

Gladiadores do Oeste RPG



*Por Thiago Luiz "Guerrad" Souza Gomes,
Equipe RPG Anime Brasil*



www.rpganimebrasil.blogspot.com
www.facebook.com/rpganimebrasil

(.Módulo Básico.)

Gladiadores do Oeste: Introdução.

Este RPG de anime pertence a Equipe RPG Anime Brasil

No RPG, todos são livres para criar seu próprio universo. Comigo também foi assim: no início da minha carreira como jogador eu não tinha livros para jogar e aí então criei meu próprio mundo e minhas próprias regras de jogar (sistema) como muitos RPGsitas novatos "sedentos por RPG" já fizeram um dia, no apelo de aprender o jogo.

Meu primeiro cenário de Campanha chamava-se GLADIADORES DO OESTE, na qual você vai conhecer agora! Ele foi inspirado em alguns games japoneses (estilo RPG), como *Phantasy Star* e obras consagradas como *Caverna do Dragão* e *O Senhor dos Anéis*. Ele será usado para os Sistemas de RPGQuest (tabuleiro), 3D&T e Sistema Daemon (Anime RPG).

GLADIADORES DO OESTE (ou "GO") é um mundo medieval, mas em estilo anime, ou seja, ele semelhante aos desenhos japoneses *Slayers* e *Lodoss War*, com um "toque japonês": um mundo épico, com dragões que devoram cidades, magos que lançam bolas de fogo que atingem carteirões, espadas maiores que

guerreiros...muito parecido aos games *Final Fantasy*. Se você gosta destes títulos, eu recomendo Gladiadores como jogo ideal. GLADIADORES DO OESTE fala sobre esta nova cabala de aventureiros, onde seus feitos são inspirados pelos Bardos e respeitados pelos PRÓPRIOS deuses.

Nas próximas paginas você vai conhecer um pouco do panorama, história e geografia de Arfar e toda a Galáxia Hynos, o mundo de GLADIADORES DO OESTE. É neste mundo que vai se passar as aventuras deste RPG, onde você e seus amigos vão criar seus próprios personagens para salvar o mundo das ameaças, como o papel dos heróis. Você, no entanto, vai precisar estar familiarizado com o livro ANIME RPG ou outros Módulos Daemon para jogar. Ou uma das versões "tabuleiro" de

RPGQuest (vol.1, vol.2, vol.3 ou vol.4: apesar que eu recomendo o vol.2 !) Também existe uma adaptação para o Sistema 3D&T.

UM MUNDO. MUITOS UNIVERSOS.

As aventuras de GO (GLADIADORES DO

OESTE) se baseiam na Galáxia **Hynos**, formada pelos Planetas Arfar (O Planeta Principal), Ministhus (O Planeta da Magia) e Somares (O Planeta do Deserto, também conhecido como o "Planeta Maior"). Além disso, existem os *Planos Hexagonais*, que são o mundo "sobrenatural" deste jogo, onde a alma dos Personagens vão vagar depois da Morte! Todos os personagens vivem em **Arfar**, o planeta central da Galáxia Hynos. Mesmo com muitos planetas, usa se mesmo Arfar como o mundo do jogo, repleto de elfos, anões, magos e outras características marcantes no RPG...

Características de GO e outros RPGs Medievais

•Neste mundo não existem Orcs ou Meio-Orcs (eles

deram espaço para raça dos Gigantes);

•Os Magos devem sempre pagar taxas para a Maguinus (A Sociedade da Magia, espécie de "FIFA" dos Magos, que gerencia seus grimórios e tudo) toda vez que avançam de Nível ou serão caçados e considerados como Magos renegados;

•A raça halfling é uma linhagem de ELFOS, criados para tirar uma curiosidade da deusa Úrgula ("Como seriam elfos baixinhos"?!).

•Os elfos neste em GO são bastante valorizados, sendo que eles têm um reino próprio em uma outra dimensão, acessada entrando apenas nas árvores (aqui os elfos valorizam muito à natureza);

•A Magia vêm da Natureza e os Elfos conseguem manipulá mesmo não sendo Magos: eles são seres de Magia própria no corpo!

•Existem raças novas:

A História da Criação de Arfar

Arfar é um planeta que faz parte da Galáxia Hynos. Diz a História que há muito tempo, o território que hoje é Arfar era habitado por dragões de todos os tipos. Eles eram tão poderosos e grandes que poderiam vencer qualquer criatura com simples golpes. Todos viviam em harmonia; ninguém sabe a origem desses dragões e seus

diversos poderes. O que todos sabem é que esses dragões são os primeiros habitantes deste planeta, e se alimentavam das estrelas que brilhavam o céu; elas eram o único alimento destes seres; nenhum dragão "ranchou" o outro, provando que nunca existiu nenhum tipo de atrito quando eles ainda viviam aqui.

Assim como os dinossauros, esses

Dragões foram extintos sem explicação. Deixando um imenso ninho com muitos ovos: esses ovos dariam origem a maioria dos Titãs (os "deuses" deste jogo), que seriam os primeiros habitantes humanóides em Arfar. Esses Titãs (também conhecidos como "Antigos") tiveram muita dificuldade em viver nesta época porque Arfar estava vazia, havendo apenas o globo terrestre. Não existia água, nem plantas, nada... Cada Titã, que não eram nem um pouco parecidos com os dragões que o originaram (cada um tinha aparência de humanos ou seja lá o que for...), perceberam que tinham poderes supremos para mudar ou modificar qualquer coisa e se uniram para "reconstruir" o lugar ao seu modo...

Primeiramente, Phatos (titã da natureza) criou o verde: as plantas, o ar e os elfos. Arfar passou a ser uma grande floresta tropical. Com o tempo, Aquos (titã da água) criou a água, o sangue e os líquidos, além dos animais aquáticos e Tritões (Seres capazes de viver nas mais profundas superfícies) e definiu que todas as criaturas tivessem sangue nas veias. Aquos criou o Oceano e foi viver

lá. Serenya (titã da luz) puxou uma estrela muito

grande do espaço para criar o Sol e assim por diante... depois de alguns anos o mundo, Arfar, estava totalmente definido. Alguns Titãs foram mortos por não usar muitos seus poderes e outros criaram os Planos Hexagonais para viverem lá, por não gostarem muito do aspecto e as formas naturais de Arfar e também para não ter nenhum tipo de conflito com os demais deuses.

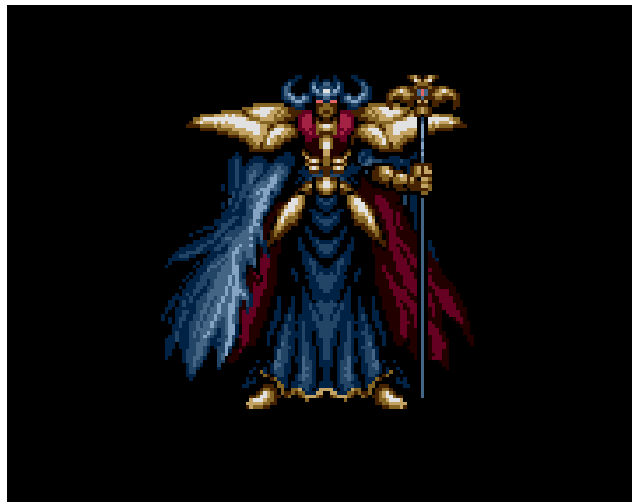
Não existe nenhum relato de que quantos Titã já existiram ou existem em Arfar. Alguns, contudo, guardaram seus corpos no **Plano Vermelho** (um dos planos Hexagonais) para cumprir um objetivo caótico aos meios mortais (Não podemos deixar de mencionar que muitos morreram de burrice fazendo isso!)

A Lenda de Marie!

De acordo com as lendas de Ministhus (o Planeta da Magia), todos os dragões que originaram os Titãs foram na verdade filhos de Mariel, a Dragoa. Para quem não sabe, Mariel é o maior dragão do mundo, com o tamanho do planeta Vênus: diz a lenda que a cada 200 anos ela coloca um ovo em um planeta para chocá-lo sozinho e introduzir os dragões/titã em um planeta.

Até hoje ninguém foi capaz de ver essa tal Mariel, mas dizem rumores que ela é responsável pelos eclipses ("Ih! Olha...alguma coisa tampou o sol, só pode ser Mariel!") quando ela passa em frente ao sol e tampa suas luzes até Arfar (em Ministhus ou Salandas isso não acontece!). Através dessa incrível lenda, alguns acreditam que Mariel não seja apenas uma criatura, mas sim uma deusa - existem igrejas em Arfar sobre Mariel e alguns chegam ao absurdo de submeter-se a experiências mágicas para terem partes do seu corpo transformadas em dragão: os assim chamados de **Mariéis**.

Vida e Morte em Arfar



lista do mago!). Essa magia coloca a alma do indivíduo, que estava nos Planos Hexagonais, devolta ao mundo. Com isso, um personagem "revivido", quando volta do além, perde um pouco do seu vigor físico ou habilidades. Consulte o netbook *Guia de*

Necromyr, o anjo da morte de Arfar.

A seguir vamos mostrar um pouco da cosmologia do mundo de GLADIADORES DO OESTE, para que você saiba que, mesmo depois da morte, os Personagens podem interagir em mundos bem diferentes. Esta parte mostra um pouco do "além" dos Personagens neste mundo mágico.

