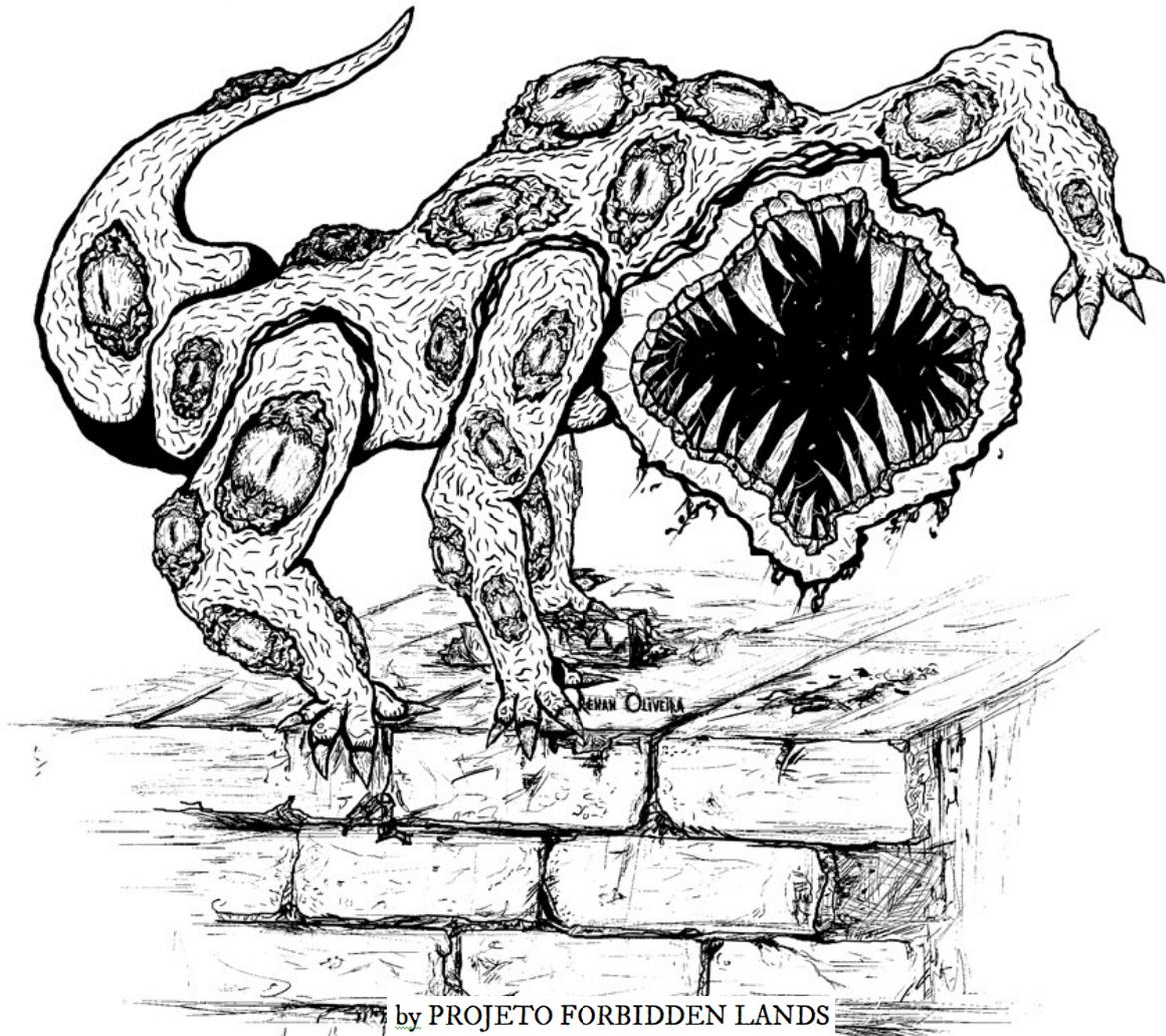
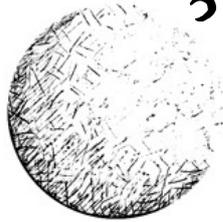


