

Sombreterna



DRAGON
BOOKS

Sombretorna

UM RPG PARA SE JOGAR NO ESCURO



PLÁGIO É CRIME. Violar direito autoral
da pena de detenção ou multa. Esta obra
é protegida conforme o artigo 3º da Lei de
número 9.610/98 da legislação brasileira.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	04
O MUNDO	06
A GUERRA DAS SOMBRAS.....	07
RAÇAS	08
CLASSES	10
ITENS E ARTEFATOS	11
DINHEIRO E RIQUEZA	12
ARMAS	13
O MEDO DA SUPERFÍCIE	14
NÍVEL E EVOLUÇÃO	15
ARMADURA	17
SOBREVIVÊNCIA	18



Creya é um mundo tomado por trevas. Uma neblina densa e escura serpenteia por toda a superfície do continente encobrindo criaturas e monstros que perambulam em busca de comida. Todos os humanos, elfos, pequeninos, anões e todas as raças viram que se continuassem na superfície iriam ser extinguidos pelos monstros. Então, há centenas de anos atrás, foi tomada uma decisão: **Todos iriam morar no Subterrâneo.** Foi então que se iniciou a era da **Sombreterna.**

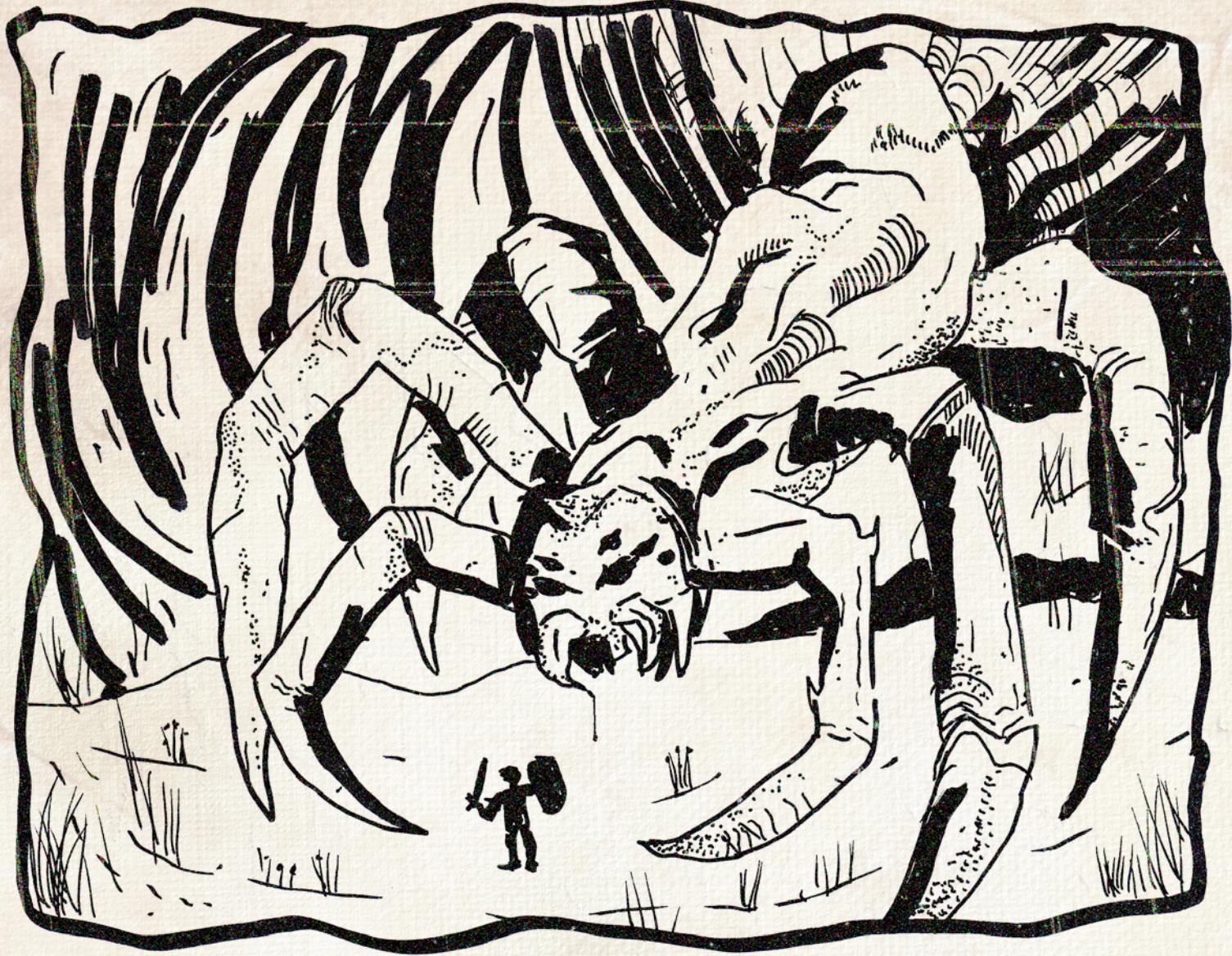
CRIADO POR
ÁLEC OPER

“

QUANDO SE OLHA PARA O CÉU
E TUDO O QUE SE VÊ É TREVAS,
O MELHOR QUE PODE SE FAZER
É ACREDITAR EM SUA LUZ
INTERNA.

AREDHEL AERIN

SHAMÃ ANCESTRAL DA VILA DE KODA
- AGLOMERADO ÉLFICO



O MUNDO

Há milênios, todos os seres vivem na Sombrabaixa, que é como chamam o subterrâneo do mundo. Túneis e grutas interligam cidades e vilarejos onde os humanos criaram um ecossistema para sobreviver.

Alguns soldados e aventureiros corajosos se voluntariaram para ir à Sobraalta - que é como