O QUE ACONTECE QUANDO UM PERSONAGEM MORRE...

Quando um indivíduo morre, ele não tem mais direito de vagar por Arfar e sua alma é destinada a um dos seis Planos Hexagonais (definidos pela raça e classe) viver uma nova vida. Se ele for morto neste novo mundo, deixará de existir para sempre. Porém, é possível que uma alma que está nos planos Hexagonais possa voltar a vagar em Arfar: através da magia! Magias de Ressureição, que antes era uma magia apenas para clérigos, agora também pode ser conjurada por magos! (Coloque a na

Magias/100 Novos Rituais para RPGQuest para saber sobre as magias deste mundo!

Quando seu personagem morrer e for ressuscitado, você deve fazer uma escolha: se vai perder seu Nível de Experiência (Igual as regras do D&D) ou então perder 1 ponto de Constituição (CON) ou Resistência (R). Essa escolha é apenas do jogador e **não** pode ser influenciada pelo Mestre. Perder um Nível faz o personagem ficar menos experiente e atento; ao contrário, perder 1 ponto de CON pode ser uma fraqueza, porque diminuir a quantidade dos Pontos de Vida e testes de Resistência.

PLANOS HEXAGONAIS

Os planos Hexagonais correspondem ao "além". Eles foram criados por alguns outros Titãs que não ficaram satisfeitos na reconstrução de Arfar. Cada plano Hexagonal possui suas próprias leis, atmosfera e formas próprios. Eles não são um planeta, e sim uma dimensão isolada. Geralmente, os céus dos Planos Hexagonais têm uma cor própria e são identificados por isso; exemplo, o Plano Vermelho tem os céus vermelhos, o Plano Azul tem os céus azuis e assim por diante.

Existem duas formas de visitar os Planos Hexagonais: a primeira, claro, é quando o personagem morre, sua alma é enviada para lá; a segunda é com poder mágico. Existem magias capazes de oferecer proteção e teletransportação, mas não falaremos delas aqui neste módulo básico, para não ocupar muito espaço. Já os Planos Hexagonais são:

[Plano Vermelho]: Este plano têm os céus rubros e é conhecido como o Plano dos Monstros. Aqui estão as piores aberrações e os corpos dos antigos Titãs (deuses) em "torpor". O Plano Vermelho corresponde ao "Inferno de Arfar" e a pior coisa que todos querem é ir pra lá.

[Plano Rosa]: Este é o plano da magia, onde os magos ficam absolutamente poderosos. Muitos magos fazem rituais para acessar o plano rosa e aumentar seu poder mágico. Tanto poder adquire um mago que visitou o Plano Rosa, que este fica louco. Muitos, quando acessam o lugar, não querem mais voltar. A esta hora, tem muitos magos loucos dançando e lançando magias no outros por lá.

[Plano Azul]: Este é considerado como o "Grande Deserto dos Céus Azuis". Lar de gênios e espíritos. Abriga pirâmides imensas e vermes que brotam do chão para atacar suas vítimas, e seu chão é totalmente arenoso. O plano Azul têm muitas masmorras, que equivalem muitos tesouros. Totalmente muito parecido com o as "1001 Noites da Arábia".

[Plano Verde]: Este é o grande jardim! O Plano Verde é totalmente composto de um imenso jardim, onde as rosas e flores estragados são brotados na mesma hora. Quem visita o Plano Verde se sente como se estivesse no Paraíso e terá um descanso tranquilo. O céu verde é composto das folhas de muitas árvores mágicas que enfestam o lugar. Nenhum monstro ou criatura maligna foi

encontrado aqui. Este é um Plano de paz e luz!

[Plano Amarelo]: O Plano Amarelo corresponde ao Plano do Conhecimento. Um imenso castelo cheio de magos, alquimistas e invenções bizarras...o céu é Amarelo (fora do Castelo, que além deste, existe uma pequena floresta e um riacho...). Os magos mais poderosos da *Maginus* moram aqui para estudarem corpos de monstros, doenças e itens tecnológicos com mais tranquilidade. O Plano Amarelo aumenta muito as capacidades intelectuais de qualquer um!

[Plano Branco]: É o Plano da Música! Não existe NADA nesta dimensão, apenas um branco...que é preenchido com desenhos de notas, as quais começam a tocar mentalmente. O Plano Branco é ideal aos Bardos e quem gosta de música. Também é conhecido como "Perfume dos Bardos".

As Raças no Mundo

Arfar, bem como os outros planetas da Galáxia Hynos, possuem seres além da nossa imaginação, que interagem com os humanos em todos os termos. Este capítulo mostra um pouco sobre as outras sociedades deste RPG, além da

possibilidade do jogador encarar um novo personagem, diferente de tudo que ele já ouviu.

NOTA: ser de uma raça não custa nenhum ponto de Aprimoramento. Você escolhe a raça, coloca seus ajustes gratuitamente e pronto. (Também pode ver suas

Cenário de Campanha para Anime RPG, RPGQuest e 3D&T.

descrições para um maior *background!*).

ATRIBUTO EXCEPCIONAL:

no mundo de GO - GLADIADORES DO OESTE, 10% dos heróis possuem força e habilidade muito superiores a de qualquer um e por isso nós chamamos de "Atributo Excepcional". Ele consiste em aumentar (um pouco) um determinado atributo. É assim: quando for fazer a sua Ficha de Personagem, role 1d100 (em Anime RPG/Daemon): se você tirar 10 ou menos, recebe um bônus de +5 em um Atributo (a sua escolha), podendo exceder o limite de 18 no 1º Nível; em RPGQuest e 3D&T você deve escolher um número (entre 1 e 6) e rolar o d6: se o resultado for o mesmo número que você escolheu, você recebe um bônus de +2 em um atributo a sua escolha. O Teste de "Atributo Excepcional" só pode ser feito uma única vez, e sempre **antes** de construir a Ficha de Personagem!

Anão Comum	+1 em DEX/Habilidade. +1 Ponto de Vida. -não podem ser Magos.
Anão Glacial	+1 em WILL./Resistência. +1 Perícia Comum (+1 ponto ou 30%)
Elfo Puro	+1 em CAR/ -Recebe Aparência Inofensiva. +1 Focus extra por Nível +2 PMs (Pontos de Magia).
Elfo de Sangue	+1 em INT/ +1 Magia extra (se for Mago).
Halfling	+1 em AGI ou H/-1 em FR -Modelo Especial (Baixinho)
Bumiris	+2 em FR/F -Nunca fogem de um Desafio.
Dracônios	+2 em WILL./+2 em R +1 Focus extra por Nível.
Lakaiois	-só podem ser NPCs!
Anjos	+3 em CAR/Aparência Inof.

TIPO SANGUÍNEO:

conforme no livro Anime RPG (pág. 11) os Personagens de anime (este cenário também é anime) possui, o que chamamos, de Tipo Sanguínio, que no Japão costumam definir como Personalidade. Todas as Raças apresentadas logo a seguir vão mostrar qual das raças é mais propensa a um tipo sanguíneo ou não, de modo a dar um *background* para seus Personagens!

RAÇA	AJUSTES
------	---------

Anões Puros

Esta raça corresponde ao "anão comum" – igual a todos cenários medievais. Os Anões puros (ou anões propriamente ditos) são uma raça guerreira, totalmente voltada para o combate e odeiam magia (apesar de odiar magia, eles não desprezam conjuradores ou poções). São aficionados por materiais preciosos e armas.

•Tipo Sanguíneo: Os Anões Puros são em sua maioria do tipo O, mas podem existir anões do Tipo B, embora sejam raros.

•Reino de Origem: a maioria dos anões puros vivem no seu próprio reino, Odinis, junto do Titã Burgomi – que trabalha muito criando verdadeiras armas de combate. Odinis é um reino localizado entre Cêrsano (Reino da Mitologia Grega) e Gladias (Reino do Gelo). Os anões em Odinis têm três opções de vida: se tornar um aventureiro (guerreiro, para falar a verdade!), trabalhar nas minas de Odinis ou ser um grande armeiro e trabalhar no "Grande Forno": o local de trabalho do Grande Burgomi, e também um grande item "mágico"...

•Expectativa de Vida: no mundo de GLADIADORES, os anões vivem 7 vezes mais que

os humanos. Isto é, quando não enfrentam dragões bako, gigantes ou coisa do tipo.

•Rivalidade da Raça: um pouco com os elfos puros e até humanos guerreiros; anões puros tem certa rivalidade com os elfos puros por estes usarem magia e humanos aventureiros. Os anões em geral acham que os humanos não tem força suficiente para batalhar contra qualquer tipo de monstro.

•Peculiaridades da

Raça: não gostam de usar armas mágicas – apenas se essas armas forem BASTANTE importantes; não gostam que toquem na sua barba; quando querem se declarar a uma pessoa, eles dão a sua própria arma, se a pessoa quiser, fica com a arma, senão devolve.

•Comida Preferida e Hábitos Detestáveis:

cerveja, aipim, javali assado, carne do coelho ou de elfo fresco, feijoada (isso existe aqui!) e não gostam muito de comer pão; contam piadas sem graça (pelo menos não para ele), sempre pisa com o pé direito primeiro quando entra em algum lugar (isso também vale para masmorras!), têm medo de veneno (sempre pedem ao taverneiro para provar sua comida, senão porrada vai ter!), etc, etc...

