Inteligência e Constituição**. Todo Atributo tem um bônus, conhecido como Modificador. Geralmente, Personagens iniciais começam entre +2 à +5. Esse valor chamado de Modificador será então SOMADO ao resultado da rolagem. Então, ao rolar um teste de Força, por exemplo, onde o modificador é igual à +3, então a rolagem do teste de Força seria igual à $1d20+3$.

2) Rolagens de Ataque e Defesa → Em alguns momentos, os Personagens enfrentarão inimigos dentro do **Calabouço do Campeão**. Vamos falar sobre Combate mais a frente.

Níveis de Personagem

Todos os Personagens de **A Tumba do Necromante**, possuem o que chamamos de Nível de Personagem. Todos os Personagens recém-criados, ou seja, aqueles que farão parte dessa aventura, começarão no primeiro Nível. Após derrotarem monstros, resolverem missões, etc... eles receberão pontos de experiência (XP) e, quando atingirem certa quantia de XP, eles sobem de Nível. O Nível reflete a experiência e poder do herói. Isso significa que, quando mais Níveis ele tiver, mais poderoso ele será. Níveis não servem para comprar Armas ou Itens Mágicos, mas os Personagens recebem algo tão valioso quanto a isso, o que chamamos de **Essência**.

A **Essência** é uma mecânica que representa todo o poder dos Personagens do Mundo de Korog. Quaisquer habilidades, sejam mágicas, naturais ou sobrenaturais, provêm da Essência, que existe em cada Personagem.

Quando um Personagem é recém-criado, ele recebe 3 pontos de Essência (no 1º Nível), e ele continua recebendo mais pontos de Essência quando sobe de Nível. Confira mais detalhes na Tabela abaixo:

Nível	Pontos de Essência que recebe por nível	XP necessário
1	Recebe 3 pontos de Essência	0
2	Recebe 2 pontos de Essência	100
3	Recebe 3 pontos de Essência	300
4	Recebe 4 pontos de Essência	700
5	Recebe 5 pontos de Essência	1500

Progressão de XP: calcule dessa forma: o dobro do nível anterior + 100 XP

Ok, e qual ocasião eu usarei o d6 e o d10?!

Você já entendeu que toda a base de testes (rolagens de dados que representa os ataques ou tarefas dos Personagens) se baseia com d20. No entanto, qual é a necessidade de ter d6 e d10 em **A Tumba do Necromante**?! O d6 é a base para o Personagem receber **dano** diretamente, se for atingido por uma armadilha ou cair num buraco. No entanto, o d10 é utilizado de duas formas:

Quando se obtém um ACERTO CRÍTICO → Ao tirar “20” no d20, o Personagem obtém um Acerto Crítico. Quando isso acontece, o **Personagem recebe um bônus de +1d10 na rolagem**. Ou seja, se um Personagem teve um “20” no teste de FORÇA, ele rola +1 dado de 10 lados e soma o resultado dessa rolagem ao resultado final.

Quando se derrota um Monstro ou outro evento determinado pelo Narrador → Algo exclusivo em **A Tumba do Necromante** é, quando você derrota um Monstro, você rola d100 (no caso, dois dados de 10 lados, um representando a dezena e outro a centena, lembra?!). Nesse sistema, um Personagem pode conseguir um item mágico exclusivo poderoso se tiver sorte, mesmo que derrote um monstro bem mais fraco. Essa “rolagem de pilhagem” só pode ser feita uma única vez após derrotar o monstro.

Conclusão das Regras Básicas

Espero que você consiga entender a mecânica principal do sistema de regras de Korog. Claro que ainda há muito a explorar, mas isso vamos falar mais a frente. Agora, no próximo capítulo, comece a entender como construir seu Personagem para jogar **A Tumba do Necromante**.