chamam a superfície - para recolher alguns mantimentos, caçar animais, buscar recursos e resgatar pessoas que ainda estejam perdidas na escuridão. Poucos voltam com vida da Sobraalta.

Seja bem-vindo ao mundo de Creyá! Um mundo fantástico e mortal onde não existe dia.

A GUERRA DAS SOMBRAS

No Subterrâneo, as culturas precisavam coexistir, então muitas das guerras e intrigas culturais da superfície foram esquecidas durante muito tempo para que os povos pudessem viver em paz e sobreviverem, mas os humanos e os elfos não conseguiam deixar suas diferenças de lado. **Foi então que a 1º Guerra aconteceu, a Guerra das Sombras.**

Um mineral muito específico foi encontrado no subterrâneo. Uma pedra cristalizada de diversos tamanhos e formas que reluz. Deram-lhe o nome de Rariun.

Vendo, todos, que era uma pedra rara e gerada pela natureza, resolveram tornar a “**moeda de troca**”, para que o comércio se fortalecesse e existisse ordem. Até que o reino élfico de Mallon, em suas escavações, encontrou muito Rariun, mais do que qualquer outro reino da Sombrabaixa. Os elfos tentaram manter segredo dos demais 5 reinos, porém os

Humanos, descobrindo isso, invadiram as terras de Mallon.

A Guerra das Pedras durou 100 anos e trouxe muita morte e miséria, e com a derrota e extermínio dos elfos, **atualmente o reino humano é o predominante em Creya.**

Atualmente, os elfos estão quase extintos, dificilmente encontra-se um da raça, e a cidadela de Mallon, antes habitada por eles, agora é conhecida como O Cemitério de Elfos. Todos os túneis e caminhos foram fechados e a cidadela de Mallon foi perdida sempre.