•Traços Raciais dos Anões:

-1 em DEX/Habilidade
-1 Ponto de Vida. [+3
em Anime RPG].
-Melhor Classe/Kit:
Guerreiro.

Anões Glaciais

Ao contrário dos anões puros, os anões glaciais são seres semelhantes aos esquimós. Todos vivem pacificamente em Gladias - O Reino do Gelo. Anões Glaciais são meio tímidos e não são muito feitos para combate (Existem algumas exceções, é claro!). Assim como seus irmãos guerreiros, anões Glaciais podem fazer magia (Apenas se forem clérigos, é claro!)

•Tipo Sanguíneo: a maioria dos Anões Glaciais pertencem ao Tipo "A", mas podem existir Personagens com todos os tipos Sanguínios. A maioria dos Anões Glaciais que possuem Tipo "O" se tornam Bárbaros do Gelo, o que nós chamamos de *Vikings*.

•Reino de Origem: Gladias, o Reino do Gelo. Alguns dos anões glaciais vivem que nem esquimós e outros se tornam vikings (podem até mesmo usar o netbook *Vikings*, de ESCREVER) para maiores detalhes sobre a cultura dos reinos.

•Expectativa de Vida: a mesma dos anões puros, 7 vezes mais do que os humanos e até mais tempo do que os anões

originais, porque estes não vivem em cavernas e não matam monstros, vivem pacificamente num reino gelado. (Apenas os Anões Glaciais Guerreiros, os Vikings, podem morrer abatidos por monstros).

•Rivalidade da Raça:

todos os anões glaciais possuem um grande medo de Gigantes, isto mesmo, Gigantes (esta raça também é mencionada aqui!), sendo impossível membros dessas raças no mesmo grupo de aventureiros. Na verdade, os anões glaciais possuem um medo descontrolável dos gigantes – algo que pode gerar até morte! Os Gigantes, no entanto, são burros demais para considerar esses anões como inimigos.

•Peculiaridades da

Raça: têm medo de Gigantes (já citado), gostam de comer peixe nas regiões frias; não consideram anões puros como "irmãos de raça"; gostam de magia (!!!!) e veneram Shaab (Titã do gelo!) em vez de Burgomi, Titã Anão. Cada anão glacial que vive em Gladias possui um fragmento da pedra *Akinibuke* (As conhecidas "pedras mágicas do frio") como cordão ou outro adereço e considera isso como amuleto de sorte.

•Comida Preferida e Hábitos Detestáveis:

gostam de peixe (já citado!), também de sorvete, biscoitos doces

(esses biscoitos são os mais gostosos de toda a Arfar!), carne de **Frices** (Cães Infernais do Gelo, chamados também de HellHounds Púrpuras). Possuem hábitos estranhos, como cortar um membro do corpo (um dedo da mão ou pé) na hora do casamento (todos TÊM desejo de casar aqui!).

•Traços Raciais dos Anões Glaciais:

-+1 em WILL/Resistência
-+1 Perícia Comum (+1 ponto ou 30%)
-Melhor Classe/Kit: Clérigo.

Elfos Puros



Os elfos puros são os elfos de Arfar – os grandes mestres da magia. Em Arfar, a magia é extraída da semente da terra, e os elfos são os melhores nisso. Alguns afirmam que os elfos puros (elfos propriamente ditos) possuem poder mágico direto no sangue. Todos os elfos puros (e alguns meio-elfos, ou “elfos de sangue!) vivem em Eternya, o lar dos elfos: um reino mágico encontrado dentro das almas das árvores. Todos os elfos podem sair de Eternya e visitar Arfar com a Chave da Floresta (para mais detalhes, veja no Capítulo *Itens Mágicos*), um item

especial que só os elfos recebem.

•Tipo Sanguíneo: muitos dos Elfos Puros pertencem ao Tipo "B", mas também podem ser do Tipo "AB" e não se sabe se existem Elfos classificados com o Tipo "A".

•Reino de Origem:

Eternya- lar dos elfos. Eternya é uma dimensão que só pode ser acessada quando um elfo entra em uma árvore. Para isso, ele recebe um item chamado **Chave da Floresta**: uma chave de madeira que serve como portal para seu Reino Natal. Eternya é um reino mágico criado por Phatos, o titã da Natureza e da Magia e nele os elfos não envelhecem e não morrem (por isso, o nome de Eternya). Mas vamos explicar isso mais detalhadamente em outra ocasião.

•Expectativa de vida: os mesmos do que os anões (7x que os humanos). Mas se eles estiverem em Eternya, eles não envelhecem e não morrem.

•Rivalidade da Raça:

todos os elfos puros tem rivalidade contra os anões (sem motivos). Os anões em geral odeiam a magia, e ela vêm dos elfos. Ainda existe pendenga maior contra seus próprios irmãos, os elfos do céu (Anjos) que os desprezam por não terem asas, achando que eles não evoluíram.

Muitos elfos-do-céu acham que os elfos puros não são tão "politicamente corretos" por não possuírem asas nas costas, como já dito anteriormente.

•Peculiaridades da

Raça: os elfos amam a natureza, e acham que dela vêm o poder mágico. Quando um elfo vê alguma maldade com a natureza, como incendiar uma floresta ou alguém cortar uma árvore, se enche de uma fúria descontrolável (Semelhante a Fúria Bárbara) com isso recebendo um bônus de +1 nos ataques (FA)/dano e apenas retorna ao seu estado de origem caso a situação seja resolvida.

•Comida Preferida e

Hábitos detestáveis: os elfos puros adoram bolo de fubá, chá de ervas, sementes e qualquer coisa desse tipo na qual uma gorda não se arriscaria comer num SPAR. Como hábitos detestáveis, podemos citar seu jeito meio diplomático e educado de ser, além de incomodar muitas pessoas com seu grande charme.

•Traços Raciais dos Elfos

Puros:

- +1 em CAR/Recebe Aparência Inofensiva.
- +1 Focus extra por Nível.
- +2 PMs (Pontos de Magia).
- Melhor Classe/Kit: Druida.

Elfos de Sangue



Eles são os "meio-elfos" deste RPG. Os Elfos de Sangue, apesar de

correr sangue élfico pelas suas veias e ter orelhas pontudas, eles não tem poderes mágicos naturais, mas gostam de estudar Magia e se tornam grandes Magos.

•Tipo Sanguíneo: a maioria dos elfos de sangue possuem tendência a se tornarem do Tipo "AB", mas eles podem ter naturalmente qualquer tipo sanguíneo.

•Reino de Origem:

nenhum. Eles não têm um Reino próprio e sempre nascem da mistura de Humanos e Elfos. Apesar de terem sangue élfico, eles não recebem a Chave da Floresta, e só podem entrar em Eternya na companhia de um Elfo Puro.

•Expectativa de vida: os mesmos do que os Humanos.

•Rivalidade da Raça:

todos os elfos de sangue possuem a mesma rivalidade contra os anões, sem motivos. Também costumam ter pendenga contra os Anjos (elfos do Céu) e alguns outros Magos humanos (para eles, humanos não podem ser magos pois a Magia é a energia da Natureza!).

•Peculiaridades da

Raça: os elfos de sangue também amam a

natureza, e acham que dela vem o poder mágico. E não há muito que falar deles.

•Comida Preferida e Hábitos detestáveis:

possuem hábitos alimentares semelhantes a cultura Humana e a cultura élfica, já que os Elfos de Sangue são a mistura de ambas.

•Traços Raciais dos Elfos de Sangue:

-+1 em INT/R
-+1 Magia extra (se for Mago).
-Melhor Classe/Kit: Mago.

Halflings (ou



"Hal")

Esta raça é composta de antigos elfos corrompidos pela magia e ambição de Úrgula, a divindade (titã) da sorte e do azar. Os Halflings vivem em comunidades nos Reinos da Grande Armada (espécime de "O Reinado" em Arfar) e são bem diferentes dos halflings tradicionais. Todos os "hal" (Como são conhecidos coletivamente) são marrentos e não fogem de uma briga, somando a costumes bem estranhos ao povo humanóide. Na verdade, os "Hal" nasceram da dúvida da própria deusa Úrgula: "Como seriam

elfos baixinhos?!". Os hal, são na verdade, os elfos encolhidos pelo poder da deusa.

•Tipo Sanguíneo: todos os Hal possuem o Tipo "B", e raramente podem ser sujeitos ao Tipo "A" (é sério!).

•Reino de Origem: os hals não vivem em um reino próprio, e sim em comunidades em alguns reinos. Estas comunidades são meio pacatas e bem longes da civilização, mas algumas são encontradas nas grandes capitais. Procuram viver sempre em desertos e adoram um clima quente.

•Expectativa de Vida: 6x mais que os humanos.

•Rivalidade de Raça: os halflings não possuem qualquer tipo de rivalidade contra nenhuma outra raça. Mesmo assim, são bastante megalomaníacos (isto já basta....). O único problema deles é sua megalomania.

