

MICHAEL WOLF

GUERREIRO LADINO & MAGO



LIVRO BÁSICO

ED. BRASILEIRA

Créditos

Design de Jogo e Layout: Michael Wolf 

Revisão e Edição: Andrew Modro

Arte da Capa e Interior: © The Forge Studios, Pawel Dobosz e Maciej Zagorski. Usado com permissão.

Teste de Jogo e Aconselhamentos: Manuel Austermühle, Jason Beardsley, Sandra Friedrich, David Lucas Hinojosa, William Hopkins, Verena Knorpp, Rachael Mansbach, Andrew Modro, Greg Rawson, Adam Weber e Gloria Weber

Agradecimentos Especiais para: Michael Garcia, William Hopkins, Verena Knorpp, Rob Lang, Joshua Macy, Roberto Micheri, Andrew Modro, Zak Sawyer, Robin Stacey, Adam John Weber e os frequentadores do canal IRC #rpmn em Sorcery.net!

Versão Brasileira

Layout: Stephani Eckstein

Revisão e Arte de Capa: Paulo Henrique “Faren” Lima 

Tradução e Edição: Diogo A. Gomes 

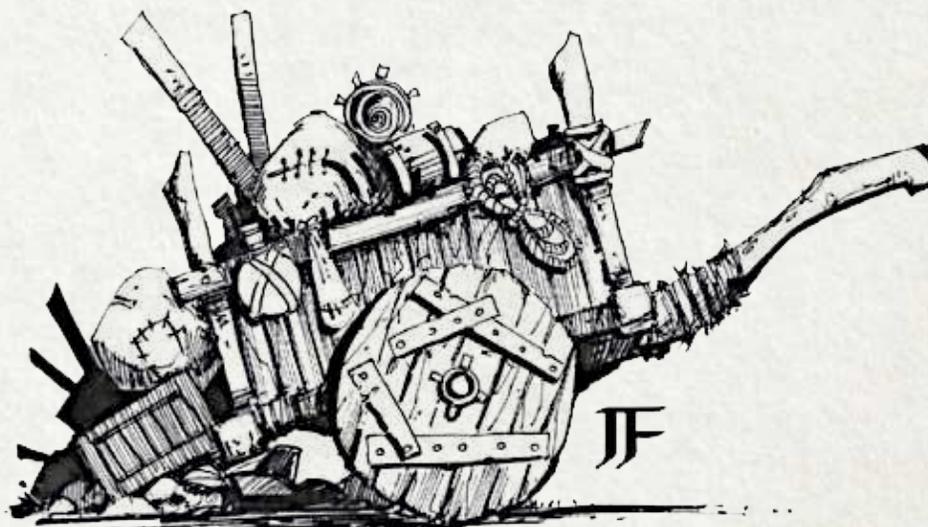


www.tocadocoruja.com



Conteúdos

Créditos	2
Licença	3
Conteúdos	3
Prefácio	4
Capítulo 1: Personagem	6
Capítulo 2: Mecânica de Regras	7
Capítulo 3: Combate	9
Capítulo 4: Magia	10
Capítulo 5: Equipamento	14
Capítulo 6: Conduzindo o jogo	19
Capítulo 7: O Mundo	22
Apêndice 1: Perícias & Talentos	24
Apêndice 2: Regras Opcionais	26
Apêndice 3: Bestiário	30
Apêndice 4: Tabelas	34



Licença

Guerreiro, Ladino & Mago é ©2010 Michael Wolf. Alguns direitos reservados. Todo o conteúdo deste documento (exceto a arte) foi licenciado sob uma licença Creative Commons BY~NC~SA 3.0 Germany. Para obter mais informações, visite www.creativecommons.com e www.stargazergames.eu.



OBSERVAÇÃO: ESTE LIVRO INTEIRO PODE SER COPIADO E COMPARTILHADO GRATUITAMENTE PARA USO PESSOAL!

Prefácio

Quando Michael me pediu para escrever este prefácio, aceitei imediatamente. Espero ter a chance de conhecer o Sr. Wolf pessoalmente algum dia (ou melhor ainda, ter a honra de jogar este jogo com ele).

Não sou do tipo tiete, mas me apaixonei por Guerreiro, Ladino & Mago à primeira vista. Há uma energia neste jogo, uma sensação de potencial ilimitado. O sistema é intuitivo, flexível e divertido. Há uma ênfase no personagem, e não nos números, criada pela simplicidade e acessibilidade dessas regras, que considero revigorante.

Quando um jogo é feito, todo designer espera que as pessoas gostem dele, o que justifica todo o seu tempo e trabalho duro. Além disso, todo designer tem uma visão que, com sorte, fale através de sua obra. Estou orgulhoso e honrado por ser uma pequena parte da visão de Michael.

Adam Weber, Adam J. Weber Games

Existem poucos fenômenos naturais com mais energia e paixão do que Michael Wolf. Depois que os físicos desistirem de procurar o Bóson de Higgs, eles vão abri-lo para descobrir a fonte de sua energia. Guerreiro, Ladino & Mago é o que se espera de um RPG do Michael: um jogo completo que envolve o que é familiar com recursos que ignoram paradigmas.

Não existem classes, apenas o seu desejo de criar um personagem com habilidades distintas. Equilibre as três características de Guerreiro, Ladino e Mago para criar combinações infinitas de classes de personagens. Em sua essência, o sistema é leve e a complexidade é gerada por suas escolhas como jogador, não por páginas de regras. Combine talentos, perícias e atributos para alcançar vitórias épicas. Em

termos de layout e estilo, Michael prendeu 'o sarrafo' (à qual nós, autores de RPGs gratuitos, aspiramos) a um foguete com destino a Júpiter. O visual é delicioso e apropriados em toda a sua extensão e, quando impresso, o livro finalizado parece ter nascido do mundo de Vaneria descrito aqui. Eu gostaria de ser o primeiro a agradecer a Michael por compartilhar este excelente trabalho, um jogo que você não entende dele não ter uma etiqueta de preço. Ele carrega sua licença Creative Commons BY-NC-SA com orgulho. Se os físicos conseguirem dividir o Michael, eles ficarão cegos pelo desejo filantrópico de pegar você, eu e um fórum cheio trolls.

Rob Lang, do The Free RPG Blog e 1KM1KT

No passado, as pessoas me perguntavam por que me incomodava em escrever jogos. Já existem centenas de jogos de RPG por aí e, como não pretendo vendê-los e ganhar algum dinheiro, por que me preocupar? O motivo é bem simples: é divertido! Tenho certeza de que todo Mestre que se preze já pensou em escrever seu próprio jogo. Às vezes, você só quer se desafiar, ver se consegue realmente fazer isso, projetar e escrever um jogo que funcione. Se outra pessoa gostar do trabalho que você fez, ótimo, mas geralmente é o suficiente você saber que realmente conseguiu fazer acontecer. Isso foi o que me motivou a escrever Guerreiro, Ladino & Mago em primeiro lugar. Quando eu estava de baixo do chuveiro, tive a ideia de usar as classes básicas de RPG de fantasia como atributos de um personagem diretamente. E então comecei a escrever minhas ideias. O que você tem em mãos é uma versão refinada dessa ideia inicial. Eu realmente espero que você goste de ler e jogar este jogo tanto quanto foi divertido criá-lo!

Michael Wolf, autor de GL&M

O que é Guerreiro, Ladino & Mago?

GL&M é um RPG simples e leve que permite que um grupo de jogadores e um mestre do jogo (Mestre) vivenciem aventuras épicas em um mundo de fantasia cheio de conflitos, monstros e magias maravilhosas.

Embora GL&M use os três papéis arquetípicos dos jogos clássicos de RPG em seu título, ele não usa classes. Os jogadores podem criar personagens livremente como quiserem, sem ter que espremê-los em um espartilho apertado das classes de personagens. Guerreiro, Ladino e Mago são, na verdade, os atributos básicos dos personagens, que medem suas capacidades combativas, furtivas e acadêmicas, respectivamente.

Este livro pressupõe que você esteja familiarizado com RPGs de mesa. Se você não tem ideia de como um RPG de mesa funciona, pergunte a seus amigos nerds; eles provavelmente saberão.

Se você tiver alguma dúvida sobre o jogo, sinta-se à vontade para entrar em contato com o autor em info@stargazersworld.com ou visite os fóruns no site oficial da Stargazer Games.



Capítulo 1: Personagem

Cada jogador deve criar um personagem para jogar. O personagem do jogador, ou PJ, é a representação do jogador no mundo de jogo. Os personagens interpretados pelo Mestre são chamados “personagens não-jogadores” ou “PNJs”. Todos os personagens em GL&M são descritos por seus três atributos básicos, perícias, talentos e vários outros valores, que serão explicados em detalhes neste capítulo.

ATRIBUTOS

GL&M usa três atributos básicos para descrever um personagem: Guerreiro, Ladino e Mago. Cada atributo é geralmente graduado de 0 a 6, mas monstros e personagens veteranos podem ter valores maiores. Se um atributo for graduado em 0, você não pode usar nenhuma perícia relacionada a esse atributo. No caso de um atributo Mago 0, o personagem não pode lançar nem mesmo o feitiço mais simples.