Séculos após a guerra, os povos vivem em paz, mas o mundo ainda continua cruel, e todos os dias os sobreviventes precisam resistir ao medo, à fome e às criaturas que também lutam por seu espaço no subterrâneo. **Mas para muitos, principalmente para os elfos, a Guerra ainda não acabou.**

RAÇAS

Os Pequeninos vivem no Condado das Raízes. Os Anões vivem nas Minas de Fogo. Os Raros Elfos, após a Guerra das Sombras, criaram seu ambiente em diversos locais e não possuem uma terra própria. Os Humanos centralizaram o seu poder nas Estalagmitas de Colossus.

Cada raça tem sua cultura, crença, armas, vantagens e desvantagens. Qual raça seu personagem é?

Escolha uma das raças abaixo ou role 1d4 e descubra qual a raça do seu personagem.

1 HUMANO

2 ELFO

3 ANÃO

4 PEQUENINO

Humano

Talentoso: Receba +1 de bônus na habilidade ou vantagem que preferir. Você pode escolher qualquer talento e ser bom nisso recebendo vantagem toda vez que for realizar o feito. Humanos são muito versáteis, então escolha uma atividade que você faz com proeza.

Pontos de Vida: 1d8 x2
(jogue 2d8 e escolha o maior)

Elfo

Sentidos Aguçados: Todos os seus 5 sentidos são apurados, sempre um de cada vez para realizar os testes, e recebem +1 de vantagem toda vez que precisar rolar um teste relacionado a um dos seus 5 sentidos, podendo enxergar mais longe, sentir cheiros que ninguém sente ou experimentar uma bebida e, antes de todos, sentir o veneno em seu paladar.

Pontos de Vida: 1d10 +1 x2
(jogue 2d10 e escolha o maior)

Anão

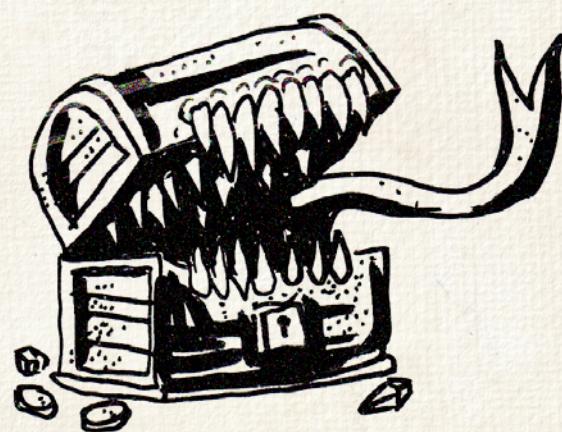
Saúde de Ferro: Você recebe +1 em qualquer teste relacionado a resistência, constituição, vigor e fortitude. Você é bom em ficar mais tempo sem respirar debaixo d'água. Seu organismo é resistente e você aguenta beber muita cerveja, assim como resistir a dor e a venenos.

Pontos de Vida: 1d10 x2
(jogue 2d10 e escolha o maior)

Pequenino

Pés Leves: Você é muito furtivo e recebe +1 em todos os testes que envolvem se movimentar com cautela ou silenciosamente. Você pode andar sobre folhas secas e ainda não ser ouvido ou correr em uma biblioteca sem ser notado.

Pontos de Vida: 1d8+1 x2
(jogue 2d8 e escolha o maior)



CLASSE

Todas as classes possuem uma Vantagem. Role 1d12 para descobrir qual classe o seu personagem exerce ou escolha abaixo:



Combatentes

- 1 GUERREIRO** ----- **Aparar:** bloqueie um ataque direto com sua arma 1x/dia
- 2 BÁRBARO** ----- **Fúria:** você pode dobrar seu dado em um ataque furioso 1x/dia
- 3 PALADINO** ----- **Bênção:** sua divindade dobra o seu resultado de sorte 1x/dia
- 4 MONGE** ----- **Concentração:** você descobre um ponto fraco do inimigo 1x/dia

Arcanos

- 5 MAGO** ----- **Magia:** escolha 5 magias e você pode realizar cada uma 1x/dia
- 6 FEITICEIRO** ----- **Poder:** escolha 5 poderes e você pode realizar cada um 1x/dia
- 7 CLÉRIGO** ----- **Cura:** você pode curar 3d6 de PV para uma ou mais pessoas 1x/dia
- 8 DRUIDA** ----- **Chamado Animal:** atrai animais próximos que te respeitam 1x/dia