•Peculiaridades da

Raça: gostam de roubar e quase todos se tornam ladrões (se integrando na chamada "Irmandade dos Ladrões"). Não gostam de usar botas (preferem andar descalços!), usam DUAS cuecas! Fora isso, soltam pipa (eles inventaram a Pipa em Arfar) e lutam uma luta similar a Capoeira (com o nome de "Shinuim").

•Comida Preferida e Hábitos detestáveis:

adoram feijoada, repolho, cuscuz, doces com mel, insetos em geral. Entre seus hábitos ruins, podemos destacar sua megalomania. Também são covardes pra caramba e geralmente entram numa luta apenas quando estão com vantagem.

•Traços Raciais dos Hal:

-+1 em AGI ou H/-1 em FR ou COM

-.Modelo Especial (Baixinho) [3D&T]

-Melhor Classe/Kit: Ladrão ou Gatuno.

Bumiris, Homens Topeira



São os licantropos, os homens-besta (Homens Topeira) que vivem nas Cavernas. São chamados também de "lobisomens" por sua forma animalisca. Todos os Bumiris vivem em tribos próximas as grandes cidades de Arfar e podem ser grandes aventureiros. Na verdade, os melhores Bárbaros do mundo serão sempre os membros desta raça.

•Tipo Sanguíneo:

perencem sempre ao Tipo "B". Não se conhece Bumiris do Tipo "AB".

•Reino de Origem:

Athobar, um Reino parecido com uma Savana, também encontrado abaixo de Ganancias (O Reino

Principal), Tygon (O Reino Amaldiçoado pelos Titãs) e Pavih, conhecido como o Reino das Pedras Flutuantes.

•Expectativa de vida: 3 x mais que os Humanos. Eles vivem em comunidades fechadas, até mais em tribos xamânicas do que nas cidades. Por isso mesmo, muitas pessoas acham que os Bumiris são seres malignos ou lendas.

•Rivalidade da raça:

possuem certa rivalidade com vampiros e principalmente os Lakaios (Homens Morcego), na qual acham que são o Mal do mundo. Fora disso, acham incomum os modos dos elfos de lutarem (APENAS OS MODOS DELES LUTAREM E NÃO eles...)

•Peculiaridades da raça:

raça guerreira e furiosa, disposta a dar a sua vida em combate. Vivem em tribos em muitas masmorras. Alguns Bumir podem ter medo de dragões Bako, outros de magia. Também são Machistas e levam seu machismo até para a sepultura. Um Bumir homossexual é punido com a morte! Não existem "bumir feminina", suas mulheres são simplesmente humanas (não escravas) que casam com uma criatura dessas pelo seu vigor sexual. Uma filha de um Bumir nasce Humana, um homem nasce Bumir.

•Comida Preferida e

Hábitos detestáveis:

adoram sopa, leite,

biscoitos de mel, carne de Zunomis, galinha...entre os sucos podemos destacar o suco de laranja e de beterraba (cultivado nos arredores da caverna) com aipim frito. Seus hábitos detestáveis incluem-se o seu magestoso machismo e sua sede por vitória (um Bumir, quando desafiado, NUNCA foge de um combate, ele luta até a morte!).

•Traços Raciais dos

Bumiris:

-+2 em FR/F (+4em FR em Anime RPG).

-Nunca fogem de um Desafio.

-Melhor Classe/Kit: Bárbaro

Dracônios



Estes são os filhos

amaldiçoados dos dragões que viveram no mundo. Alguns são meras crias do já extinto (e maligno!) Dragão Imperador (morto pelos grandes aventureiros há 30 anos). Dracônios são pessoas amaldiçoadas pelo mundo. Feiticeiros poderosíssimos que carregam a Magia no sangue, pessoas condenadas a esconder a sua identidade para não sofrer represarias.

Um Dracônio pode também ser um humano, apesar de estar

portando chifres e rabo dos dragões. Assim como os elfos, os dracônios recebem Poderes Mágicos no Sangue, mas da melhor forma que os elfos. Apesar do poder mágico dos dracônios, eles mesmos NÃO podem ser magos "profissionais": são todos condenados pela Maginus (Escola de Magia) e muitos deles acabam ou em busca de redenção a academia ou então integram os Bruxos das Trevas, uma famosa e criminosa guilda de bruxos que usam a magia para praticar o Mal absoluto!

•Tipo Sanguínio:

geralmente são do Tipo "B", mas isso não impede que possam existir Dracônios com outros Tipos de Sangue.

•Reino de Origem:

nenhum. Esta raça é totalmente condenada por todos (principalmente por Magos) e todos são obrigados a se esconder através de mantos e capuzes.

•Expectativa de Vida:

10 x mais que os Humanos. Eles, no entanto, têm aparência humana mais podem possuir pequenos chifres de dragão ou rabos da cor de seu pai. Fora disso, sua aparência é sempre Humana!

•Rivalidade da Raça:

apenas com elfos puros (elfos) por causa da Magia. Do tipo "quem lança melhor a magia...", "quem entender melhor



de magia..."e também com os Magos da Maguinus (Sociedade da Magia) porque o Dragão é uma coisa **maligna** e eles são filhos disso, devem ser mortos para que o Mal não se propague em Arfar!

•Peculiariedade da Raça:

são calmos e medrosos. Nada mais do que isso. Precisam usar broches mágicos que escondem sua identidade magicamente (veja no Capítulo *Itens Mágicos*), escondendo os seus chifres e rabo. Também recusam se a abater dragões (os mesmos com eles). Também nunca usam armaduras e no 4º Nível podem voar.

•Comida Preferida e Hábitos destestáveis:

gostam de carne de kobold.

•Traços Raciais dos Dracônios:

-+2 em WILL/+2 em R
-+1 Focus extra por Nível.
-Melhor Classe/Kit: Mago ou Gatuno.

Lakaaios, os Homens Morcegos

Lakaaios são simplesmente os Homens-Morcego que vivem no terrível reino de Malygna-Abissal (Um abismo imenso repleto de monstros e que ninguém ousou entrar!). Servem sempre ao titã da Noite Vis, tornando-se sempre em sua maioria Magos Necromantes ou clérigos malignos. Só existe maldade entre os

Lakaaios e eles são os principais inimigos dos jogadores neste RPG.

•Tipo Sanguínio:

pertencem sempre ao Tipo "B" e ao Tipo "O". Apenas a estes tipos...

•Reino de Origem:

Malygna-Abissal. Eles vivem neste imenso abismo e como são criaturas da noite, não apreciam a luz e nunca saem de seu reino Maligno. São seres realmente malignos.

•Expectativa de Vida: 6x mais que os Humanos.

•Rivalidade da Raça:

rivais apenas de si mesmo. A maioria deles brigam entre si quando querem suas mulheres na chamada "Cidade da Luxúria".

•Peculiariedades da Raça:

são malignos, e põem ovos como dragões e kobolds. Todos sonham em um dia visitar o Plano Vermelho (um dos planos Hexagonais, na verdade o mais maligno entre eles). Não há muito que falar dos atos tiranos destes vilões. Os Lakaaios odeiam a Luz e nunca podem comprar focus neste caminho.

•Comida Preferida e Hábitos Destestáveis:

gostam de comer a carne de quem mataram (junto com o sangue) e tudo que há de podre. Qualquer raio de luz oferece dano em um Lakaio. Também entram facilmente em confusão na "Cidade da Luxúria".

•Traços Raciais dos Lakaaios:

-só podem ser NPCs
-Melhor Classe/Kit:
Cultista.

"Anjos" (Elfos do Céu)

Eles são simplesmente os elfos do céu alados. Vivem num reino dimensional situado no meio das Nuvens, em uma ilha dourada chamada Aieres. Elfos do Céu NÃO são Anjos propriamente ditos, apenas elfos com asas. Mesmo assim, você poderá comprar Poderes Angelicais (Anime RPG) para eles (a decisão final é do Mestre, como sempre!). Um elfo do céu é uma criatura muito bonita, e por terem asas nas costas (pra voar, lógico) eles são chamados de "Anjos" por toda Arfar.

•Tipo Sanguíneo: geralmente pertencem ao Tipo "A", mas podem pertencer a qualquer tipo.

•Reino de Origem: Aieres, lar dos "anjos". Uma imensa ilha voadora que flutua sobre os céus e é encoberta pelas nuvens. É um Paraíso muito bonito, parecendo até mesmo uma cidade na mitologia, com o piso de prata e grandes e bonitas esculturas, bem urbanizado.

•Expectativa de Vida: os mesmos dos elfos comuns (7 x que os Humanos). A maioria deles morrem de

velho porque não passam seu tempo em masmorras, mas sim em defesa da cidade (que, como fica nos céus, ninguém tenta voar!).

•Rivalidade da Raça:

rivalizam contra os elfos e meio-elfos. Acham que são a evolução da raça élfica. Alguns clãs élficos de Eternya (Reino dos Elfos terrestres) são especialistas em caçar Anjos. É praticamente impossível encontrar um Anjo e um Elfo Puro juntos num grupo de aventureiros. Até mesmo provável encontrar um Anjo no grupo de aventureiros, pois eles são muito arrogantes!

•Peculiaridades da

Raça: andam coletivamente. Um Anjo anda apenas em bandos, sempre em defesa de seu reino. São amistosos com humanos. Desprezam gente "burra" (inculta), são bons armeiros (usando um metal mágico encontrado apenas em Aieres, o Cerulon) e são um pouquinho mais "sérios". Fazer um Anjo rir de uma piada é uma coisa que os deuses sempre querem ver! (E eu, o criador do jogo original, gostaria de ver também!)