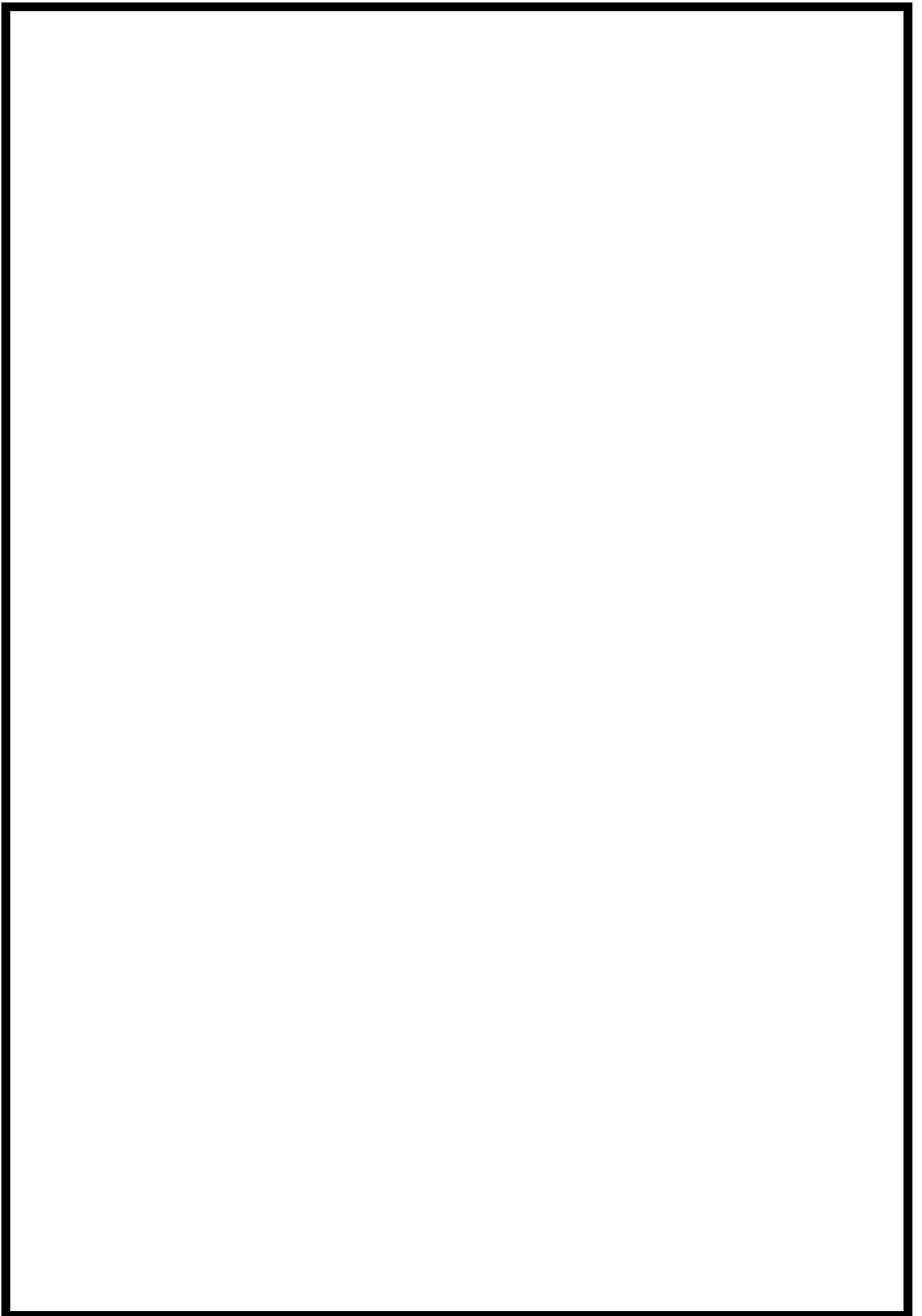
ZINE FORBIDDEN LANDS

A CANÇÃO DA ESPADA



by PROJETO FORBIDDEN LANDS

**FREE LEAGUE
WORKSHOP
FORBIDDEN LANDS**



ZINE FORBIDDEN LANDS

A CANÇÃO DA ESPADA

ESTE ZINE É UM PROJETO DE CRIAÇÃO COLETIVA PRODUZIDO POR:

PROJETO FORBIDDEN LANDS





SUMÁRIO

PÁGINA 2 - EDITORIAL

PÁGINA 3 - CONTOS DO MENESTREL

CONTOS DA FORTALEZA CINZENTA, POR ANDERSON FONTES DA SILVA

PÁGINA 5 - TRAMAS DE CORVANDOR

O CARNIÇAL INFANTE & O MASCATE ROUBADO, POR DANIEL COIMBRA

PÁGINA 6 - GERADORES DE CORVANDOR

QUAL A SUA FÉ?, POR DANIEL COIMBRA

PÁGINA 7 - BESTIÁRIO DAS TERRAS PROIBIDAS

CÃO-VAMPIRO, POR DANIEL COIMBRA

PÁGINA 9 - REGRAS ALTERNATIVAS

REGRA ALTERNATIVA PARA DADOS DE RECURSOS, POR TONI SIMPLÍCIO

PÁGINA 10 - ADAPTAÇÕES PARA FORBIDDEN LANDS

EVENTOS DE AMBIENTAÇÃO, POR RODRIGO FERNANDES



EQUIPE DESENVOLVEDORA:

Editor: Tom AliançaRPG

Revisor: Cesar Cusin

Revisor de Conteúdo: Thiago Lefundes

Ilustrador: Renan Oliveira

Diagramação: Lyonn Jarrie

COLABORADORES DE CONTEÚDO:

Anderson Fontes da Silva (Dido Fontes)

Daniel Coimbra

Rodrigo Fernandes

Toni Simplício

Agradecemos ao Ilustrador **RENAN OLIVEIRA** que nos presenteou com a ilustração do Cão-Vampiro e da espada da última página.

Contato: @renanoliveiraart

EDITORIAL:

Olá, aventureiro das Terras Proibidas. Toda iniciativa relacionada a RPG, tem sempre o objetivo de agregar algum tipo de valor para a comunidade rpgística, seja através de fomentação de mesas de aventuras ou até mesmo a criação de materiais. E foi na parte de criação de materiais que surgiu o Zine do Forbidden Lands. Esta iniciativa vem para contribuir com a nossa comunidade e gerar muito estímulo criativo a mestres, jogadores e criadores de conteúdo. Com este material em mãos, você poderá usá-lo da melhor forma como inspiração para suas mesas de aventura de Forbidden Lands. Nas próximas páginas deste zine você irá encontrar contos, geradores, premissas de aventuras, uma nova criatura, regras alternativas e adaptações interessantes para serem usadas em Forbidden Lands. Boa leitura e sucesso em suas aventuras.