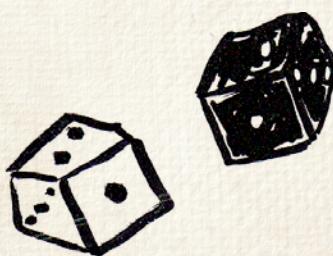
Especialistas

- 9 LADINO** ----- **Fuga:** escape de qualquer lugar ou abra qualquer fechadura 1x/dia
- 10 BARDO** ----- **Encantar:** gere qualquer sentimento em um ouvinte 1x/dia
- 11 RANGER** ----- **Raízes:** prenda qualquer pessoa ou objeto ao chão 1x/dia
- 12 ARQUEIRO** ----- **Ataque certeiro:** dobre seus dados de teste arco 1x/dia

ITENS & ARTEFATOS

Você começa a aventura com 2 a 7 itens, então role **1d6+1** e veja com quantos objetos você começa sua jornada. Existem duas maneiras de você selecionar quais objetos você carregará consigo no início da sua jornada. 1) Você pode definir quais os artefatos você quer, escolhendo na lista abaixo de forma estratégica, ou 2) Pode rolar o d20 para que a sorte decida quais itens você terá. Escolha uma das opções e anote os seus itens na ficha.

- | | |
|-----------------------------|---------------------------------------|
| 1 Baú | 11 Barraca |
| 2 Algemas | 12 Instrumento Musical |
| 3 Cantil | 13 Pergaminho, Pena e Tinteiro |
| 4 Corda | 14 Frascos |
| 5 Fósforo | 15 Mochila |
| 6 Cachimbo e fumo | 16 Bomba de Fumaça |
| 7 Espelho | 17 Tocha |
| 8 Vela | 18 Lampião e Óleo |
| 9 Comida para viagem | 19 Dados ou baralho |
| 10 Ampulheta | 20 Caneca de Metal ou Madeira |



DINHEIRO & RIQUEZA

Na Sombrabaixa de Creya, o dinheiro se chama Rariun, que é um mineral muito difícil de se encontrar. Normalmente, o comércio é regido por trocas de objetos ou serviços. Couro, penas, peixe seco, sal grosso, pinga, tabaco, tudo poderia ser trocado por uma noite da estalagem ou a recompensa de uma missão cumprida, mas a única “moeda” universal é o Rariun.

Os jogadores podem ou não começar com Rariuns e existem diversas formas de decidir. Escolha uma das opções abaixo e descubra se o personagem possui Rariun consigo mesmo. Se sim, o jogador precisa dizer como conseguiu a pedra.

Escolha uma das opções abaixo A, B, C ou D (não será possível trocar depois de escolhido). Agora role o dado e siga as regras da opção que preferiu. Em qualquer teste abaixo de dificuldade base, o personagem começa com nenhum Rariun. Quanto maiores as chances de ganhar, maior é a quantidade de dinheiro que o personagem inicia. Boa sorte.

A Role 1d6. Se cair 6, você começa com 4 pedras de Rariun.

B Role 1d6. Se cair 5 ou 6, você começa com 3 pedras de Rariun.

C Role 1d6. Se cair 4, 5 ou 6, você começa com 2 pedras de Rariun.

D Role 1d6. Se cair 3 ou mais, você começa com 1 pedras de Rariun.



ARMAS



O mundo é cruel e nem um pouco piedoso. A fome, a miséria, o medo e o frio assombram muitos da Sombrabaixa. Por isso, os corajosos e espertos se armam para as desventuras que podem acontecer. Então escolha uma arma abaixo ou, se preferir, você pode rolar 1d6 e ver com arma o destino te dará. Você também pode escolher começar a aventura sem arma nenhuma, se escolher iniciar desarmado, você começa com +1 pedra de Rariun e sem arma alguma.