Um personagem com uma alta graduação em Guerreiro é um lutador nato: forte, resistente e destemido. Personagens com uma graduação baixa neste atributo serão mais fracos e menos ousados. Alguém com um alto atributo Ladino é sagaz, furtivo, veloz com os pés e com a mente, mas um baixo atributo Ladino significa que o personagem é desajeitado e inepto. Um atributo Mago em alta graduação é um sinal de inteligência, força de vontade e disciplina mental, enquanto um atributo Mago baixo significa que o personagem é obtuso, inconstante e facilmente influenciado.

Cada personagem do jogador começa com 10 níveis de atributos que podem ser distribuídos livremente entre os três atributos. Nenhum atributo pode começar acima de 6. Embora personagens altamente especializados sejam possíveis, um personagem completo com alguns níveis em cada atributo provavelmente funcionará melhor para novatos.

PERÍCIAS

Um personagem fica ainda mais detalhado com algumas perícias. Perícias são habilidades que o personagem aprendeu ao longo dos anos, como Montaria ou Gatunagem. Perícias não são graduadas como atributos; ou você aprendeu uma perícia, ou não. Cada personagem começa com três perícias à escolha do jogador. Cada perícia está relacionada a um dos atributos. Isso indica a qual tipo de rolagem de atributo a perícia pode ser aplicada. Observe que você não pode escolher uma perícia se o atributo relevante tiver graduação 0.

TALENTOS

Talentos dão aos personagens dos jogadores habilidades especiais que os diferenciam de meros plebeus. Você não precisa rolar dados para usar talentos. Assim que um personagem adquire um novo talento, ele tem acesso a uma habilidade especial. Alguns talentos podem ser usados várias vezes. Personagens dos jogadores começam com um talento

PONTOS DE VIDA, SINA E MANA

Pontos de vida são uma medida de quanto dano um personagem pode suportar antes de tombar. Um personagem com 0 PV é considerado morto ou morrendo. A Sina pode ser usada para salvar a vida de alguém em certas situações ou dar um pouco controle narrativo das mãos do Mestre. Mana é a energia mágica bruta usada para lançar feitiços. Personagens não podem realizar nenhuma magia quando sua Mana se esgota.

Cada personagem começa com pontos de vida iguais a 6 mais o atributo Guerreiro, Sina igual ao atributo Ladino e Mana igual a duas vezes o atributo Mago. Se seu atributo Ladino for 0, você ainda começa com 1 ponto de Sina.

ARMADURA E DEFESA

Cada personagem tem um atributo de Defesa igual à metade da soma dos atributos Guerreiro e Ladino, arredondado para baixo, mais 4. Armaduras e escudos equipados concedem um bônus à Defesa, mas aumentam o custo de Mana dos feitiços igual à Penalidade de Armadura (PA).



Capítulo 2: Mecânica de Regras

RESOLUÇÃO DE TAREFA BÁSICA

Toda vez que um personagem deseja realizar uma ação que tenha alguma chance de falhar, o Mestre pode pedir ao jogador para rolar um dado, que determinará o resultado de tal ação. O método básico de resolução de tarefas é o teste de atributo. O Mestre escolhe o atributo apropriado e decide o quão difícil é a tarefa em questão. O jogador então rola um dado de seis lados (d6) e adiciona o nível do atributo relevante ao resultado da rolagem. Se o personagem possuir alguma perícia que possa ajudar nessa situação, o jogador pode adicionar 2 a seu resultado. O resultado é então comparado ao nível de dificuldade definido pelo Mestre. Se o valor for igual ou superior ao ND, a tarefa foi bem-sucedida. Do contrário, a tarefa falha.

OPCIONAL: caso um personagem conheça mais de uma perícia que possa ser usada em uma determinada situação, o Mestre pode permitir que o jogador adicione mais 2 ao resultado.

EXPLOÇÃO DE DADO

Sempre que um jogador rola um 6 em rolagens de dano e testes de atributos, usando uma

perícia apropriada, o dado pode "explodir". Isso significa que o jogador adiciona 6 ao total do atributo e do bônus de perícia, daí rola novamente e adiciona, também, esse segundo resultado. Se a segunda rolagem de dados for outro 6, o jogador adiciona esse 6 ao total e rola novamente, e assim sucessivamente.

SUCESSO AUTOMÁTICO

Quando o risco de falha é extremamente baixo, ou a tarefa é de pouca importância para a história, e o personagem tem uma perícia apropriada, o Mestre pode decidir que nenhuma rolagem é necessária. Neste caso, o personagem é automaticamente bem-sucedido.

TESTES DIRETOS

Se a tarefa em questão não for ativamente resistida, o jogador deve vencer um nível de dificuldade determinado pelo Mestre. A lista a seguir fornece alguns exemplos (ND entre parênteses): Fácil (5), Rotineiro (7), Desafiador (9), Difícil (11), Extremo (13)

TESTES RESISTIDOS

O método de teste resistido é usado quando dois personagens estão competindo diretamente. Isto é uma disputa de rolagens. O jogador de cada personagem rola o atributo apropriado (e perícia, caso haja). Quem obtiver o resultado mais alto vence a disputa. Testes resistidos não precisam ser com o mesmo atributo (ou perícia), desde que a ação de um possa opor-se a outra.

EXEMPLO: Um ladrão quer passar furtivamente por um guarda. O guarda então rola um dado e adiciona seu atributo Mago ao resultado, somado a um bônus de +2, caso tenha a perícia Atenção. O ladrão terá que superar esse total para passar despercebido.

OPCIONAL: em vez de rolar, você pode apenas adicionar 3 ao atributo relevante (e qualquer bônus de perícia) de um personagem para obter o ND da rolagem do opositor. Isso é mais útil quando um PJ está se opondo ativamente a um PNJ passivo. No exemplo acima, o Mestre poderia apenas adicionar 3 ao atributo Mago do guarda (e +2 por Atenção, se o guarda tiver), obtendo um ND para a rolagem do jogador.

MODIFICADOR CIRCUNSTANCIAL

Há circunstâncias que podem tornar as tarefas mais difíceis ou mais fáceis de serem realizadas.

A falta de ferramentas torna construir algo mais difícil. Uma arma fabricada por um mestre-artesão concede um bônus ao ataque. Ou as más condições de iluminação tornam mais fácil se esconder nas sombras. O Mestre pode adicionar modificadores circunstanciais a qualquer ND, se apropriado.

USANDO A SINA

Os jogadores podem gastar um dos pontos de sina de seus personagens para fazer qualquer das coisas a seguir (sendo necessário aprovação do Mestre):

- Ignorar um ataque que mataria o personagem, fazendo-o errar.
- Mudar um detalhe menor no mundo do jogo. Por exemplo: seu personagem já conhecia o PNJ que você acabou de encontrar ou há uma loja na cidade em que você acabou de entrar com o equipamento que você precisa.
- Rerrolar uma única rolagem de dado e usar o melhor dos dois, ou adicionar +2 a um único teste. Sina não se regenera automaticamente, então os jogadores são aconselhados a não desperdiçar seus pontos de sina.

Os Mestres devem conceder aos jogadores pontos de sina por ações heroicas, boa interpretação e conclusão dos objetivos do personagem.



Capítulo 3: Combate

INICIATIVA

Sempre que ocorre combate, personagens jogadores e não jogadores agem em turnos. No início do combate, a sequência é determinada onde os dois lados em conflito agem. Isso é chama-se iniciativa. Na maioria dos casos, o bom senso dita a iniciativa. Se o Mestre tiver inseguro, jogue um dado para cada lado. O lado com o resultado mais alto atua primeiro.

OPCIONAL: um personagem com a perícia Atenção pode adicionar +2 à rolagem de iniciativa.

AÇÕES DE COMBATE

Os turnos de combate geralmente são curtos, com alguns segundos de duração, então os personagens podem realizar apenas algumas ações. Correr uma curta distância, sacar uma arma, atacar um inimigo e lançar um feitiço são ações razoáveis que podem ser realizadas durante um turno.

ROLAGEM DE ATAQUE

Quando um personagem tentar acertar um oponente em combate corpo-a-corpo ou à distância, o jogador tem que rolar o dado para determinar se o ataque acerta. As rolagens de ataque funcionam como qualquer outro teste de atributo, mas o ND é sempre a estatística de Defesa do alvo mais quaisquer modificadores aplicáveis. As rolagens de ataque estão sujeitas à regra “explosão de dado” se o personagem tiver a perícia apropriada. Consulte o capítulo Magia para ataques mágicos.