Tom AliançaRPG





CONTOS DO MENESTREL

CONTOS DA FORTALEZA CINZENTA

ANDERSON FONTES DA SILVA

Essa é a história de Uric, Senhor da Fortaleza Cinzenta, líder dos temíveis Orcs do clã Isir e Ruína dos Dragões, mas antes de tudo isso ele foi Uric, general do exército de ossos do Rei Algarod, Senhor dos Mortos que caminhavam. E muito, muito antes disso, foi Uric, rejeitado pelos seus, deixado para morrer no meio das cinzas. Como a história de Uric é também a história de Ainz, cria élfica corrupta, feiticeiro, braço de Merigall, e de Thogun, o anão, terror dos demônios e cão renegado, tudo começa um pouco depois que suas histórias se cruzaram em algum lugar da floresta escura de Margelda.

...

Quando Dindra tocou a espada, o Rei Morto abriu seus olhos, que nada mais eram que órbitas vazias dentro das quais se escondia algum mal ancestral, levantou-se com certo esforço, pedaços endurecidos de carne descolaram de seus ossos em um som que muito parecia uma carne rasgada entre os dentes, o cheiro de couro envelhecido tornou-se tão forte no velho aposento que Thogun saiu de sua paralisia nervosa para esfregar os olhos incrédulos. Antes que a elfa consumasse sua imprudência, a morde-ferrugem, a espada ancestral de Algarod, descansava sobre o dorso do rei que jazia em sua cama, no alto do Penhasco da Tempestade.

Mil vezes Uric preferia ter deixado a orelha pontuda para morrer quando a encontraram ferida na entrada do castelo em ruínas, ao invés disso eles a curaram, seu jovem coração Isir estava amolecendo e por isso chegava a este tipo de situação. Era tarde para questionar sobre o passado e talvez sequer seu presente duraria mais que alguns instantes. De algum lugar, no fundo do que restava de alguma alma ou o que quer que habitasse aquela carcaça, veio algo como um som gutural, um ruído infernal no qual ainda era possível distinguir algumas palavras.

- Quem me despertou? Quem ousou entrar nos aposentos e retirar o Rei de seu sono?

O que qualquer menestrel espera contar nesse ponto da história é que Ainz lançou de seu grimório um poderoso feitiço capaz de expulsar os mortos ou que Thogun, à moda dos anões, saltou sobre o inimigo golpeando-o com seu machado, mas este é um outro conto, de uma outra história. Ainz não era ainda um feiticeiro poderoso, Thogun foi roubado por um instante de sua coragem, mas Uric não tinha medo de nada, como gostava de vociferar, então sacou a espada, na verdade uma montante, cujo comprimento e o peso eram maiores que Vilgo, o mascate Halfling, o língua afiada, mas Vilgo ainda não chegou a essa história.

- Uric num tem medo de um monte de osso que anda - guturou, apontando para o Rei Morto. Se querem saber como um Orc gritaria essas palavras, é simples, coloque dois dedos sob seus lábios, puxe para baixo e é mais ou menos assim que o gigante descarnado ouviu aquelas palavras.

- Eu aceito seu desafio Uric não sei de onde, à moda dos cavaleiros - respondeu o Rei Morto.

Nessa hora a porta do velho aposento abriu com um estrondo, empurrada por uma centena de mãos mortas, derrubando o anão que a escorava.

Quando a maré de ossos invadiu os aposentos, Ainz sabia que agora era a morte ou a vitória muito improvável de Uric - não queria admitir a palavra impossível.

Uric golpeou primeiro. A espada silvou pelo ar e atingiu o dorso de Algarod, um golpe mortal para qualquer coisa viva, mas um pequeno baque abafado de ferro contra ossos foi tudo que ouviram. O braço do rei desceu com violência, guiando a morde-ferrugem para um golpe mortal que abriu um corte





de um lado ao outro, desenhando em Uric uma faixa de sangue e fazendo-o tombar, mas aquele não era um Orc qualquer e um dia ele seria Uric, Senhor da Fortaleza Cinzenta. Enquanto outros estariam partidos ao meio, ele apoiou-se sobre as mãos e ergueu-se atacando com violência, a espada dessa vez atravessou a carne morta de seu algoz, rasgando ossos e aço, até surgir do outro lado da velha armadura.

Thogun e Ainz eram espectadores no meio dos mortos e como bons espectadores que gostariam de viver mais um dia, esperavam um urro de dor do velho rei, mas dor era algo muito humano e o que quer que fosse aquilo, nada restava nele de humanidade. Sem se importar com a lâmina atravessada em sua carne, seus pés se moveram com uma rapidez nada típica dos mais de trezentos anos que carregava. Com a força do chute Uric foi arremessado aos pés de Thogun.

- Levanta daí seu monte de merda – resmungou o anão, acreditando na impossível chance de viver um pouco mais. E Uric levantou, ferido, sentiu suas costelas quebradas moverem-se, entrando em sua carne, a dor era uma lâmina mais afiada do que a montante que o rei morto arrancou de seu corpo e jogou para o lado.

Dos lábios de Uric uma espuma verde escorria, revelando o cheiro ácido do veneno, o veneno dos Isir. Se preparou para golpear novamente, não esperando que qualquer coisa fosse capaz de ferir seu algoz, mas somente porque um Orc não morreria de joelhos. Desde que seu velho clã o abandonará parar morrer, estava pronto para sucumbir todos os dias. Naquela ocasião, há muito tempo, Thogun o salvou, o retirou do inferno de chamas no qual os Isir o haviam deixado arder, agora morreria aos pés de seu velho amigo. Isso era o mais provável, mas esta é uma história sobre o improvável.

O Rei parou diante de seu inimigo caído, suas órbitas vazias agora brilhavam em pontos vermelhos, iluminada pela luz das lanternas que crepitavam. Até então Uric não tinha observado o som que faziam, fogo crepitando em óleo velho.