	Arma	Dano	Alcance
1	ESPADA CURTA	1d6+1	1 metro
	ESPADA LONGA	1d8	1 metro
2	ADAGA	1d6	meio metro
	PUNHAL	1d4+1	meio metro
3	ARCO CURTO	1d6	15 metros
	ARCO LONGO	1d10	20 metros
4	CLAVA/ PORRETE	1d6 (se tiver espinhos +1)	meio metro
	MARTELLO	1d6 (para Martelo de Guerra +2)	meio metro
5	MACHADO DE MÃO	1d6	meio metro
	MACHADO DE BATALHA	1d8	1 metro
6	CAJADO	1d4	1 metro
	VARINHA	1d2	meio metro

O MEDO DA SUPERFÍCIE

A superfície é tomada por uma neblina escura e densa. Um manto de fumaça que, apesar de não ser corrosiva ou tóxica, encobre muitos mistérios e monstros. O mundo é dividido em duas partes: a Sombrabaixa, que é o subterrâneo, e a Sombraalta, que é a superfície, também conhecida pelo termo “**Morte sobre nossas cabeças**”, pois dos aventureiros que quiseram desbravar a superfície, poucos retornaram.

A superfície está repleta de criaturas famintas, monstros selvagens e bestas carnívoras que andam nas sombras. As lendas contam que essas criaturas vieram do subterrâneo e subiram para a superfície como demônios, e os humanos precisaram descer ao subsolo para poderem sobreviver.

Existem diversos caminhos escondidos que levam à superfície, mas eles são guardados e fechados para que os humanos não os encontrem, e para as criaturas não entrarem debaixo da terra.

Às vezes, é possível sentir os pequenos tremores na terra quando duas criaturas estão brigando ou correndo na parte de cima. Esses gigantes cheios de arcadas dentárias e fome insaciável nunca foram vistos.



NÍVEL & EVOLUÇÃO

Para o crescimento do personagem, a cada combate, enigmas decifrados, missões cumpridas e interpretações inspiradoras feitas, ele recebe Pontos de Experiência. Quando acumula uma determinada quantidade, é possível trocar por Pontos de Atributo e utilizar para melhorar uma habilidade, uma vantagem, uma magia, uma perícia com arma ou algo do tipo. Normalmente, a cada sessão é acrescido de **1d6 a 2d6 de Experiência**. Os dados podem ser em maior quantidade ou menor, dependendo da velocidade que o grupo gostaria de evoluir (dificuldade de jogo) ou, mesmo, dos feitos realizados durante a sessão.

A cada novo nível alcançado, o personagem recebe **pontos para distribuir onde quiser na ficha**, podendo melhorar seus atributos, comprar uma armadura permanente, comprar uma especialização em armas, descobrir uma nova magia ou, até mesmo, não utilizar o ponto e ir acumulando pontos para distribuir todos de uma só vez.

0 A 19 – NÍVEL 1	+1 ponto
20 A 39 – NÍVEL 2	+2 pontos
40 A 59 – NÍVEL 3	+3 pontos
60 A 79 – NÍVEL 4	+4 pontos
80 A 99 – NÍVEL 5	+5 pontos
100 A 119 – NÍVEL 6	+6 pontos
120 A 139 – NÍVEL 7	+7 pontos
140 A 159 – NÍVEL 8	+8 pontos
160 A 179 – NÍVEL 9	+9 pontos
180 A 199 – NÍVEL 10	+10 pontos

Todo personagem começa no nível **ZERO** e acumula Experiência para subir de nível. Assim que o nível é alcançado, os pontos de Experiência zeram e começa a contagem tudo de novo para alcançar o novo nível e receber mais pontos de evolução.

NÍVEL & PONTOS DE VIDA

Combatentes

- 1 GUERREIRO** ----- Aumenta 1d10 Pontos de Vida por nível.
- 2 BÁRBARO** ----- Aumenta 1d10 Pontos de Vida por nível.
- 3 PALADINO** ----- Aumenta 1d10 Pontos de Vida por nível.
- 4 MONGE** ----- Aumenta 1d10 Pontos de Vida por nível.