EXEMPLO: um ladrão quer apunhalar um

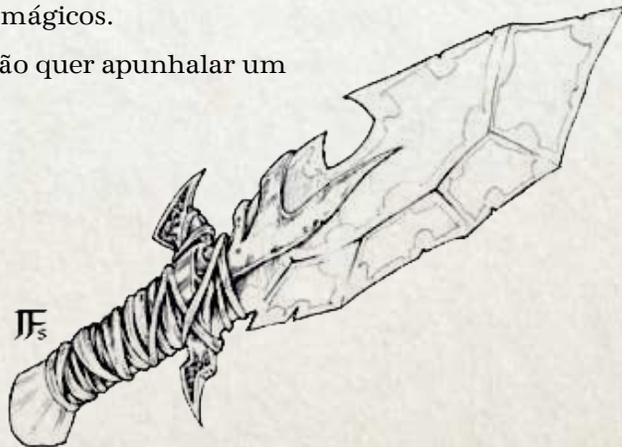
guarda pelas costas com uma adaga. A lista de perícias determina que, ao usar uma adaga, a perícia Adagas se aplica. O ladrão possui essa perícia, então ele também pode adicionar o modificador de +2 à sua jogada de ataque.

DANO E CURA

Após acertar um ataque, você determina o dano que ele causou. O dano é determinado pela arma usada (veja a lista de armas para mais detalhes). Observe que as rolagens de dano estão sempre sujeitas à regra “explosão de dado”. Os pontos de vida da vítima são reduzidos por um número de pontos igual ao dano causado. Se os pontos de vida caírem para 0, o personagem está morto ou morrendo. Os pontos de vida de um personagem nunca podem cair abaixo de 0.

Opicional: personagens que são reduzidos a menos da metade de seus pontos de vida máximos são considerados gravemente feridos e recebem um modificador de -3 em todos os testes de atributos.

Os personagens curam um número de pontos de vida igual ao seu atributo mais alto por dia de descanso. Somente atividades leves são permitidas durante esse período. Um personagem que participa de um combate, perseguição ou atividade igualmente extenuante só pode curar um único ponto de vida naquele dia. Personagens com a perícia Herbalismo podem usar suas habilidades para acelerar a cura. Ao receber tal tratamento, um personagem recupera 2 pontos de vida extras por dia de descanso.



Capítulo 4: Magia

USANDO MAGIA

Personagens com 1 de atributo Mago ou superior têm acesso a feitiços. Feitiços podem ser achados ou comprados. Esses feitiços devem, primeiramente, ser transferidos para o grimório pessoal de um personagem antes que possam ser usados. Para lançar um feitiço do grimório, o personagem tem que fazer uma rolagem contra o ND do feitiço. Se for bem-sucedido, a reserva de mana do conjurador é reduzida pela quantidade listada no feitiço.

LANÇANDO FEITIÇOS

Para lançar feitiços, um personagem precisa de pelo menos Mago nível 1. A perícia Taumaturgia é útil, mas não necessária, especialmente se o personagem quiser usar apenas alguns feitiços simples. O alcance de todos os feitiços é a linha de visão, a menos que a descrição do feitiço diga o contrário. Feitiços são divididos em quatro círculos de potência crescente. Feitiços do primeiro círculo são os mais fáceis e menos poderosos, enquanto os feitiços do quarto círculo são consideravelmente mais poderosos e requerem mais perícia para serem lançados.

Usar armadura adiciona o PA da armadura usada ao custo de mana de qualquer feitiço lançado.

Círculo	Custo de Mana	ND
1º	1	5
2º	2	7
3º	4	9
4º	8	13

AMPLIAÇÃO DE FEITIÇOS

Um conjurador pode escolher melhorar o efeito de um feitiço, tornando-o mais difícil de lançar, mas obtendo resultados mais poderosos. Cada nível de ampliação custa metade do

custo de mana inicial (arredondado para cima) e aumenta o ND de lançamento do feitiço em um. As ampliações são listadas na descrição de cada feitiço. Feitiços lançados por instrumentos também podem ser ampliados; o custo extra de mana deve ser pago com a reserva de mana pessoal do conjurador.

MANTENDO FEITIÇOS

Alguns feitiços podem ser mantidos ativos além de sua duração normal. Se um feitiço puder ser mantido dessa maneira, sua descrição o dirá. Para manter um feitiço, o conjurador precisa se concentrar e todas as outras ações que o conjurador executa enquanto se concentra sofrem -1 de penalidade. O custo de mana para manter um feitiço é listado na descrição do mesmo.

REGENERAÇÃO DE MANA

A reserva de mana de um personagem é totalmente restaurada após uma boa noite de sono. Uma hora de meditação restaurará um valor de mana igual ao atributo Mago do personagem. Algumas poções mágicas também podem regenerar mana.

INSTRUMENTOS MÁGICOS

Um personagem que deseja se focar em magia, geralmente possui um instrumento mágico. Pode ser um bastão, manopla, anel ou uma peça semelhante de equipamento. Instrumentos mágicos são usados para armazenar feitiços que o usuário pode lançar posteriormente sem ter que gastar nenhum mana pessoal. Um instrumento mágico deve ser carregado com mana antes de poder ser usado, essa reserva de mana é então usada para lançar feitiços a partir dele. Enquanto estiver energizado, o instrumento também concede um bônus de Taumaturgia igual ao seu nível. Um instrumento pode conter 10 manas por nível do item.

Armazenar mana em um instrumento é caro. Para cada ponto de mana armazenado no instrumento, o conjurador precisa gastar dois de sua reserva pessoal. Instrumentos podem ser carregados em várias sessões.

Um personagem só pode armazenar feitiços que ele conheça em um instrumento mágico. O feitiço armazenado permanece no instrumento até ser substituído. Um instrumento mágico pode armazenar um número total de círculos de feitiço até seu nível. Um instrumento de nível 3 pode armazenar um feitiço de terceiro círculo, ou também pode ser usado para armazenar um feitiço de segundo círculo e um de primeiro círculo ou três de primeiro círculo.

LISTA DE FEITIÇOS

PRIMEIRO CÍRCULO

CURA PELAS MÃOS

Cura 1d6 PV. O conjurador deve tocar o alvo. Cada nível de ampliação cura um ponto de vida adicional.

LUZ MÁGICA

O conjurador cria uma luz mágica na ponta de um cajado, ou outra arma, que ilumina um raio de 9 metros, muito parecido com uma tocha. Ampliação pode ser usada para adicionar um ou mais dos seguintes efeitos:

- Esfera de luz (o conjurador transforma a luz em uma bola flutuante que pode ser controlada pelo pensamento)
- Luz colorida (a luz brilha na cor escolhida pelo conjurador)
- Raio de luz (a luz brilha em um raio estreito que chega a 13,5 metros)
- Lampejo (o efeito dura apenas uma rodada, mas cega todos que olharem desprotegidos para o lampejo, por 1d6 rodadas)

A luz mágica brilha por 1 hora ou até ser dissipada pelo conjurador. Também pode gastar 1 mana adicional por hora.

QUEIMADURA GÉLIDA

Ataque de toque que causa 1d6-2 de dano. Cada nível de ampliação aumenta o dano em +1.

SENTIR MAGIA

O conjurador sente a presença de magia em um raio de 3 metros. Cada nível de ampliação adiciona outro metro ao raio. Essa detecção básica é instantânea, mas o feitiço também pode ser mantido por um custo de 1 mana por minuto.

TELECINESE

O conjurador pode mover remotamente um objeto de até 1kg. Cada ampliação adiciona outro quilograma de peso que pode ser movido. A telecinese dura 1 minuto e pode ser mantida por 1 mana adicional por minuto.



SEGUNDO CÍRCULO

ARMADURA MÁGICA

Uma bolha mágica ao redor do conjurador que absorve qualquer dano até que seu PV se esgote ou seja dissipada. A bolha tem 4 pontos de vida e cada nível de ampliação adiciona mais 4. O dano excedido não é transferido.

CRIAR COMIDA E ÁGUA

O feitiço cria uma ração diária de comida e água para uma pessoa.

IDENTIFICAR

Permite ao conjurador identificar uma única propriedade mágica de um item. Cada nível de ampliação identifica uma propriedade adicional.

LEVITAÇÃO

O conjurador pode flutuar lentamente para cima e para baixo por até 3 minutos. O feitiço pode ser mantido por 1 mana adicional por minuto. Este feitiço não fornece propulsão horizontal, mas um conjurador pode usar outros meios para flutuar horizontalmente.

LUZ DE CURA

Cura 1d6 PV sem ter que tocar o alvo. Cada nível de ampliação cura dois pontos de vida adicionais.

RELÂMPAGO

Ataque de projéteis que causa 1d6+2 de dano (+2 de dano por nível de ampliação).

TERCEIRO CÍRCULO

ANDAR NO AR

O conjurador pode andar no ar como se fosse um piso sólido por até 3 minutos. O feitiço pode ser mantido por 1 minuto para cada mana adicional gasta.

BOLA DE FOGO

Este feitiço de projétil causa 3d6 de dano em um

raio de 3 metros. Ampliação pode ser usada para:

- melhorar o dano em +2
- aumentar o raio em 2 metros

Uma Bola de Fogo pode ser ampliada de ambas as maneiras, pagando por cada ampliação separadamente.