Algarod, senhor do Penhasco da Tempestade, Rei de muitas terras, parou diante de seu inimigo derrotado. Uric segurou firme em seu machado, pronto para não permitir que morressem sem lutar até o fim, mas então veio o improvável. No lugar de golpeá-lo de morte o Rei colocou a morde-ferrugem sobre seu ombro direito, como faziam os antigos cavaleiros galdaneses.

- Caiu como Uric não sei de onde, levante-se como Uric, general e senhor dos exércitos de Algarod - disse o rei morto.

Uric era orgulhoso como se esperaria de Orc, mas não era idiota o bastante de desperdiçar a chance de mais um dia. Foi assim que se tornou general de Algarod, comandante de um exército de mortos. Thogun e Ainz foram feitos, pelas mãos do rei, cavaleiros reais, mestre construtor e feiticeiro do Penhasco da Tempestade, foi assim que o improvável começou a escrever essa história.

* Contos da Fortaleza Cinzenta é uma campanha de Forbidden Lands que começou em 25 de maio de 2020 e segue existindo, muitos pontos desse conto nascem de uma decisão em tempo real, de um dado rolado, de muitas mãos e ideias. Minha gratidão àqueles que deram vida a esses personagens durante a campanha, aos companheiros da Sociedade Asas de Corvador:

- Ainz, o corrupto, braço de Merigal (Davidson Veniali)
- Thogun, o cão renegado (Matheus Jorge)
- Uric, Senhor dos Isir (João Paulo Bernardes)
- Vilgo, a língua afiada, com ele você sempre vende algo que precisa e compra o que não precisa (João Paulo Guimarães)



TRAMAS DE CORVANDOR

O CARNIÇAL INFANTE

DANIEL COIMBRA

Guiadas pela fumaça, as aventureiras chegam até um vilarejo destruído. A maioria das casas estão queimadas e há marcas de sangue pelo chão, mas nenhum corpo. Uma senhora aparece caindo aos prantos, ela enxuga os olhos e implora por ajuda. Ela explica o que aconteceu na sua vila: um grupo de Irmãos Enferrujados apareceu não muito tempo atrás. Seu capitão, um homem com o rosto cheio de verrugas e montado em um corcel magro, pingando sangue, decretou que os habitantes da vila deveriam ser punidos por adorarem o Corvo, um sacrilégio. A única a ser poupada foi ela, que renunciou sua fé e ficou para servir de testemunha da justiça do deus Ferrugem. Os demais foram mortos e depois reanimados pela magia do capitão. Entre eles, estava seu único filho, muito jovem ainda. Ela implora às aventureiras que o resgatem, mesmo que morto, para que não sofra nas mãos dos homens da Igreja por toda a eternidade. Oferece o tesouro da vila, que alega saber onde está, caso tragam seu amado filho.

O MASCATE ROUBADO

DANIEL COIMBRA

Um mascate chega ao vilarejo onde estão as aventureiras. Ele está visivelmente cansado e ferido, e conta que foi roubado na estrada. Sua carroça foi levada, repleta de bens de comércio. Ele quase foi capturado, mas conseguiu escapar. O mascate oferece uma recompensa para quem ajudá-lo a recuperar seus bens.



GERADORES DE CORVANDOR

QUAL A SUA FÉ?

DANIEL COIMBRA

Uma tabela para gerar resultados sobre a fé que um determinado PNJ possui, de acordo com sua ascendência.

ASCENDÊNCIA				
Id6	HUMANO AMIENSE	HUMANO AILÔNIO	HUMANO ASLÊNIO	CRIA ÉLFICA
1	Serpe	Ferrugem	Chifre	Argila
2	Serpe	Corvo	Chifre	Argila
3	Ferrugem	Corvo	Chifre	Argila
4	Ferrugem	Corvo	Chifre	Argila
5	Ferrugem	Corvo	Ferrugem	Corvo
6	Corvo	Corax	Corvo	Corvo

Geralmente as ascendências a seguir cultuam principalmente determinado deus:

Anões – Vasto

Halflings e Goblins – Eor

Lupinos – Heme

Seguidores de Ferrugem também adoram Heme como sua consorte.

Os fiéis de Argila também cultuam a Donzela da Estilha.



BESTIÁRIO DAS TERRAS PROIBIDAS

CÃO-VAMPIRO

ATRIBUTOS: FORÇA 10, AGILIDADE 5

PERÍCIAS: Patrulha 4, Furtividade 4, Mobilidade 5

MOVIMENTO: 2

VALOR DE ARMADURA: 5 (pele rugosa)

TRANSFORMAÇÃO: Um Cão-Vampiro é capaz de criar outro através da mordida, infectando seu alvo. Se sofrer pelo menos 1 ponto de dano por causa da mordida, o ataque funcionará como uma Doença de Virulência 9. Se a aventureira azarada tiver sua Força reduzida e ficar Acabada desta forma, ela se transformará em um Cão-Vampiro, e irá procurar imediatamente o vampiro mais próximo para lhe servir.

MEDO DA LUZ: A luz e o fogo afetam o Cão-Vampiro de forma violenta. Em uma zona iluminada, ele se afastará da fonte de luz e não atacará alvos AO ALCANCE DAS MÃOS, exceto se a aventureira se aproximar. O fogo causa o dobro de dano à criatura.

Os cães-vampiros são criaturas repugnantes, saídos de um pesadelo. São quadrúpedes, embora possam ficar sobre as patas traseiras para atacar com suas garras poderosas. Apesar do nome, pouco lembram um cachorro.