Arcanos

- 5 MAGO** ----- Aumenta 1d6 Pontos de Vida por nível.
- 6 FEITICEIRO** ----- Aumenta 1d6 Pontos de Vida por nível.
- 7 CLÉRIGO** ----- Aumenta 1d6 Pontos de Vida por nível.
- 8 DRUIDA** ----- Aumenta 1d6 Pontos de Vida por nível.

Especialistas

- 9 LADINO** ----- Aumenta 1d8 Pontos de Vida por nível.
- 10 BARDO** ----- Aumenta 1d8 Pontos de Vida por nível.
- 11 RANGER** ----- Aumenta 1d8 Pontos de Vida por nível.
- 12 ARQUEIRO** ----- Aumenta 1d8 Pontos de Vida por nível.

ARMADURA

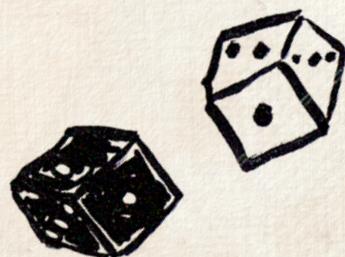
Todo ataque que for feito contra o corpo de um personagem e o ataque for bem sucedido, a armadura absorverá parte do resultado do dado, criando uma redução no dano infringido aos pontos de vida do personagem.

Por exemplo:

O Guerreiro atacou o Mago.

Ele foi bem sucedido e acertou o ataque. O Guerreiro rolou o dado de dano que resultou em 3 pontos de dano, porém o Mago que recebeu o ataque está usando um Corselete de couro que bloqueia 1 de dano fazendo com que ele receba apenas 2 de dano direto aos pontos de vida.

Um personagem pode iniciar a aventura sem armadura nenhuma também, isto fica a escolha do jogador.



ARMADURA ACOLCHOADA:

+1 DE DEFESA

CORSELETE DE COURO:

+1 DE DEFESA

COURO BATIDO:

+2 DE DEFESA -1 DE MOVIMENTO

CAMISA DE COTA DE MALHA:

+3 DE DEFESA -2 DE MOVIMENTO

GIBÃO DE PELES:

+1 DE DEFESA

COTA DE MALHA:

+3 DE DEFESA -2 DE MOVIMENTO

COURAÇA:

+3 DE DEFESA -2 DE MOVIMENTO

ESCUDO LEVE:

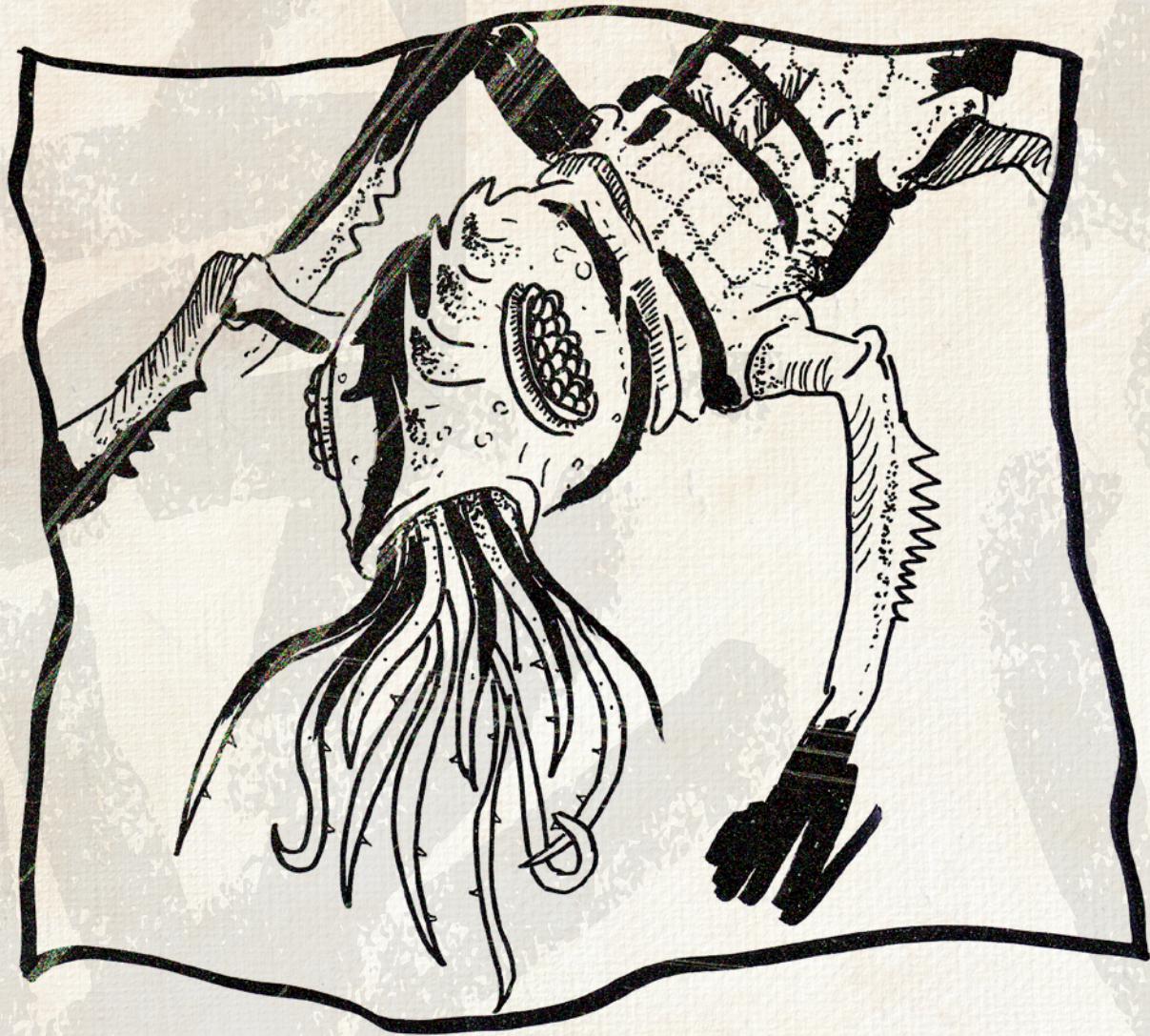
+1 DE DEFESA

ESCUDO PESADO:

+2 DE DEFESA -1 DE MOVIMENTO

ESCUDO DE CORPO:

+3 DE DEFESA -2 DE MOVIMENTO



SOBREVIVÊNCIA

Sobreterna é um RPG que flutua entre aflição e animação, pois constantemente estamos lutando para sobreviver. A simples missão de buscar água ou mantimentos em outro domínio, para salvar sua própria vida, sua família ou vila da seca e da fome, pode ser uma tarefa mortal. Mas ao mesmo tempo, os seres místicos, a magia e a coragem dos aventureiros faz qualquer jornada se tornar incrível.

Jogar e narrar Sobreterna é desbravar um mundo sombrio em busca de encontrar o melhor. Encontrar pessoas em que confie e firmar novas amizades, é investigar masmorras cheias de monstros e encontrar tesouros élficos perdidos, é rir de erros críticos e gritar de euforia com aquela descoberta na história. Uma coisa que Sobreterna não é: Não é apenas rolar dados. Explore e se divirta!