•Comida preferida e

Hábitos detestáveis:

adoram pirão, carne de Dragão Baleia (uma criatura nobra em GLADIADORES DO OESTE), suco de goiaba e vitaminas. Como hábitos insuportáveis, podemos

destacar sua megalomania, as vezes a arrogância de ser o "melhor por ter asas" e o queridinho das meninas por usa beleza.

•Traços Raciais dos Anjos:

-+3 em CAR/Aparência

Inofensiva

-podem voar (Asas).

-Melhor Classe/Kit:

Soldado ou Clérigo.

Gigantes

São imensos humanos (??) medindo entre 4 e 5 m de altura. Também é considerada a raça mais rara e isolada de toda Arfar. Dizem que existem apenas 1000 Gigantes em todo mundo. Gigantes, apesar de sua má fama, não são maus. Eles sempre estão dispostos a ajudar as pessoas em troca de comida, e em sua maioria são boas pessoas.

•Tipo Sanguíneo:

qualquer um.

•Reino de Origem:

nenhum. Eles são uma raça bem rara. Algumas lendas afirmam que os Gigantes são seres

abençoados pelos deuses.

•Expectativa de vida: 10 x mais que os Humanos. A maioria dos Gigantes vivem em pequenas vilas e muito poucos se tornam aventureiros.

•Rivalidade da Raça: não possui rivalidade com outras raças (apenas quando não roubam sua comida!).

•Peculiaridades da

Raça: gostam de ver borboletas, de comer bastante. Não gostam muito de banho, ficam dias e dia com mal cheiro, incomodando TODA a cidade! Nunca podem ser magos ou terem conhecimento de magia, por que são burros demais para isso.

•Comida Preferida e

Hábitos detestáveis:

comem de tudo! Descubra um hábito ruim neles e você é um HOMEM MORTO!

•Traços Raciais dos

Gigantes:

-+3 em FR/F

-Modelo Especial (Grande).

-Melhor Classe/Kit:

Bárbaro

As Religiões do Mundo

Este é um RPG Medieval, e como todo RPG medieval têm suas próprias divindades, este capítulo não poderia faltar.

No mundo de GLADIADORES DO OESTE, ao contrário dos outros RPGs, os deuses (chamados aqui de Titãs)

não são "espíritos" que vivem em um Panteão e olham seus servos de uma outra dimensão: aqui eles INTERAGEM-SE com os Mortais: isso mesmo! Você pode ir até Odinis (O Reino dos Anões) e ver o Burgomi (Titã da Guerra) na cidade em seu Grande Forno ou então ir até

Eternya (O Reino mágico dos Elfos) e ver *Phatos* (Titã dos elfos e da Magia). Alguns Titãs não vivem em Arfar, e sim ficam em um dos 6 Planos Hexagonais.

NOTA: os Titãs (deuses) apresentados aqui são puramente FICCIONAIS e usados como pano de fundo para a sua Campanha neste RPG, representando a fé dos Personagens. Existe APENAS UM Deus que deve ser venerado e este Deus enviou seu filho unigênito para todo aquele que nEle crê, não pereça, mas tenha vida eterna.

O QUÊ É UM "TITÃ"?

Titãs são os deuses propriamente ditos. No mundo de GLADIADORES, os deuses são conhecidos como "Titãs" e, apesar de existirem muitos deles, qualquer herói pode se tornar um. Eles são criaturas com poderes superiores a de qualquer herói ou Gladiador do Oeste. Seus poderes não vêm da fé de seus clérigos (apesar de que Titãs são criaturas superiores e NÃO precisam ter clérigos!) e seus objetivos são pessoais: eles não precisam mais salvar o mundo, porque, se o mundo acabar, eles continuarão vivos! Eles lembram os Imortais de Highlander ou até mesmo os deuses do Mortal Kombat (Rayden e

Shao-Kan não viviam em Panteão e sim sobre OutWorld) e seguem esta mesma fisionomia. Os Titãs, como já mencionado, não vivem em um Panteão como na mitologia de muitos cenários de fantasia e RPG: eles simplesmente interagem com os mortais, mas mesmo assim impondo respeito de uma criatura divina.

A seguir, uma descrição dos principais Titãs (deuses) que assolam Arfar (e até Ministhus). Não optei ainda por oferecer as fichas dos titãs que se têm notícia – pense neles como NPCs (NINGUEM PODE COMIGO!). Também saiba que não só porque eles também são Personagens vivos no

mundo isso não quer dizer que o grupo poderá montar um bando de caras para tentar matá-lo...

Burgomi, titã das armas, dos anões e da Guerra.

Símbolo: um forno e uma espada.

Plano Natal: nenhum.

Vive em Odinis.

Seguidores: anões guerreiros ou armeiros.

Arma Predileta: um machado de Guerra Anão.

Burgomi é o deus anão forjador da raça anã e o criador das melhores armas. Também é conhecido como

divindade da guerra. Ela vaga por Arfar através de minas e materiais preciosos, além de manter um bom contato com os anões de Odinis (o reino desta raça!). Burgomi é responsável pela não-mágica dos anões e ODEIA os elfos, druidas e a natureza. Vive sempre em conflito com Shaab (deus do gelo), pela linhagem dos anões glaciais e Phatos, divindade da natureza que criou os elfos, pelo seu alto poder de magia (algo que Burgomi acha imperdoável!). Não se sabe o motivo na qual Burgomi odeia Magia.

Burgomi nasceu há 13.000 anos A.Q.D (Antes da Queda do Dragão) e quando era mortal viveu como guerreiro nas regiões da Planície de Ramahld. Ele foi o primeiro anão de toda Arfar, vítima de um feitiço. Tornar-se um Titã foi uma tarefa duríssima para Burgomi, pois para alcançar este posto ele teria que enfrentar Hyd, o antigo DEUS DA GUERRA! Burgomi perdeu, mas mesmo assim alcançou status de deus da guerra graças a bondade de Hyd: por uma luta justa, ele deu a Burgomi a chance de tomar o seu lugar por um tempo, até que ele retornasse um dia para uma nova luta. Hyd descança seu corpo (agora) mortal no temível Plano Vermelho.

Uma curiosidade: Burgomi não aprova que seus devotos usem armas

e armaduras mágicas pelo seu desprezo de magia. No entanto, ele constrói armas MELHORES que armas mágicas!

Phatos, titã dos elfos, da magia e da natureza.

Símbolo: uma folha.

Plano Natal: Eternya, o reino mágico dos elfos.

Seguidores: elfos, druidas, magos.

Arma Predileta: um chicote élfico.

Phatos é um dos mais poderosos titãs. Criador do reino dimensional de Eternya - onde os elfos são imortais. Ele zela pela natureza, e dela vêm o poder mágico. Têm uma pendência contra Burgomi (deus anão). Phatos também é criador dos elfos, alguns o chamam de "pai élfico" por ser o primeiro Elfo do mundo. Phatos não só criou os elfos, como os anjos (elfos do céu de Aieres, que desprezam os elfos terrestres, ou "elfos puros") e também possui asas. Ele sempre fica no Centro de Eternya, em uma Mansão chamada de Castelo Celestial.

Muitos magos também veneram Phatos e muitos vão atrás de seus ensinamentos (diga-se "pergaminhos"). Phatos é o atual dono da Maguinus (escola de magia de Arfar, sediada no planeta Ministhus!) e passa boa parte do seu tempo procurando maneiras de ensinar a

magia a seus servos/alunos. Os torneios de magos e as tradições arcanas são idéias dele, isto é, quando não está em Eternya...

Vis, titã da noite, do mal e das trevas

Símbolo: uma foice manchada em sangue.

Plano Natal: Plano Vermelho.

Seguidores: bruxos, necromantes, vilões e vampiros.

Arma Predileta: uma foice.

Vis. Esse nome traz muito desconforto nos confins de Arfar. Esse é a criatura mais temida e maligna que se possa imaginar: tem asas de morcego, pele pálida e cheia de cicatrizes, um olho de ciclope e garras dracônicas. Vis originou os vampiros, lobisomens e os Lacaios (uma raça de Homens-Morcego do reino de Malygna-Abissal!) e tudo que há de ruim. Ele nasceu junto com Serenya, sua irmã gêmea e deusa da luz.

Seu único propósito é destruir todos os demais Titãs, e que o mundo haja trevas novamente. Ele, por sua ambição des governável, foi trancado no Plano Vermelho pelos demais deuses. O "culto" a Vis não é proibido em Arfar. Este Titã odeia Serenya (sua irmã gêmea), por ela ter criado a LUZ.

Serenya, titã da luz, do amor e da cura

Símbolo: um globo de luz.

Plano Natal: Somares, o "Planeta Maior".

Seguidores: donzelas, paladinos, clérigos, e pessoas boas.

Arma Predileta: uma espada da cura.