CORRENTE DE RELÂMPAGOS

Igual a Relâmpago, mas também pode atacar vários inimigos, desde que estejam a 5 metros um do outro. Dano igual a Relâmpago. O número máximo de alvos afetados é 3.

ENCANTAR ARMA

O conjurador coloca um encantamento temporário em uma arma que concede ao seu portador +2 nas rolagens de ataque e dano. Dura um encontro de combate. Ampliação pode ser usada para adicionar +1 aos bônus de ataque e dano.

ESTASE

Ataque de toque que coloca o alvo em estase. Para o alvo, o tempo para; o alvo não pode se mover, atacar ou ser atacado. A duração é de uma hora. Ampliação adiciona uma hora a mais.



JE D

QUARTO CÍRCULO

CORCEL FANTASMA

O conjurador convoca um corcel fantasma que age como uma montaria por 24 horas. O corcel fantasma não precisa de descanso e pode andar sobre as águas. Este feitiço não pode ser manti-

do; o corcel deve ser invocado novamente após às 24 horas.

DEVOLVER A VIDA

O conjurador pode reviver um personagem caído enquanto o corpo ainda estiver intacto e quente. Após o reavivamento, o personagem retornado é curado em 2 PV. Ampliação pode ser usada para aumentar a cura em 2 pontos de vida.

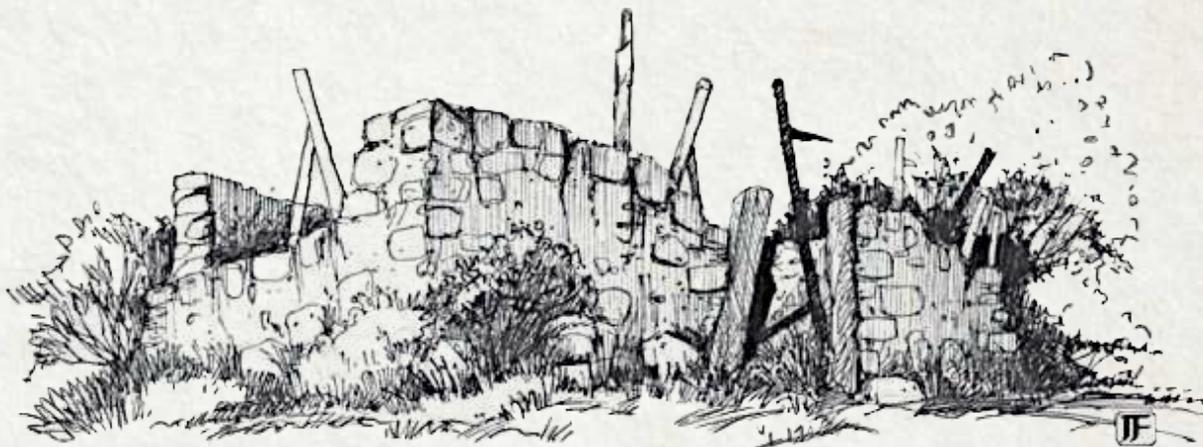
INVOCAR ELEMENTAL DA TERRA

O conjurador invoca um Elemental da Terra sob seu controle. O Elemental é destruído quando seu PV é esgotado ou quando dissipa

do pelo conjurador. Caminhada Mágica O conjurador pode se teletransportar até 10 metros em qualquer direção. Cada ampliação adiciona 10 metros à distância teletransportada. Não é preciso ter linha de visão, mas o conjurador deve ter uma imagem mental clara do lugar para onde deseja se teletransportar.

USAR PORTAL LUNAR

O conjurador pode abrir portais lunares em lugares especiais (como círculos de pedra) que permitem viagens instantâneas por longas distâncias. Portais lunares se fecham lentamente após 2 minutos. Eles não podem ser mantidos abertos, nem podem ser abertos mais de uma vez a cada 6 horas.



Variante: Guerreiro, Ladino & Estudioso

Magia é muito comum em GL&M. Todos com um valor de atributo Mago 1 ou superior podem lançar feitiços. Se você deseja conduzir um jogo com baixa magia, pode fazer as seguintes alterações:

O atributo Mago é substituído pelo atributo Estudioso. Todas as perícias que usavam Mago antes agora usam o atributo Estudioso. Esta mudança é puramente cosmética, então se não se importar, você pode, é claro, continuar com o atributo Mago.

Para lançar feitiços, um personagem precisa comprar um novo talento chamado “Feiticeiro” que dá acesso a feitiços de 1º círculo. A con-

juração de feitiços funciona como de costume, embora você esteja restrito a feitiços básicos quando começa com um novo personagem. Todos os outros talentos que afetam suas habilidades mágicas (como Mago de Sangue) precisam de Feiticeiro como um pré-requisito agora. Quando o personagem sobe de nível, ele pode adquirir “Feiticeiro Avançado” que lhe concede acesso aos círculos de feitiços restantes.

Esta regra opcional permite campanhas de baixa magia. Ao proibir o talento Feiticeiro você pode até jogar sem magia alguma.

Capítulo 5: Equipamento

Cada personagem começa com 250 peças de prata (PP) para comprar equipamentos. Qualquer personagem pode empunhar qualquer arma. Personagens que lançam feitiços podem usar armadura, mas a Penalidade da Armadura imposta pela armadura equipada aumenta o custo de mana de cada feitiço lançado.



ARMA	PERÍCIA	DANO	ALCANCE* (M)	CUSTO (PP)
Adaga	Adagas/Arremesso	1d6-2	8	2
Alabarda	Armas de Haste	1d6+3		7
Arco	Arcos	1d6	80	4
Arco Longo	Arcos	1d6+2	120	8
Arma de Duas Mãos	Consulte a descrição	2d6		10
Besta	Arcos	1d6+3	100	8
Cajado	Armas Contundentes	1d6		2
Desarmado/Punho	Desarmado	1d6/2		
Espada	Espadas	1d6		5
Estrela de Arremesso	Arremesso	1d6-1	15	2
Lança	Armas de Haste/Arremesso	1d6	20	3
Maça	Armas Contundentes	1d6		5
Machado	Machados	1d6		5
Martelo de Guerra	Armas Contundentes	1d6		5
Pistola Dracônica	Armas de Fogo	1d6+4	20	18
Rifle Dracônico	Armas de Fogo	2d6	40	25

*Quando o alvo está a mais da metade do alcance máximo, o ND do ataque é aumentado em 4. Este modificador não é aplicado ao usar adagas e estrelas de arremesso.



DETALHES DAS ARMAS

ALABARDA

A alabarda tem um alcance de 2 metros.

ARCO

Um conjunto de 10 flechas custa 2 PP. Um arco pode ser usado sobre uma montaria.

ARCO LONGO

Um conjunto de 10 flechas custa 2 PP. Um arco longo não pode ser usado sobre uma montaria.

ARMA DE DUAS MÃOS

Espadas, machados, maças e martelos de guerra existem em versões maiores, de duas mãos. Cada arma usa a perícia apropriada.

BESTA

Leva uma rodada para recarregar a besta. Um conjunto de 10 virotes custa 2 PP. Um arco pode ser usado sobre uma montaria.

DESARMADO

Personagens podem fazer ataques desarmados usando seus punhos. Ataques desarmados causam 1d6/2 de dano (arredondado para baixo). O dano mínimo causado é um ponto de vida.

PISTOLA DRACÔNICA

A pistola dracônica é uma arma de fogo de uma mão inventada durante a era de ouro do Império. Recarregar a pistola leva uma rodada. 10 tiros custam 4 PP.

RIFLE DRACÔNICO

O rifle dracônico é uma arma de fogo de duas mãos. Funciona de forma semelhante à pistola dracônica, mas tem um alcance muito maior e causa mais dano.

Recarregar o rifle leva uma rodada. 10 tiros custam 4 PP.

ARMADURA	DEFESA	PENALIDADE DE ARMADURA	CUSTO (PP)
Roupas	0	0	3
Roupa acolchoada	1	0	8
Armadura de couro	2	1	15
Armadura de escamas	3	2	23
Armadura lamelar	4	3	35
Cota de malha	5	4	70
Armadura de placas leve	6	5	90
Armadura de placas pesada	7	5	120
Armadura Golem	8	ver descrição	N/D
Escudo pequeno	+1	+2	5
Escudo grande	+2	+4	12
Escudo torre	+3	+6	15

As estatísticas fornecidas acima são para armaduras completas

DETALHES DAS ARMADURAS

ARMADURA GOLEM

A armadura Golem é uma armadura volumosa criada por ferreiros de uma época distante. Não só é incrivelmente resistente, mas também concede um bônus de 1d6 para todos os danos de arma. Conjurar é impossível enquanto em uma armadura Golem.

Existem rumores de armaduras Golem especiais que não permitem apenas conjurar feitiços, mas são elas mesmas um instrumento mágico. A armadura Golem não está disponível para venda.

ARMADURA DE PLACAS

A armadura de placas é feita de grandes placas de metal, que devem ser ajustadas ao usuário. A armadura de placas mal ajustada reduz todas as rolagens em 2.

ARMADURA DE ESCAMAS

A armadura de escamas consiste em muitas pequenas escamas presas a um revestimento de couro ou tecido.