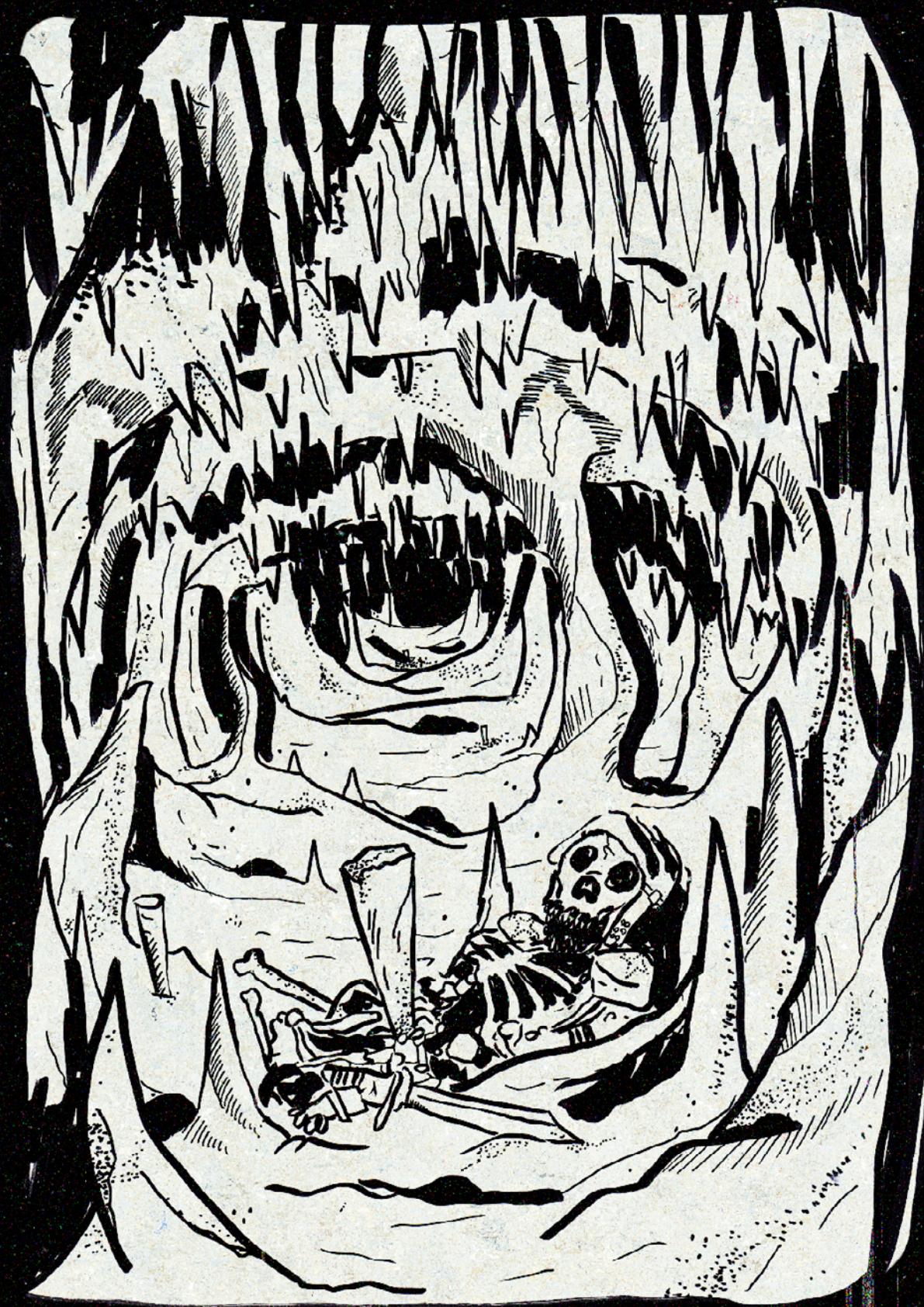
DRAGON
BOOKS

Sombreteerna

 Creative Commons

PLÁGIO É CRIME. Violar direito autoral
da pena de detenção ou multa. Esta obra
é protegida conforme o artigo 3º da Lei de
número 9.610/98 da legislação brasileira.

Sombretorma



UM RPG PARA SE JOGAR NO ESCURO

Sombra eterna



DRAGON
BOOKS