Serenya, divindade da luz, da cura e criadora do Sol, como afirmam os Bardos. Irmã gêmea de Vis, ela é considerada como deusa do dia (e ele a noite). Seu maior feito, segundo seus seguidores mais fanáticos, foi puxar uma grande estrela (Sol) para brilhar sobre Arfar. Hoje, Serenya vive no Somares: longe de todos os outros Titãs. Apesar disso, existe uma boa parcela de seguidores desta deusa neste mundo! Os maiores Clérigos de Arfar, em sua maioria, são Clérigos da Cura e da Luz, representado pela deusa.

Zes, titã das Mentes, sabedoria e dos mistérios

Símbolo: um livro aberto.

Plano Natal: nenhum.

Seguidores: psiônicos e intelectuais.

Arma Predileta: a própria mente.

Zes é um famoso mago que ensina seus poderes mentais a quem quer servi-lo. Também é o introdutor da arte do Psionismo (Poderes

Mentais) em Arfar. Possui uma cabeça grande, cabelos brancos e sempre usa vestes cinzas, com alguns anéis mágicos e uma tiara dourada. Zes é um Titã que desenvolveu poderes mentais e logo começou ensinar a sua "arte". Hoje, Zes vive em Arfar com seus servos, esperando espalhar o Psionismo.

Ao contrário de que se possa imaginar, Zes não é maligno. Ele é apenas um rigoroso professor e coloca seus servos em um duro e violento treinamento (Alguns ficam loucos e são levados a *Fortaleza de Crilin*, no Reino de Volcanis!) a ponto de se tornarem grandes aventureiros em defesa do reinado.

Úrgula, titã dos ladinos e dos tesouros, da sorte e do azar.

Símbolo: uma adaga.

Plano Natal: nenhum.

Seguidores: ladrões e apostadores.

Arma Predileta: adaga mágica.

Úrgula é o Titã da esperteza, dos ladrões e da boa sorte. Também pode ser considerada como a deusa dos jogos. Hoje a deusa lidera a "Irmandade dos Ladrões", que é uma espécie de "Maginus dos Ladrões". Úrgula foi responsável pelo feitiço que transformava elfos em grandes ladinos,

tornando-os na raça dos halflings. Tal proeza gerou a ira de Phatos por muitos anos, até que ambos fizeram as pazes em uma das festas em Eternya, promovidas pelo titã da Magia.

Todos os Halflings consideram Úrgula como sua mãe e genitora, assim como todos os apostadores e ladrões. Igrejas de Úrgula são encontrados apenas em esconderijos e seus cultos são apenas para ladrões e membros da Irmandade.

Aquos, titã do oceano, da água e das chuvas.

Símbolo: um peixe.

Plano Natal: Asarmar, o Reino Aquático.

Seguidores: tritões, clérigos, pescadores, xamãs..

Arma Predileta: tridente.

Aquos foi o responsável por criar Asarmar (O Reino similar a Atlantis, que fica no fundo do Mar) e seus Oceanos, que banham Arfar/Ministhus, além de todas as criaturas e seres que vivem lá. Aquos foi o criador dos tritões e hoje vivem em Asarmar, um reino subterrâneo debaixo d' água. Ele é venerado por muitos marinheiros, que pedem proteção ao Titã, para que o proteja das mais diversas criaturas malignas do Mar: Krakens, Dragões-Baleia, Tritões e outros.

Em aparência, Aquos parece um nobre mago com manto aquático, segurando um tridente. Seu rosto é encoberto por hachuras e apenas seu cabelo fica visível, mostrando um tom prateado. Qualquer mistério do Mar é conhecido pelo Aquos e qualquer coisa relacionada a ele deve ter sua autorização (A conhecida "Oração ao Mar").

Xabel, titã dos bárbaros e dos animais ferozes.

Símbolo: um machado.

Plano Natal: nenhum.

Seguidores:

principalmente bárbaros.

Arma Predileta:
machado.

Xabel é a divindade principal dos bárbaros e animais ferozes – idolatrados por estes guerreiros. Gosta de viver perigosamente e protege a Grande Floresta (A Maior Floresta da Ganancias) junto dos animais ferozes que habitam o local. Também foi o criador da Raça Bumiris (Homens-Topeira) que residem em Athobar.

Não o irrite por que a sua Fúria Bárbara pode destruir QUALQUER UM!

Outros titãs importantes (que estão nos planos hexagonais)

•**Shaab (titã do Gelo):** este titã é fortemente

venerado pelos Anões Glaciais e a eles deu o dom da magia. Shaab hoje reside no *Plano Azul* (estranho, né?!) em uma imensa Pirâmide de Gelo. Dizem que ele está a procura de pedaços de um dente de Mariel, que teria parado ali.

•**Surinit (titã dos gatos):** esta deusa têm a aparência de um Persocon (viu *Chobits RPG?!*) com enormes orelhas de gata e rabo em um belo corpo de mulher. Surinit é filha de Úrgula (deusa dos ladinos) e também está no *Plano Azul*. Mas, ao contrário de Shaab, não sabemos qual o motivo.

•**Ramon (titã do tempo e da velocidade):** Ramon é o titã do tempo e da velocidade. Deste os primórdios dos tempos, ele guardou o seu Corpo no *Plano Vermelho* para acumular poder, junto de Muno e Hadeshi. Algumas crenças de Arfar dizem que, quando Ramon acordar de seu profundo sono, o mundo vai acabar, pois o tempo não vai mais existir, ou vai passar bem depressa...

•**Muno (titã das travessuras e das festas):** Muno é uma divindade muito arteira que foi enfeitado por Phatos porque estava deixando o Mundo uma verdadeira loucura. Também têm seu Corpo dormindo no *Plano Vermelho* e quando ele acordar...Também é considerado "deus do caos".

•**Rezo (titã dos itens mágicos):** ele é o artífice dos deuses. Criador dos Itens Mágicos, ele herdou a Magia de seu Pai, o elfo Phatos e foi o primeiro Meio-Elfo (Elfo de Sangue) de Arfar. Hoje, Rezo vive no *Plano Amarelo* construindo mais artefatos mágicos (veja em *Itens Mágicos*).

•**Hadeshi (titã da honra e justiça):** também deixou seu corpo descansando no *Plano Vermelho*. Hadeshi é um titã cheio de honra e disciplina: ele têm a aparência de um samurai oriental, de olhos puxados e tudo. Mesmo assim, é venerado pelos moradores da Império do Diamante, o Reino oriental de GLADIADORES DO OESTE;

•**Marimaak (titã aranha):** Marimaak é uma enorme mulher aranha, de 18 patas e que vive no *Plano Vermelho*. É venerado por Necromantes e Lakaios. Ela come sempre as "almas" dos Personagens bonzinhos que chegam no Plano Vermelho.

•**Grandhas (titã da lama e da sujeira):** este é mais um titã que teve seu corpo consumado no

Plano Vermelho. Desta vez, ele foi banido para lá por causa de sua imensa feiúra e fedor. Grandhas, para quem não sabe, é um imenso corpo humanóide de lama e sujeira, bem visgoso. Ele também é conhecido pelos outros como "titã mendigo".

•**Zaphis (titã das riquezas):** Zaphis é uma imensa mulher de corpo de ouro. Ela vive no *Plano Verde* (conhecido como Grande Jardim) em um templo conhecido como *Templo da Prosperidade*. Ela também é a deusa do comércio e da prosperidade. O nome da Moeda padrão em GO se chama "Zaphis", em homenagem a deusa.

Todos estes deuses (Titãs) devem ser melhor apresentados em um suplemento netbook próprio, para deuses (incluindo suas ilustrações) e vão usar as regras para divindades de um netbook que eu já escrevi (PANTEÃO OLÍMPICO), sobre deuses no Mundo de Cavaleiros do Zodiaco RPG!

Organizações Importantes.

Existem diversas organizações importantes no mundo de GO, umas funcionando para o Bem do mundo e outros, para o Mal absoluto. Neste RPG, provavelmente os jogadores deverão pertencer a estas organizações. A seguir, vamos mostrar as organizações mais importantes neste mundo, e suas respectivas regras.

Com o tempo vou escrever um netbook próprio para cada uma dessas Sociedades (como os *Livros das Linhagens*, de Yoshiro RPG, de meu irmão gêmeo, Rodrigo "Anjo Impotência" Jeferson) mas para o cenário de fantasia medieval GO. Não coloquei mais detalhes por falta de espaço.

MAGUINUS. A SOCIEDADE DA MAGIA.

A "Maguinus" é a renomada Sociedade da Magia, com sua sede principal em Ministhus (um planeta menor, mais próximo de Arfar). Tudo neste mundo relacionado à Magia é relacionado com a "Maguinus": pergaminhos, artefatos, grimórios...Eles registram TODOS os Magos e esdutantes de Magia no mundo! A "Maguinus" pertence ao Titã Phatos (dos elfos, da Magia e da Natureza),

que orquestrou este projeto afim de organizar seus filhos nas artes arcanas.

•Quem Pode Entrar:

apenas Magos e Alquimistas. Dracônios (os filhos dos dragões) também não podem. Também há indícios que Anões Puros também não entrem (por questões de tradicionalismo).

•Regras da Sociedade:

toda vez que seu Personagem Mago avançar de Nível (ou cada 2 aventuras prontas, em 3D&T e RPGQuest) ele deve pagar à Maguinus uma quantia de 5 Zaphis (igual a 5 Moedas de Ouro), para que eles "atualizem" seu grimório (claro, assim

temos explicações mais claras de "como você aprendeu estas magias?!"): deixar de pagar significa rebeldia, e por isso o Mago deverá ser caçado (a menos que pague a quantia!). Alguns Magos renegados criaram a Guilda "Bruxos das Trevas", um grupo de magos malignos que se rebelaram contra a Sociedade da Magia e espalham o Mal pelo mundo.