ARMADURA LAMELAR

A armadura lamelar foi desenvolvida a partir de armadura de escamas, da qual difere por não precisar de revestimento para as escamas.

ITENS MÁGICOS

A seguir está uma lista de exemplos de itens mágicos. Os Mestres são motivados a criar seus próprios itens mágicos, ou modificar os modelos, para criar tesouros ainda mais exóticos para os personagens dos jogadores.

ARMADURA DO MAGO DE GUERRA

Esta armadura de placas da época do Império usa encantamentos especiais para permitir que os conjuradores a usem sem penalidades. Suas estatísticas são iguais à armadura de placa normal, mas sua PA é 0.

LÂMINA DE RUNAS

Esta espada inscrita com runas ignora qualquer armadura. Rolagens de ataque com esta arma são feitas contra a Defesa básica.

MANOPLAS DE FORÇA TITÂNICA

Essas grandes manoplas causam 2d6 de dano quando usadas para ataques desarmados.

MANTO PLÚMEO

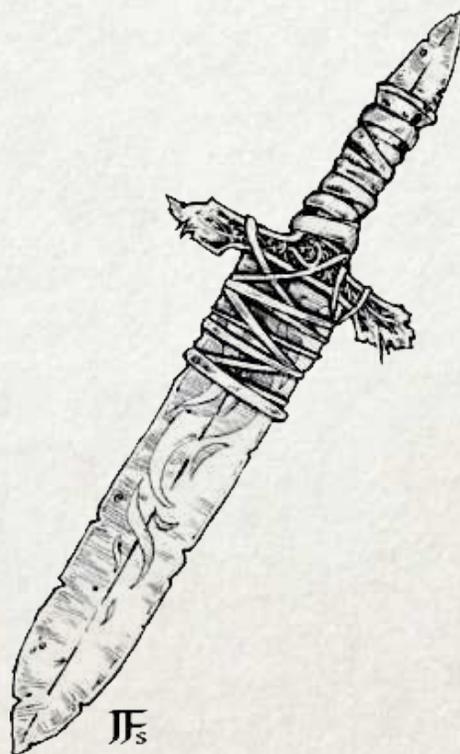
Este manto é completamente coberto por penas de corvo que reduzem a velocidade de uma queda, de modo que o usuário não sofra nenhum dano ao cair.

POÇÃO DE CURA

Este frasco contém um líquido vermelho borbulhante que cura 1d6 PV quando ingerido.

POÇÃO DE MANA

Este frasco contém uma poção azul borbulhante que restaura 1d6 pontos de Mana quando ingerida.



ITENS	CUSTO (PP)
Barril de cerveja	6
Barril de vinho	9
Burro ou mula	25
Carroça de boi	7
Cavalo de carga	30
Cavalo de guerra	150
Cavalo de montaria	75
Corda (10 metros)	2
Feitiços 1º círculo	25
Feitiços 2º círculo	50
Feitiços 3º círculo	75
Feitiços 4º círculo	100
Gazua	2
Grimório (encadernado em couro)	20
Grimório (metalizado)	40
Haste (3 metros)	1
Instrumento mágico (1º círculo)	80
Instrumento mágico (2º círculo)	160
Instrumento mágico (3º círculo)	240
Instrumento mágico (4º círculo)	320
Kit do Aventureiro	5
Lanterna	5
Mochila	4
Picareta	3
Ração (para 1 semana)	7
Ração de emergência (para 1 semana)	14
Sacos de sela, sela e freio	8
Tocha	1
Vestimentas de viagem	5
Vestimentas nobres	12
Vestimentas normais	3

DETALHES DOS EQUIPAMENTOS

CARROÇA DE BOI

A carroça de boi é um veículo de duas rodas que é geralmente puxado por gado. Os bois não estão incluídos

CAVALO

As estatísticas para cavalos podem ser encontradas no Apêndice 3.

CAVALO DE CARGA

Um cavalo de carga vem totalmente equipado com uma sela de carga e freio.

FEITIÇOS

Feitiços devem ser adquiridos antes de serem usados. Eles podem ser transcritos de um grimoário existente ou podem ser comprados na forma de pergaminhos de magia, que podem ser adicionados ao repertório do conjurador.

INSTRUMENTO MÁGICO

Um instrumento mágico pode assumir muitas formas (manopla, amuleto, varinha, etc.). Para

obter mais detalhes sobre implementos mágicos, consulte o Capítulo 4.

KIT DO AVENTUREIRO

Este kit contém pederneira e isqueiro, uma garrafa de água, um cobertor, um saco de dormir e uma pequena tenda.

LANTERNA

Lanternas produzem uma luz mais brilhante do que tochas e não são apagadas com tanta facilidade.

RAÇÕES DE EMERGÊNCIA

Essas rações não estragam com o tempo.

TOCHA

Uma tocha acesa ou apagada pode ser usada como arma improvisada. Use a perícia Armas Contundentes. O dano é 1d6-2 para tochas apagadas e 1d6-1 para tochas acesas. Inimigos inflamáveis podem ser incendiados.



Capítulo 6: Conduzindo o jogo



A SEÇÃO SEGUINTE É APENAS PARA O MESTRE. SE VOCÊ
É UM JOGADOR, PARE DE LER AQUI!

CONDUZINDO GUERREIRO, LADINO & MAGO

GL&M deixa muito espaço para interpretação em suas regras e, em muitos casos, a decisão do Mestre desempenha um papel importante. Ele compartilha isso com muitos dos primeiros RPGs, que agora são chamados de “velha guarda” ou “old school”. Mas esse aspecto do jogo permite que seja uma ferramenta perfeita para jogadores e Mestres. Se houver algo que esteja faltando no jogo para sua campanha, basta adicioná-lo. Se há algo que o incomoda, adapte ou ignore. As possibilidades são infinitas e a natureza leve das regras permite que você faça o seu próprio jogo sem ter medo de quebrar o sistema inteiro.

COMECE DEVAGAR, ENTÃO CHEGUE AO ÉPICO

Especialmente se você não jogou GL&M antes, deve iniciar as coisas devagar. Não atire seus jogadores em uma aventura épica desde o início. Tente primeiro ter uma ideia das regras e da letalidade do combate. Não há nada mais frustrante para os jogadores do que ter que encarar a morte de todos do grupo na primeira sessão. Depois que estiver mais confortável com o jogo, você pode aumentar um pouco o tom das coisas. GL&M deve ser uma fantasia épica. O cenário incluído no livro sugere artefatos poderosos, tecnologias perdidas e cidades em ruínas. Isso é provavelmente o que os jogadores esperam quando se sentam à mesa de jogo, então é o que o Mestre deve entregar.

O MESTRE DEFINE AS COISAS, NÃO AS REGRAS

Geralmente, é bem mais rápido e melhor para o fluxo do jogo se o Mestre definir as coisas quando houver uma discussão sobre regras. Nada destrói mais o clima de qualquer jogo do que uma longa discussão sobre regras e a interpretação do que está impresso no livro. Para evitar isso, o Mestre deve ter sempre a última palavra nesses casos. Se o problema em questão ainda o incomodar após o jogo, apene-se de uma lida e decida-se; durante o jogo,

você deve decidir logo ao invés de aprofundar sobre isso.

APROPRIE - SE

Não posso ser mais claro: aproprie-se do GL&M. Mestres e jogadores são incentivados a trazer suas próprias ideias para a mesa. Adicione novos locais. Crie novos monstros. Mude as regras. Componha seus próprios feitiços. O que for melhor para seu mundo, faça. Muita criatividade foi usada na produção desse jogo, mas, definitivamente, não pare por aqui! Este livro contém várias regras opcionais que você pode usar, mas também pode adicionar suas próprias regras da casa. Se você pensa que está faltando algo crítico ou muito legal no jogo, diga-nos!

DEFININDO O CLIMA COM MÚSICA

Quando se trata de definir um clima, nada é melhor que música. Algumas pessoas preferem trilhas sonoras de filmes e jogos de computador; algumas pessoas preferem o heavy metal. O importante é que você e seus jogadores se sintam confortáveis com a música e que ela eleve o clima do seu jogo. Deixar uma música de um filme de terror tocando de fundo é uma ótima maneira de melhorar a imersão se você estiver conduzindo uma aventura de terror.

AVANÇO DE PERSONAGEM

Personagens em GL&M não têm níveis nem precisam acumular pontos de experiência para melhorar suas habilidades. O Mestre decide quando os personagens estão prontos para avançar. Normalmente, isso acontece no final de uma aventura bem-sucedida. (Se quiser que os personagens avancem mais rápido, você pode permitir que avancem após cada sessão, a cada duas sessões e assim por diante.)

Sempre que o Mestre permitir que os jogadores avancem, pode ser da seguinte forma:

- Aumentar um atributo em 1 ponto.
- Adicionar 1d6 aos PVs ou Mana
- Ganhar uma perícia adicional
- Ganhar um talento

Os talentos devem ser mais difíceis de obter do que uma perícia adicional ou PVs. O Mestre deve enviar o personagem do jogador em uma missão secundária para encontrar um treinador, obter admissão em um grupo especial ou aprender um antigo ritual que desbloqueie esse talento.