Os cães-vampiros têm a pele rugosa e escura, sem pelos. A cabeça é larga e robusta, sem focinho ou nariz. Não possuem olhos na face, a boca é imensa, abrindo de orelha a orelha e repleta de dentes muito afiados e compridos. Porém, o que mais assusta são os olhos espalhados pelo corpo, que são grandes e de aspecto bulboso. Uma membrana viscosa protege a córnea amarelada e a pupila cor de sangue. Tais olhos surgem por toda parte, nos braços, nas costas e no pescoço, exceto na face.

Os mais sábios dizem que são chamados assim porque costumam servir de proteção a um vampiro poderoso, sendo bastante leais. Nunca saem durante o dia, pois temem a luz e o fogo.

ATAQUES MONSTRUOSOS

D6 ATAQUE

- 1 **GARRAS PODEROSAS!** A criatura se coloca sobre as duas patas traseiras e gira as poderosas garras com incrível velocidade. Role um ataque usando nove Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante).
- 2 **OLHOS REPUGNANTES!** A criatura observa a vítima, movendo seus inúmeros olhos de forma assustadora. Todas as aventureiras dentro do alcance PERTO sofrem um ataque de medo com oito Dados Base.
- 3 **UIVO ATERRORIZANTE!** A criatura uiva de forma aterrorizante, gelando o coração da aventureira mais corajosa. Quem possuir o maior valor de Astúcia dentro do alcance PERTO sofre um ataque de medo com dez dados Base.
- 4 **CHAMADO DA MATILHA!** O Cão-Vampiro dá um uivo seguido de vários ganidos medonhos, chamando outro de sua espécie, que chega em 1d6 rodadas, rolando iniciativa e se juntando ao combate.
- 5 **PEQUENA MORDIDA!** O Cão-Vampiro morde uma aventureira AO ALCANCE DAS MÃOS. Role um ataque com nove Dados Base e Dano de Arma 2 (cortante). Se a aventureira sofrer ao menos 1 ponto de dano, ela começará a se transformar em um Cão-Vampiro (veja Transformação).
- 6 **MORDIDA DECAPTADORA!** O Cão-Vampiro avança impiedosamente sobre sua presa abrindo a bocarra mortífera visando arrancar a cabeça da pobre aventureira AO ALCANCE DAS MÃOS. Role um ataque com doze Dados Base e Dano de Arma 2. Se a aventureira ficar Acabada dessa forma, ela sofre imediatamente o Ferimento Grave 66 – Decapitação.