IRMANDADE DOS LADRÕES

Irmandade dos Ladrões é uma super organização liderada pela deusa Úrgula. É

como se fosse uma "Maginus para Ladinos": eles promovem várias reuniões, para trocar e/ou vender seus aparatos roubados. Apesar de serem uma organização liderada por uma deusa, eles agem secretamente, geralmente nos subterrâneos de Arfar. Úrgula, por outro lado, não é maligna: ela apenas "fiscaliza" seus servos, para ver se eles são espertos o bastante..

•Quem Pode Entrar:

apenas Ladinos. Eles agem secretamente em diversas salas encontradas nos subterrâneos de Arfar. Alguns clérigos de Úrgula também são obrigatórios (esta deusa NÃO possui ordens de Paladinos!).

•Regras da Sociedade:

deve se trazer sempre algo de valor para ser trocado e/ou vendido. Não se pode contar a ninguém sobre suas reuniões. Deve-se sempre pagar uma taxa de 20 Zaphis (20 Moedas de Ouro) toda vez que seu Personagem avançar de Nível (em 3D&T e RPGQuest, considere-se a cada 2 aventuras concluídas), como tributo a deusa.

SERVOS DE ZES, OS PSIONISTAS

Este mundo também possui alguns seres capazes não de fazer Magia, mas

também usufruir de um poder conhecido como "Psionismo": a Arte da Mente. Eles conseguem fazer efeitos semelhantes à Magia, mas com suas próprias mentes. São chamados de "Servos de Zes" (ou "Zesitas") e em sua maioria são devotos e servos do Titã Zes (já apresentado no capítulo anterior). Em termos de regras, deveremos escrever um netbook próprio com regras para Poderes Psíquicos nos sistemas deste RPG: mas você pode usar os Poderes Psíquicos do Módulo Básico de RPGQuest (para este Sistema), os livros Manual 3D&T e UFO Team (para 3D&T) e os Super Poderes (de SUPERS RPG) ou o netbook Poderes da Mente (de Flávio Araújo) para incluir os psiônicos em sua Campanha até que eu resolva escrever um suplemento específico.

•Quem Pode Entrar:

qualquer um que tenha "boa mente" (INT14 ou mais, INT+2 ou mais, não possuir Inculto) pode se tornar um Servo de Zes, até mesmo um Anão Comum (pois Psionismo NÃO é Magia) e também o Personagem deve-se dedicar de corpo e alma nos treinamentos.

•Regras da Sociedade: os Poderes Psíquicos NÃO devem ser ensinados a ninguém, a menos que tenham autorização do próprio Zes por escrita (e

caso ele saiba, conserteza vai apagar a sua memória!). Devem-se venerar Zes (ou pelo menos na frente dele!) e agradecê-lo pelo dom.

BRUXOS DAS TREVAS.

OS MAGOS RENEGADOS

Quem não ousa pagar as simples taxas de 5 Zaphis (Moedas de Ouro) toda vez que avança de Nível (ou duas aventuras completadas!) será considerado um Mago Renegado, pois não paga pelos serviços mágicos (como organizar um grimório). Porém, muitos Magos Renegados se revoltaram contra a própria Sociedade da Magia e hoje estão dispostos a destruí-la, mostrando que a Magia é uma força maligna no mundo - muitos deles, por exemplo, usam Magias proibidas para seu próprio benefício (como invocar Portais para O Plano Vermelho e invocar monstros deste mundo!). Todos os Bruxos das Trevas são inimigos da Maguinus e são fortemente caçados por eles (alguns sendo condenados até a Morte!).

•Quem Pode Entrar:

Dracônios (seres mágicos caçados por natureza pela Maguinus), Necromantes e Xamãs (pois estas Magias são proibidas pela Maguinus,

pois são Magias Negra) e, principalmente, muitos Magos que se revoltaram com a Sociedade da Magia. Eles acham que a Magia é uma coisa maligna, e deve ser usada como tal!

•Regras da Sociedade:

todos agem secretamente e aprendem as Magias mais proibidas de toda Arfar. Todos os Bruxos da Sociedade são seres malignos e veneram deuses do mal, como Marimaak e Vis.

GUERREIROS DE ARRAIS

Existe em Gladias (O Reino do Gelo) um grupo de Anões Glaciais guerreiros (*Vikings*) conhecidos como "Guerreiros de Arrais": todos eles possuem uma armadura de bronze mágica (uma *armadura de batalha +1*) com uma jóia mágica chamada "Arraiál" (como se fosse uma Safira de Odin, no suplemento GUERREIROS DEUSES, para CDZ) e é uma jóia valiosa que fica encravada na armadura e só sai quando o Guerreiro foi derrotado! Existe a crença que todos os Guerreiros de Arrais fossem derrotados e se tivessem todas as jóias "Arraiál" em posse, pode-se invocar a Espada de Arrais (veja no capítulo sobre *Itens Mágicos*), uma espada capaz de cortar a cabeça de um titã ao meio, com um

golpe. Por isso, esses Guerreiros são tão fabulosos em seu Reino.

•Quem Pode Entrar:

qualquer Anão Glacial ou Puro (mas é mais provável o primeiro tipo, pois estes guerreiros usam armaduras mágicas e vivem no reino do gelo!) e que deve ser leal. Todos Guerreiros de Arrais treinam por 6 anos até serem dignos de usar a Armadura e ter a Jóia Arraial embutida.

•Regras da Sociedade:

devem ser extremamente leais e só saem de Gladias com a autorização de seu superior. Também não costumam amostrar ou tocar em sua Safir...ops! jóia "Arraial" e possuem um forte Código de Honra dos Heróis: eles SEMPRE devem ajudar alguém em perigo, mesmo que seja um inimigo (a menos que eles sejam Mortos-Vivos, certo?!)

MARIÉIS. OS SERVOS DE MARIEL

Mariel é a imensa dragoa (com o tamanho do planeta Vênus) que desovou no planeta Arfar e que deu origem aos primeiros Titãs que conhecemos (falaremos deles em outro netbook). Mesmo assim, isto é uma lenda e como existem fanáticos em todos os lugares, não deixamos GO: GLADIADORES DO

OESTE sem eles! Mariéis são seres modificados magicamente/geneticamente para se tornarem dragões e se tornam Mariéis. Mas que fique bem claro: eles NÃO são dragões e nem Dracônios. Sua "transformação em Dragão" não oferece poderes aos Mariéis, é apenas uma opção de estética.

•Quem Pode Entrar:

qualquer raça, exceto Dracônios, Anjos (eles não gostam de dragões), Anões Puros (porque Odeiam Magia!) e nenhum Mago de respeito (que sabe que magia de dragão dói!). Todos que entram nos servos de Mariéis são seres fanáticos e desconcebidos da palavra "anormal". Todos que eles acham que se transformando em dragões por transformar deverão resolver todos os seus problemas.

•Regras da Sociedade:

devem ser assíduos servos e praticantes das igrejas de Mariel vistos por toda Arfar. É depois de muito esforço de sua parte que o Personagem poderá se tornar um Mariel e ter acesso a muitas informações (falsas ou verdadeiras) sobre esta lenda.

GO: Cenário de



Campanha

Agora está na hora de começar a descrever o mundo de GO (GLADIADORES DO OESTE) para o Mestre,

que tenha um bom material para começar a suas próprias aventuras!

**PRIMEIRO: O QUÊ É UM
"GLADIADOR DO
OESTE"?!**

Esta é uma pergunta interessante, a qual todo jogador novato têm em sua mente. Na elaboração desta versão de RPG no caderno da minha tia (meados de 1999) eu não tinha noções de RPG e acabei colocando este nome, sem motivo algum. Logo depois, eu pensei em trocar de nome, mas pensei: "ele soa bem para o jogo, então não há necessidade de trocá-lo" - deu pra perceber que logo depois eu coloquei um *background* justificar.

Este mundo é um mundo de grandes heróis, e a maioria deles podem se tornar Titãs (deuses). O termo para heróis que estão "no meio do muro" entre mortais e deuses é chamado de "Gladiador". Um Gladiador é considerado um serviçal divino e também um herói épico que pode se tornar um deus (titã). Já o termo "Oeste" indica um fato curioso neste mundo: o seu único continente com vida em Arfar fica a oeste do globo. Então Gladiador do Oeste fica perfeito. Isto não significa que os "Gladiadores do Oeste" são heróis de farofeste, que fique bem claro!

O objetivo principal dos Personagens Jogadores em GO é um dia,

poderem se tornar (obviamente)

"Gladiadores do Oeste" ou simplesmente "Gladiadores" para talvez se tornarem Titãs e ajudarem o mundo. Neste mundo existem 3 Ameaças centrais: **O Dragão Imperador, Titã Lemeel e Lorde Machim** (falaremos deles mais tarde).