OPCIONAL: O Mestre pode permitir que os jogadores adicionem 3 pontos de PV ou Mana ao subir de nível, em vez de rolar o dado.

AMEAÇAS E PERIGOS

Além do combate, há muitas maneiras pelas quais um personagem pode ser ferido. A tabela abaixo lista alguns perigos possíveis.

PERIGO	DANO
Queda	1d6 por 3 metros de queda
Sufocamento/ afogamento	1d6 por rodada
Veneno leve	1d3 de dano inicial, 1 dano por rodada até o teste bem-sucedido de Guerreiro vs. ND 7.
Veneno letal	1d6 de dano inicial, 2 de dano por rodada até o teste bem-sucedido de Guerreiro vs. ND 11.
Fogo	1d6 por rodada exposto às chamas



Capítulo 7: O Mundo

GL&M pode ser jogado em quase todos os cenários, mas foi criado com o Império Caído de Vaneria em mente. O povo Vaneriano conquistou todo o continente no passado e construiu a civilização mais gloriosa de toda a história humana. Os avanços tecnológicos e mágicos permitiram aos cidadãos Vanerianos viver em paz e prosperidade. Golens faziam a maior parte do trabalho pesado e perigoso e golens de guerra ajudaram a defender as fronteiras.

Quando o último imperador, Aurelius III, morreu, seus sucessores iniciaram uma sangrenta guerra civil. Quinhentos anos depois, pouco restara do glorioso Império. Alguns senhores da guerra ainda reivindicam o trono imperial, mas nenhum deles tem poder suficiente para unir as cidades-estados em guerra. A maioria dos golens de guerra imperiais foram destruídos; aqueles que permaneceram foram proibidos há séculos.



GAZETTER

TUKRAEL

A antiga capital do Império foi arrasada no final da guerra e agora está tomada por mortos-vivos. Nenhuma pessoa ousa explorar as ruínas da velha Tukrael. Que maravilhas ainda podem estar ocultas em meio às ruínas?

VAIKUS

Uma cidade-estado no sopé das montanhas Dente de Dragão, no norte de Vaneria. É a nação mais civilizada entre os sucessores do Império. Os Vaikusianos têm um forte sistema de castas, onde as castas dos Nobres e dos Guerreiros

detêm o poder, enquanto as castas inferiores fornecem prosperidade. Os Cavaleiros Falcões Vaikusianos são umas das poucas unidades militares que ainda carregam pistolas dracônicas como armas.

JOAKALAVI

Uma cidade localizada no Deserto Central. Era um posto avançado Imperial sem importância antes da guerra, mas se tornou a cidade comercial mais importante do continente. Caravanas

de todas as cidades-estado negociam umas com as outras nesta bela cidade. Ninguém, exceto a Guarda Escorpião, tem permissão para portar armas em Joakalavi.

TRAEVAR

Traevvar é uma cidade relativamente pequena às margens do Lago Anytes. É conhecido pela Espiral Sombria, a última academia mágica remanescente dos tempos imperiais.

CEMIMUS

O reino de Cemimus é o maior rival de Vaikus. Governado por um descendente direto do imperador Aurelius III, Cemimus é uma das nações que reivindicam o trono imperial. A nação é conhecida por seus exércitos mercenários implacáveis e pela corrupção entre seus oficiais. Cemimus está atualmente travando uma guerra contra sua vizinha, Bekel.

BEKEL

Bekel é uma cidade-estado ao sul de Cemimus e perto da antiga capital imperial de Tukrael. É conhecida pelos grandes depósitos de minério extraídos diretamente abaixo da cidade. Grande parte dos mineradores nunca deixa os túneis subterrâneos. Os engenheiros e ferrei-

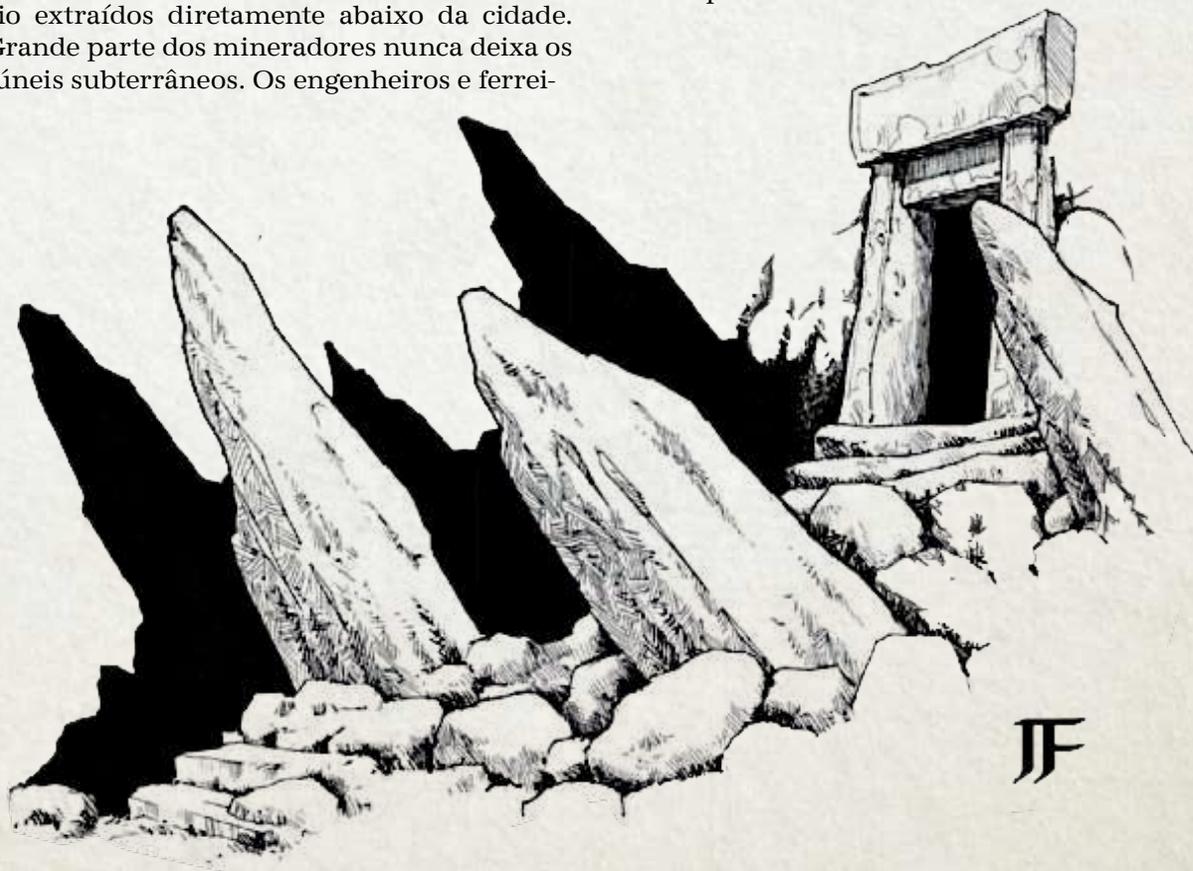
ros Bekelanos estão entre os melhores do mundo.

CHAETRIL

Chaetрил é uma das menores cidades-estado. Ela está localizado nas pastagens a oeste de Vaikus. Chaetрил exporta gado e cavalos para todas as outras cidades-estados. Seus cavalos só perdem para aos Cavalos de Guerra Imperiais. É também a sede do Patriarca da Fé Imperial, a principal religião do continente. A catedral de Chaetрил é a casa dos Paladinos, uma unidade de elite dos cavaleiros da igreja.

ALGUMAS NOTAS

As informações apresentadas aqui não são um cenário de campanha completo. Isso deve ser a semente para dar forma a sua própria campanha. Quem governa a cidade de Bekel? Como é a fé imperial? O que está acontecendo em Tukrael? Preencha as lacunas. Não gosta da ideia de que os Cavaleiros Falcões carregam pistolas como armas? Mude. Você quer ter hordas de bárbaros invasores do leste ou até mesmo orcs? Coloque-os. É a sua caixa de areia; sintase à vontade para brincar nela.



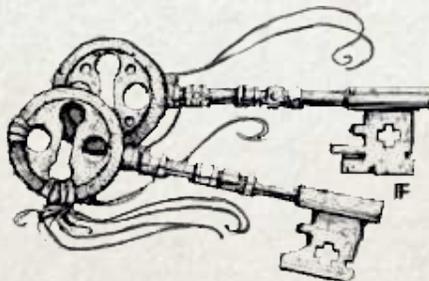
JF

Apêndice 1: Perícias & Talentos

LISTA DE PERÍCIAS

A tabela abaixo lista todas as perícias disponíveis para GL&M. Mestres são livres para adicionar mais perícias, se necessário.