O CÃO-VAMPIRO

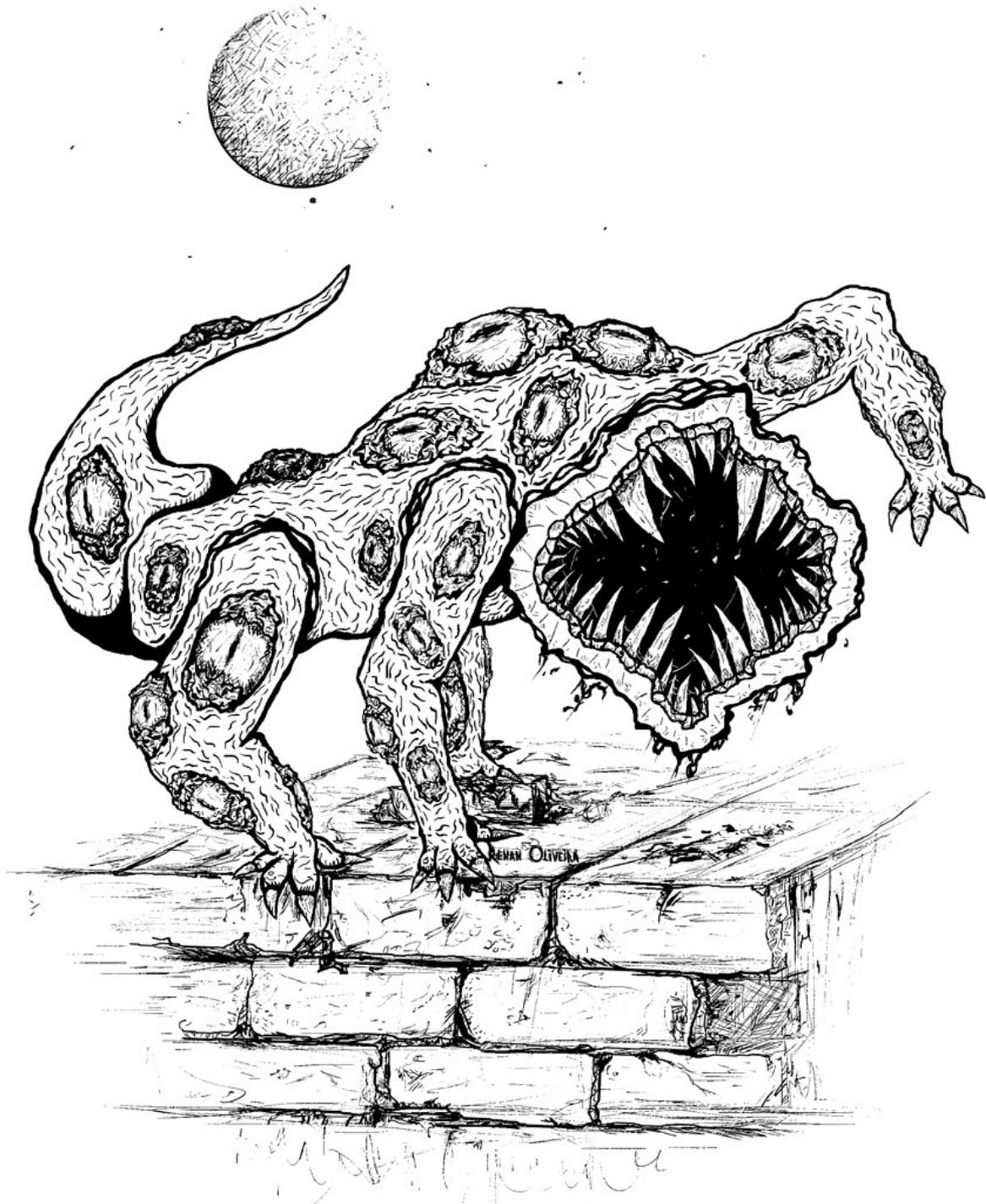
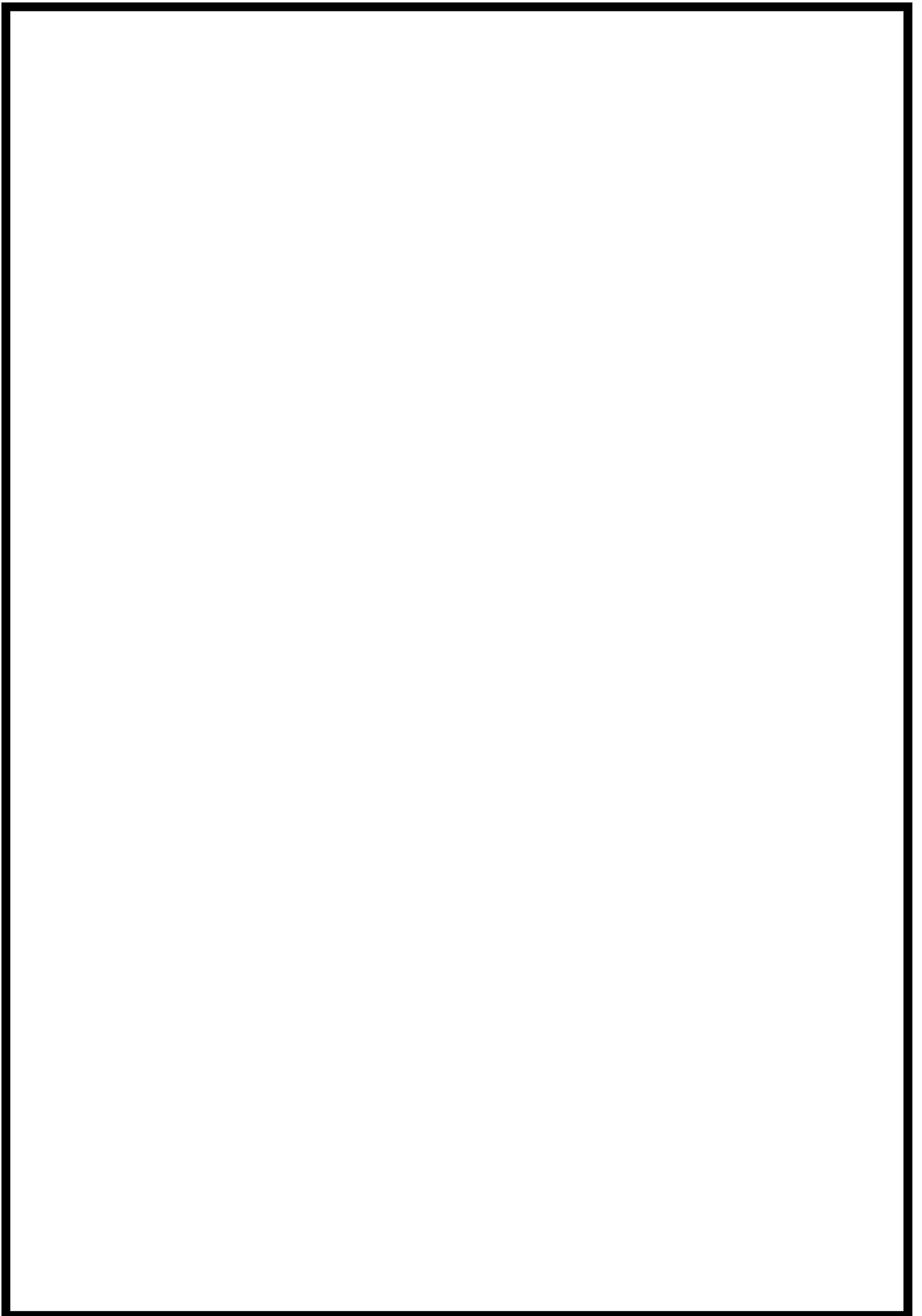


Ilustração do Renan Oliveira





REGRAS ALTERNATIVAS

REGRA ALTERNATIVA PARA DADOS DE RECURSOS

TONI SIMPLÍCIO

Essa regra alternativa adiciona o D₄ ao total de Dados de Recurso. Assim, cada item consumível é representado pelos dados D₄ ao D₁₂. Adicionalmente, quando você rola um Dado de Recurso e o resultado é 2 ou 3, você precisa diminuir o Dado de Recurso em um passo e se o resultado for 1, você precisa diminuir em dois passos.

EXEMPLO: sua Pf consome uma porção de comida e deve rolar seu Dado de Recurso de comida que é atualmente um D10. Se o resultado for 2 ou 3, o Dado de Recurso de comida passa a ser um D8. Se o resultado for 1, passa a ser um D6. Num resultado de 4 ou mais, não há alteração no dado, como na regra original.