GALÁXIA HYNOS

Apesar de que a maioria das aventuras aconteça em Arfar, existem outros cantos de quem os personagens poderão visitar. Caso você não saiba, em GO o mundo não é baseado em apenas um continente, e sim em 3 planetas: eles formam a famosa *Galáxia Hynos*. A maioria dos Personagens e Campanhas acontece em Arfar e os demais planetas só são acessados por viagens por Naves Especiais (veja em *Equipamentos*). Os demais planetas da Galáxia Hynos (não citados neste netbook por falta de espaço) são:

•**Ministhus:** este é conhecido como "Planeta da Magia" pois abriga a sede máxima da Maginus (Sociedade dos Magos). Ministhus é um planeta calmo e totalmente dominado pela organização. Muitos habitantes de Arfar (principalmente Magos) vêm até o Planeta por Caravanas Especiais, e pagam altas

taxas para a viagem. Alguns dizem que vêm para Ministhus para comprar itens e pergaminhos mágicos, pois são mais baratos do que o seu planeta de origem; outros vêm para conferir os "lançamentos" em aparatos arcanos.

•**Somares:** este também é chamado de "Planeta Maior" e sua base é um imenso deserto. Ele é o planeta mais próximo do Sol (a estrela de Serenya) pois isso seu ambiente é desértico. Ninguém acredita que existem seres vivos por lá; outros, no entanto, suspeitam.

Grande Armada

A Grande Armada é o "Reinado" no mundo de Arfar (O Planeta Verde). Neste módulo básico, vamos apenas citar ela como cenário de Campanha. Os demais planetas (Ministhus e Somares) deveremos falar deles em outros netbooks suplementos. Todos os Reinos fazem parte da Grande Armada (com exceção de Aieres, o Reino dos Elfos do Céu), Eternya (O Reino Mágico dos Elfos), Titanis e Teyakos (Os Reinos Proibidos), Malygna-Abissal (O Reino do Abismo) e Asarmar (O Reino dentro d'água, igualmente parecido com Atlantis!). Os demais reinos que fazem parte da Grande Armada (O Reinado) são, em GLADIADORES DO OESTE:

•**[Ganacias]** – reino dos Humanos, mais populoso e melhor desenvolvido do planeta.

•**[Gladias]** – o reino do gelo onde as pedras akinibuke transformam o Mal em frio.

•**[Tugon]** – o reino das laranjas gigantes graças a uma deusa.

•**[Athobar]** – o reino selvagem, dos monstros, onde apenas os fortes prevalecem.

•**[Paviht]** - o estranho reino das festas, onde seu chão é totalmente vermelho.

•**[Cérsano]** – reino semelhante a Mitologia Grega.

•**[Naara Nigushi]** – reino dos Beholders que servem ao Nigushi. Significa "Filho de Nigushi".

•**[Império Diamante]** – o Reino Samurai, idêntico a Era Meiji.

•**[Odinis]** – o reino dos anões puros e das pedras preciosas.

•**[Volcanis]** – o reino desértico dos vulcões sob a conduta do Pai Dragão.

•**[Elípsia]** – o reino semelhante ao Egito Antigo.

•**[Asarmar]** – o reino aquático dos Tritões, encontrado no fundo do Oceano.

ECONOMIA E COMÉRCIO

A Grande Armada possui a comércio da mesma maneira que os Sistemas de RPG citados (Daemon, RPGQuest e 3D&T). A unidade básica

em Arfar (Grande Armada) é a Zaphis, uma moeda de ouro. Ela é uma homenagem a deusa (titã) Zaphis, pois na Mitologia, foi ela criou o ouro e demais materiais preciosos. Neste jogo, existem Moedas de Prata, e neste caso, são simplesmente chamados de "Zaphis de Prata".

ELFOS PODEROSOS DE ETERNYA

Os elfos de GO são as criaturas mais beneficiadas neste mundo. Todos eles vivem em um Reino mágico chamado Eternya - um imenso bosque, onde nenhum dos elfos morrem de velhice. Mas, com toda esta "mordomia", a maioria dos elfos "saem do seu mundo" e vêm para Arfar (e muitos deles se tornam aventureiros e grandes Druidas).

Quando um elfo puro sai de sua terra natal (Eternya) ele é considerado um ser traidor e, aos poucos, deve-se redimir: ele deve guardar com suas próprias vidas todas as florestas de Arfar, pois elas são o Portal para sua terra natal. Muitos elfos puros, em perigo, recorrem-se nas árvores para retornarem a Eternya, graças ao Item Mágico "Chave de Floresta": dado para todos os elfos como um sinal de lealdade, e funciona como chave para Eternya.

Chave da Floresta têm a forma de uma

chave feita de madeira silvestre e é usado como Portal para Eternya: com ela, um Elfo Puro (e seus amigos!) podem entrar dentro de qualquer árvore viva, que esteja ligada na Terra para acessar seu Reino de Origem. No entanto, todos os elfos que saíram de Eternya para se aventurar em Arfar devem atingir o 5º Nível para receberem a Chave da Floresta (ou 10 Aventuras, em RPGQuest e 3D&T).

Um Elfo NUNCA poderá entregar a sua Chave da Floresta a nenhum ser (mesmo que seja um outro Elfo Puro ou Elfo de Sangue): ele é um item único, dado para cada Elfo leal (todos eles são brotados magicamente nas suas próprias mãos) e caso faça uma borrada dessa: ele é punido com a Morte pelo próprio Titã Phatos ou é levado ao *Plano Vermelho* para pagar pelo altíssimo crime (que é a mesma coisa que a Morte, ou pior!).

ZUNOMIS, A MONTARIA DOS PERSONAGENS

Todos os bons RPGs medievais de anime possuem suas montarias inusitadas, e em GO isso não seria diferente. Assim como o jogo Final Fantasy (na qual eu SOU FÃ INCONDICIONAL!)

existem os **Chocobo** eu fiz o mesmo em meu

Cenário de Campanha, e seu nome é "Zunomis".

Zunomis é um Lagarto voador muito cut-cut que é usado por qualquer habitante de Arfar. Além disso, eles são graciosos e muito gentis, e não atacam as crianças. Um Zunomis é encontrado em qualquer localidade por simples 100 Zaphis (100 Moedas de Ouro) e logo se torna leal ao seu dono. Eles podem ser usados para dar pequenos passeios, pois eles não voam tão alto. No entanto, é possível apenas um Personagem montar em um Zunomis, pois ele não é um bicho muito grande (para os fanáticos em Final Fantasy, ele é parecido com um Chocobo!). E NÃO! Um Zunomis NÃO é amarelo, ele é verde escuro, parecendo um dinosaurinho (e não conhecemos NENHUM Chocobo verde..!!!)

PORTAIS ALOPRADOS

Uma das coisas mais caóticas no mundo de GLADIADORES DO OESTE é a presença de Portais mágicos aloprados. Este Portais são fruto de um efeito colateral dos deuses e aparecem em diversos pontos de Arfar (O Planeta principal neste RPG). Eles são extremamente violentos e puxam as suas vítimas para dentro, engolindo-as.

Os historiadores de Ministhus afirmam que

eles não tem hora e nem local determinado para nascer, e simplesmente aparecem. Quando isso acontece, levam suas vítimas para diversos lugares do globo - existem obscuros relatos de que estes portais aloprados (que não podem ser cancelados com Magia) já transportaram seres para lugares sinistros, como o temido *Plano Vermelho*, um dos Planos Hexagonais!

Mestre, não existe uma regra oficial para "Encontros Aleatórios de Portais Aloprados". Quando for mestrar pros seus amigos, você é livre para colocar estes portais até mesmo para interromper uma aventura e levar seus amigos a rumo indeterminado (eu mesmo, quando mestrarei D&D neste cenário, já cansei de mandá-los pro *Plano Vermelho* usando Portais Aloprados só para ver a cara deles e saber como eles deverão sair...).

ORGANIZAÇÕES

Já deu pra perceber que os Personagens em GLADIADORES DO OESTE geralmente adotam organizações (como já descritas no capítulo anterior!). Todos os Magos, por exemplo, sempre adotam a organização *Maginus* (Sociedade da Magia) pagando taxas para

aumentar o seu grimório
ou então se tornam os
Bruxos das Trevas, Magos

que se renegaram contra
a Sociedade da Magia.

Palavras Finais do Autor.

Depois dos meus outros trabalhos, finalmente eu escrevo uma coisa "mais minha".

GLADIADORES DO OESTE não se baseará apenas neste simples Módulo Básico: ele é um mundo MUITO maior do que estas simples páginas e, com o tempo apenas, transferirei aos poucos esse mundo de minha mente para formato netbook, para que os Jogadores e Mestres do Brasil possam adotar este que, sem modéstia alguma, possa se tornar o mais popular cenário de RPG do Brasil (juntamente com YOSHIRO, outro de nossas publicações).

Gostaria de agradecer primeiramente a Deus, a todos os leitores, meus amigos e parentes, aos RPGistas do Brasil e a você que baixou este netbook e que possa usá-lo um dia. Com o tempo deverei lançar a versão D&D do cenário (não agora, mais tarde) para que você que curte Dungeons & Dragons possa usar um novo cenário neste sistema de regras.

Recado dado.

Thiago Luiz "Guerrad", tlsg@bol.com.br (e-mail), burgomi@hotmail.com (MSN).

Curta a nossa página no facebook:
www.facebook.com/rpganimebrasil