PERÍCIA	ATRIBUTO. DESCRIÇÃO
Acrobacias	Ladino. Treinamento em atividades como dança, contorcionismo, escalada, caminhada na corda bamba, cambalhota.
Alquimia	Mago. Treinamento na criação e identificação de poções e pomadas.
Atletismo	Guerreiro. Treinamento em natação, corrida e salto.
Atenção	Mago. Essa perícia é uma medida da consciência do personagem em relação ao seu entorno.
Machados	Guerreiro. Treinamento com machados.
Armas Contundentes	Guerreiro. Treinamento em todas as armas contundentes, como maças e cajados.
Arcos	Ladino. Perícia para usar arcos e bestas.
Adagas	Ladino. Treinamento com punhais e facas.
Condução	Guerreiro. Treinamento com condução de veículos.
Armas de Fogo	Ladino. Treinamento no uso de armas de fogo exóticas.
Herbalismo	Mago. Conhecimento de plantas, ervas e seus usos medicinais. Pode ser usado para curar personagens gravemente feridos.
Tradição	Mago. Conhecimento geral.
Armas de Haste	Guerreiro. Treinamento com armas de haste, lanças e piques.
Montaria	Guerreiro. Treinamento em cavalgar cavalos e outras montarias comuns.
Espadas	Guerreiro. Treinamento com todos os tipos de espadas, inclusive as de duas mãos.
Taumaturgia	Mago. Treinamento com feitiços e rituais arcanos.
Gatunagem	Ladino. Treinamento nas artes ladinas, como abrir fechaduras e bater carteiras.
Arremesso	Ladino. Proficiência com armas de arremesso, como a shuriken.
Desarmado	Guerreiro. Treinamento com luta desarmada.



LISTA DE TALENTOS

A tabela a seguir contém todos os talentos disponíveis para personagens em GL&M. Os Mestres estão livres para adicionar mais, se necessário.

TALENTO	DESCRIÇÃO
Artesão	Você é treinado em um ofício como ferraria, carpintaria ou fabricação de arcos. Pode ser adquirido mais de uma vez.
Ataque Massivo	Você pode adicionar o nível do seu de atributo Guerreiro ao dano de seu ataque corpo a corpo, uma vez por combate
Caçador	Você é um caçador treinado e pode usar a natureza como sustento. Quando tiver tempo suficiente, você pode conseguir comida suficiente para alimentar um grupo de quatro pessoas.
Campeão	Selecione uma causa. Você recebe um bônus de +2 nas rolagens de ataque e dano contra os inimigos dessa causa. Pode ser adquirido mais de uma vez.
Conduíte	Você pode adicionar o nível de seu atributo Mago ao dano de seu ataque mágico, uma vez por combate.
Conjurador Blindado	Você pode reduzir a Penalidade de Armadura em 2. Pode ser adquirido mais de uma vez.
Diabo Sortudo	Você pode rolar novamente qualquer teste uma vez por cena (ou combate)
Duro na Queda	O dano que você recebe de um ataque individual é reduzido em 2.
Escudeiro	Você é seguido por um escudeiro que carrega seu equipamento e tesouro por aí, podendo ser solicitado a realizar tarefas.
Familiar	Você tem um pequeno animal, como um gato ou um falcão, como familiar que pode executar alguns truques simples.
Liderança	Você é um líder talentoso e pode comandar tropas.
Lutar com Duas Armas	Você pode empunhar uma arma em sua mão inábil sem penalidades. Não concede um ataque extra.
Mago de Sangue	Você pode usar pontos de vida em vez de mana ao lançar feitiços. Você pode usar seu PV para cobrir parte ou todo o custo de um feitiço ao lançá-lo.
Marinheiro	Você é treinado para conduzir um barco ou veleiro e não recebe nenhuma penalidade por lutar em um navio.
Sexto Sentido	Você pode rolar um dado antes de qualquer emboscada ou outra situação em que esteja prestes a ser surpreendido. Se você rolar 4+, você não ficará surpreso e poderá agir primeiro.
Tiro Preciso	Você pode adicionar o nível do seu atributo Ladino ao dano de seu ataque à distância, uma vez por combate

Apêndice 2: Regras Opcionais

PERSONAGENS JOGADORES

NÃO HUMANOS

Raças não humanas, como Elfos, Anões, Metadílios e Gnomos são um clichê comum do gênero RPG de fantasia. Alguns jogos permitem até que os jogadores joguem com membros de raças mais bestiais como Orcs, Goblins ou até criaturas mais fantásticas. Embora não haja elfos, anões, gnomos e metadílios no cenário de campanha apresentado neste livro, eles podem ser opções viáveis para o jogador em outros cenários de fantasia.

RAÇA DOS JOGADORES

No início da criação do personagem, o jogador escolhe a raça de um personagem. Isso pode ser escolhido na lista a seguir, ou o Mestre pode criar mais raças. O personagem recebe automaticamente todos os talentos listados como "talentos raciais" na descrição da raça.

ELFO

Elfos geralmente são humanoides longilíneos e belos, com membros ligeiramente alongados e orelhas pontudas. Elfos têm menos pelos do corpo do que os humanos, têm um talento excepcional para a magia e vivem muito mais tempo do que os humanos e amadurecem quase na mesma velocidade. Talentos raciais: Atributo excepcional (Mago), Sexto Sentido, Fraco

ANÃO

Anões são mais baixos e atarracados que os humanos. Anões machos geralmente exibem barbas longas e grossas. Anões são muito fortes e resistentes para seu pequeno tamanho, conhecidos por suas proezas em combate. Anões vivem mais que os humanos, mas não tanto quanto os elfos. Talentos raciais: Atributo excepcional (Guerreiro), Artesão (o ofício fica à escolha do jogador), Sem Talento para Magia

METADÍLIO

Metadílios são ainda mais baixos que os anões e às vezes são confundidos com crianças humanas. Eles geralmente vivem uma vida pacífica longe das agitadas cidades de gente grande, mas se um dos membros dessa raça vai se aventurar, seu talento excepcional para o roubo brilha. Talentos raciais: Atributo Excepcional (Ladino), Caçador, Fraco

HOMEM-LAGARTO

Homens-lagartos são uma espécie inteligente que evoluiu dos lagartos. Embora tenham sangue quente, eles ainda preferem áreas quentes e secas. Eles se assemelham a lagartos humanoides com escamas em vez de pele (que também funcionam como armadura). Homens-lagarto são conhecidos pela falta de emoções fortes e por sua lógica apurada. Talentos raciais: Armadura Natural (Defesa 2), Duro na Queda, Pária

GOBLIN

Goblins são os menores dos "peles-verdes". Eles têm pele verde e orelhas pontudas muito longas, medindo cerca de um metro de altura. Eles têm vozes estridentes e bocas cheias de dentes, afiados como navalhas. Goblins parecem ter um talento especial para vasculhar e fuçar. Talentos raciais: Engenheiro, Diabo Sortudo, Fraco

ORC

Orcs são ligeiramente maiores que humanos, têm pele verde e são excepcionalmente fortes. Eles podem ser guerreiros selvagens, mas têm um forte senso de honra. Eles geralmente desprezam raças menores como Goblins e Metadílios. Aventureiros Orcs são uma visão rara, mas frequentemente eles são acompanhados por um de seus lobos negros domesticados. Talentos raciais: Furioso, Atributo Excepcional (Guerreiro), Pária

TALENTOS

Membros de raças não-humanas recebem um número de talentos bônus na criação do personagem. Alguns deles são talentos especiais disponíveis apenas para uma raça em particular, o que ajuda a diferenciá-los de humanos comuns. Alguns talentos raciais são, na verdade, desvantagens, destinadas a equilibrar as vantagens que essas raças têm. Mestres são encorajados a inventar seus próprios talentos raciais. Os talentos apresentados neste capítulo são uma fonte de inspiração. Com a aprovação do Mestre, jogadores de outras raças também podem escolher alguns desses talentos.

FURIOSO

Este talento permite que um personagem fique furioso durante o combate. Ficar furioso adiciona +2 ao atributo Guerreiro e a todo o dano causado.

Um personagem furioso ignora temporariamente todos os efeitos de dano: anote todo o dano que o personagem furioso sofreu e aplique o total quando a raiva furiosa passar. O atributo Mago é reduzido a 0 durante a duração da fúria e é impossível lançar feitiços.

O personagem deve atacar o inimigo mais próximo e só pode lutar corpo a corpo (com armas brancas ou desarmado). Quando todos os inimigos estiverem incapacitados ou mortos, o Furioso tem que realizar um teste Fácil (5) usando seu valor normal de Mago, não modificado. Se o teste for bem-sucedido, o efeito termina e o personagem cai inconsciente no chão. Um personagem que recebeu dano suficiente para ser reduzido a 0 PV ou menos, está morto ou morrendo. Caso contrário, o personagem é nocauteado por 2d6 minutos e acorda com dor de cabeça. Se a rolagem não for bem-sucedida, o Furioso deve atacar o aliado mais próximo, mas pode continuar fazendo rolagens a cada turno de combate, até sair da fúria.