POR QUE USAR ESSA REGRA?

- Caso a MJ queira deixar a gestão de recursos um pouco mais difícil, já que os recursos podem se esgotar mais facilmente, apesar de agora haver o D₄ e ter um D₆ como Dado de Recurso não garante que aquele item não vá se esgotar com uma rolagem, já que um resultado de 1 o faria simplesmente se esgotar, sem precisar diminuir para o D₄.
- Ainda, ter o D₄ como Dado de Recurso pode deixar as coisas mais tensas, representando um último recurso que muito provavelmente irá se esgotar, já que só poderá ser mantido com um resultado de 4.
- Por último, se você sente falta de usar um D₄ em sua mesa de Forbidden Lands, essa é uma oportunidade para isso.

A seguir há uma tabela de referência para os resultados das rolagens dos Dados de Recursos com o uso dessa regra alternativa:

DADO DE RECURSO	COMO FICA O DADO DE RECURSO SE O RESULTADO FOR...		
	1	2 ou 3	4+
D ₄	O item se esgota	O item se esgota	Permanece o D ₄
D ₆	O item se esgota	Diminui para D ₄	Permanece o D ₆
D ₈	Diminui para D ₄	Diminui para D ₆	Permanece o D ₈
D ₁₀	Diminui para D ₆	Diminui para D ₈	Permanece o D ₁₀
D ₁₂	Diminui para D ₈	Diminui para D ₁₀	Permanece o D ₁₂

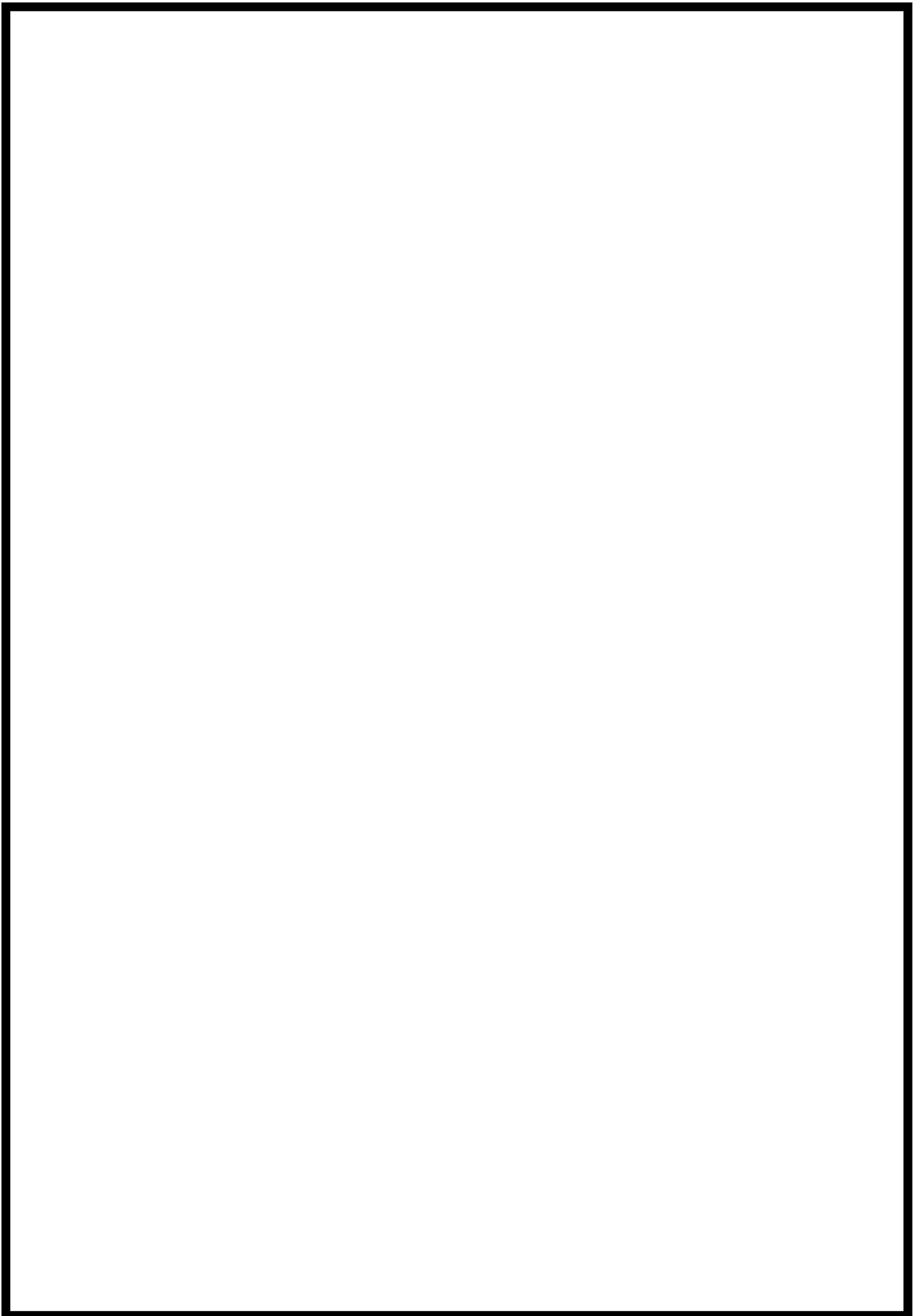


ADAPTAÇÕES PARA FORBIDDEN LANDS

EVENTOS DE AMBIENTAÇÃO

Que as viagens e explorações são os carros-chefes do nosso amado joguinho todo mundo já sabe, mas às vezes elas podem ficar um pouco sem cor. Para resolver esse entrave, e não deixar o ambiente sem algum adereço interessante, o famoso “O TEMPO PASSA SEM NENHUM ENCONTRO SIGNIFICATIVO”, segue uma adaptação da tabela de Elementos de Atmosfera do *Mutant: Year Zero* que funciona perfeitamente num jogo de *Forbidden Lands*. ROLE 1D66:

PESSOAS	VESTÍGIOS
11 ACAMPAMENTO. Os vestígios de um acampamento, talvez com brasas ainda ardendo na fogueira.	41 CARAVANA. Carroças e vagões quebrados despontam na antiga trilha de antes da Névoa de Sangue. Será que ainda tem algo útil aqui?
12 DESCANSO FINAL. D6 covas rasas, marcadas com runas nas pedras empilhadas. Quem está enterrado aqui?	42 CASEBRE. Bem próximo da antiga trilha há uma pequena casa aparentemente abandonada. Alguém se abrigou aqui?
13 MENSAGEM. Alguém escreveu alguma coisa nos grandes rochedos. O que é, e será que vem de antes da Névoa de Sangue?	43 ÍCONES. Uma estatueta ou totem antigo demarca o local. De que Ancestralidade são esses sinais?
14 RASTROS. Marcações antigas no chão rumo ao desconhecido. Quem passou por aqui, e para onde foi?	44 OS MORTOS. D6 esqueletos minguidos daqueles que caminharam pela Névoa de Sangue. Que história esses velhos ossos poderiam contar?
15 VIAJANTES. Algumas silhuetas são vistas ao longe. Seriam outros exploradores?	45 PLACA DE ENCRUZILHADA. Escritas borradas e apagadas em uma placa quase destruída, remanescente de antes da Névoa. Ela mostra o caminho para alguma ruína de antigos povoados?
16 VÍTIMA. Um corpo, enforcado ou amarrado em uma árvore. Quem fez isso e porquê?	46 PONTE QUEBRADA. Uma antiga ponte de pedra coberta por vegetação sobre um rio seco. O que há além desta ponte?
NATUREZA	EVENTOS
21 ARBUSTOS. Matagal grosso com diversos galhos secos cobrem a região. Botas, mochilas, aljavas e sacos de dormir enroscam nela. Será que estes arbustos escondem algum segredo?	51 ABRIGO. Alguém montou um acampamento neste local. Tem alguém descansando ou dormindo nas tendas?
22 ÁRVORE. Uma árvore solitária destoa no horizonte. Será que ela esconde algum segredo?	52 BARULHO. Um grito intenso ecoa pela região. É repetido algumas vezes e então para.
23 CÓRREGO. Uma corrente estreita brota do chão. É seguro beber desta fonte de água?	53 BURACO. Há um buraco grande e escuro no chão em frente aos PJs. É um poço velho ou um caminho para ruínas soterradas?
24 FLORES SANGRENTAS. Deslocadas no terreno, um campo de flores rubras cresce ao redor de lápides.	53 DESMORONAMENTO. Rochas rolam da colina e se chocam promovendo um estrondo ensurdecedor. O que será que causou isso?
25 ROCHEDO. Uma rocha imensa. Proteção contra os ventos frios ou um bom ponto para Manter Vigília?	55 PÁSSAROS. Um bando de pequenos pássaros subitamente se lança ao ar. Alguna coisa os assustou?
26 VEGETAÇÃO. Cipós e raízes cobrem o chão com formas estranhas. Seria isto natural ou místico?	56 UIVO. Um longo uivo inumano ecoa pelo ermo. Será que alguém está precisando muito de ajuda ou tem um monstro por perto?
CLIMA	TERRENO
31 CÉU AZUL. Límpido e belo em seu tom, o verdadeiro representante da criação divina. É possível imaginar formas diversas nas nuvens que pontuam o firmamento.	61 BOSQUE. Um bosque de árvores mortas e escuras lança sua sombra sobre os PJs. O que pode estar escondido entre elas?
32 CHUVA TORRENCIAL. Um súbito pé d'água ou nevasca que atinge os PJs. É melhor eles procurarem abrigo.	62 COLINA. Uma colina ou monte íngreme aparece no meio do caminho no ermo. Deve-se subir ou contornar? Seria esse um local para emboscadas?
33 NEBLINA. Uma névoa grossa cobre a área. Visibilidade é reduzida para alguns metros e os sons são abafados. O que se esconde na neblina? Seria ela um resquício da Névoa de Sangue?	63 ESCARPA. Uma escarpa íngreme surge subitamente diante dos PJs. Como os PJs descem por ela e o que os espera lá embaixo?
34 NUVENS ESCURAS. O Céu escurece e o vento aumenta. Poeira e folhas secas rodopiam pelo chão. Uma tempestade está se formando.	64 FISSURA. Uma fenda profunda, de vários metros de largura, corta a paisagem. Como os PJs a atravessam?
35 SOL INTENSO. O sol inclemente cozinha os PJs. Sua pele queima e as suas roupas logo estarão encharcadas de suor.	65 LAGO. Um pequeno lago negro aparece em meio à névoa. O que está escondido abaixo de sua superfície espelhada?
36 TROVÃO. O profundo som de um trovão ressoa pela vastidão inexplorada. Relâmpagos súbitos pelo horizonte.	66 PÂNTANO. As águas frias, turvas e acumuladas deste charco entram nas botas dos PJs. Como eles evitam chafurdar na lama?



NÃO PERCAM A PRÓXIMA EDIÇÃO...

ZINE FORBIDDEN LANDS

PERGAMINHOS PROIBIDOS