ATRIBUTO EXCEPCIONAL

Este talento permite ao jogador rolar dois dados de seis lados em vez de um ao fazer um teste usando o atributo relevante. Fica valendo o resultado mais alto.

ARMADURA NATURAL

Armadura Natural é geralmente formada por escamas ou pelos espessos que protegem o personagem de ferimentos. A Defesa concedida pela Armadura Natural funciona enquanto nenhuma outra armadura for usada.



SEM TALENTO PARA MAGIA

Um personagem com esse talento tem dificuldade em entender os conceitos da magia ou tem uma resistência natural para canalizar mana. Ao fazer um teste de conjuração, o personagem rola dois d6 e usa o menor dos resultados. Além disso, todos os custos básicos de mana para feitiços são dobrados. A Penalidade de Armadura para armaduras equipadas permanece a mesma.

ENGENHOQUEIRO

Este talento concede um bônus de +2 em todos os testes relacionados a consertar, desmontar ou usar equipamentos técnicos como armadilhas mecânicas, armas de fogo, golens de guerra, mecanismos de relojoaria, etc.

FRACO

Um personagem com esse talento começa o jogo com pontos de vida iguais a 3 + o atributo Guerreiro e, ao subir de nível, ganha apenas 1d6-2 pontos de vida (mínimo 1 ponto).

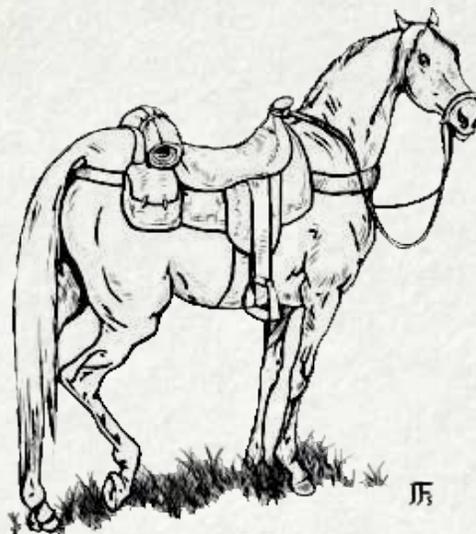
PÁRIA

Um personagem com esse talento racial é considerado um pária na maioria das sociedades. Todo teste relacionado à interação social com um membro de outra raça é modificado por - 3.

LUTAR COM DUAS ARMAS E ATAQUES MÚLTIPLOS

O talento Lutar com Duas Armas já permite aos personagens empunhar duas armas simultaneamente, embora não conceda ataques adicionais. Se o Mestre aprovar, os PJs que usam duas armas também podem atacar com ambas as armas em uma rodada se tiverem o talento Ataque Duplo, que tem o Lutar com Duas Armas como pré-requisito. Ao usar o Ataque Duplo, o personagem recebe um ataque adicional usando a arma da mão inábil. Ambas as armas devem ser do mesmo tipo para

usar esta manobra; duas armas corpo-a-corpo ou duas armas de longo alcance são aceitáveis (por exemplo: pistolas dracônicas, espadas gêmeas ou espada e adaga), mas não uma arma de longa distância e uma arma corpo-a-corpo. Arma de Duas Mãos não usa o benefício desse talento.



COMBATE MONTADO E COMBATE COM VEÍCULOS

O combate montado e o combate com veículos são tratados de maneira muito semelhante ao combate entre personagens. A principal diferença são os testes de Manobra. Lutar a cavalo ou em um veículo em movimento rápido, como uma carruagem puxada por cavalos, pode ser uma questão complicada e perigosa.

MANOBRAS

Um personagem tentando realizar uma manobra sobre um cavalo ou em um veículo em movimento deve fazer um teste de Manobra com um ND decidido pelo Mestre. Ao montar um cavalo ou montaria semelhante, este é um teste de Montaria; ao controlar um veículo, a perícia Condução se aplica. Apenas se mover em linha reta não é considerado uma manobra em si,

desde que o cavaleiro/conductor não esteja lutando.

MANOBRA	ND
Trote (Cavalo)	-
Cânter (Cavalo)	5
Galope (Cavalo)	9
Curva Fechada	7
Parada Abrupta	9
Saltar Obstáculo	7

Aqui estão alguns exemplos de NDs de Manobras comuns:

Se o teste de manobra for bem-sucedido, o personagem pode realizar ações de combate como ataques, recarga de armas e assim por diante. Se o teste falhar, o personagem pode cair do cavalo ou se espatifar. Caso a manobra realizada seja montando/conduzindo em linha reta, o personagem deve reduzir a velocidade imediatamente.

MAGIA RITUALÍSTICA

Feitiços dos círculos superiores estão fora do alcance da maioria dos conjuradores. Os NDs de conjuração são altos e os custos de mana podem representar um problema para magos menores.

Com a aprovação do Mestre, conjuradores podem escolher executar magia ritualística para contornar essas dificuldades.

Quando mais de uma pessoa realiza um ritual, os participantes podem somar seu mana. Se um ou mais participantes tiver o talento Mago de Sangue, eles podem usá-lo para converter os PVs de qualquer participante em Mana também. Alguns feiticeiros verdadeiramente malignos sabem o segredo de sacrificar seres vivos para extrair grandes quantidades de poder para um feitiço; este ato vil nunca deve ser praticado pelos heróis.

A magia ritualística leva mais tempo para ser executada do que feitiços mágicos normais. A lista a seguir fornece os tempos mínimos de conjuração para magia ritualística. O custo de mana do feitiço permanece o mesmo, e a ampliação do feitiço pode ser usada, mas a dificuldade de conjuração é reduzida em 1 quando o ritual é realizado no tempo mínimo. Se os conjuradores decidirem levar o dobro do tempo listado, o ND é reduzido em 2 e assim por diante.

CÍRCULO	TEMPO	MAX. PARTICIPANTES
1º círculo	1 min	3
2º círculo	5 min	6
3º círculo	15 min	9
4º círculo	1 hora	12



Apêndice 3: Bestiário

Neste Bestiário você encontrará estatísticas médias para vários personagens não-jogadores e criaturas comuns. Observe que a Defesa listada é sempre a Defesa sem armadura. Bônus concedidos por armaduras ou escudos estão listados entre parênteses.

OPCIONAL: Se você precisa de PNJs não humanos, como um Orc Bandido ou um Elfo Mago, basta adicionar os talentos raciais listados no Apêndice 2.

PNJ COMUM

BANDIDO

Atributos: Guerreiro 5, Ladino 3, Mago 2
PV: 11, Mana: 4
Defesa: 10 (+2 da armadura de couro)
Perícias: Machados, Arcos, Montaria
Talentos: nenhum
Ornamentos: Vestimentas de couro, chapéu de aba larga, machado, besta com 10 virotes.

CAVALEIRO

Atributos: Guerreiro 6, Ladino 2, Mago 3
PV: 16, Mana: 6
Defesa: 10 (+6 da armadura de placas leve, +1 do escudo pequeno)
Perícias: Tradição, Armas de Haste, Montaria, Espadas
Talentos: Liderança, Escudeiro
Ornamentos: Armadura de placas leve, espada, escudo pequeno, cavalo de guerra

GUARDA DA CIDADE

Atributos: Guerreiro 5, Ladino 3, Mago 2
PV: 11, Mana: 4
Defesa: 10 (+3 de armadura de escamas)
Perícias: Arcos, Armas de Haste, Espadas
Talentos: nenhum
Ornamentos: Armadura de escamas, alabarda, aspada, besta com 10 virotes, algemas

MAGO APRENDIZ

Atributos: Guerreiro 2, Ladino 3, Mago 5
PV: 8, Mana: 10
Defesa: 6
Perícia: Alquimia, Armas Contundentes, Taumaturgia
Talentos: Familiar (Corvo)
Feitiços: Queimadura Gélida, Cura pelas Mãos
Ornamentos: Manto do mago, Cajado, bolsa com 2d6 peças de prata

MAGO PROFISSIONAL

Atributos: Guerreiro 3, Ladino 3, Mago 5
PV: 12, Mana: 10
Defesa: 6
Perícia: Alquimia, Armas Contundentes, Tradição, Taumaturgia
Talentos: Familiar (Corvo), Conduíte
Feitiços: Queimadura Gélida, Cura pelas Mãos, Relâmpago
Ornamentos: Manto do mago, Cajado, bolsa com 2d6 peças de prata

MATADOR

Atributos: Guerreiro 3, Ladino 5, Mago 2
PV: 9, Mana: 4
Defesa: 10
Perícias: Adagas, Gatunagem, Arremesso
Talentos: Lutar com Duas Armas
Ornamentos: roupas escuras, capa com capuz, adaga, 1d6 estrelas de arremesso

PLEBEU

Atributos: Guerreiro 2, Ladino 2, Mago 1
PV: 8, Mana: 2
Defesa: 6
Perícias: nenhuma
Talentos: nenhum
Ornamentos: Roupas simples, faca, bolsa com 1 peça de prata

SACERDOTE

Atributos: Guerreiro 3, Ladino 3, Mago 5

PV: 12, Mana: 10

Defesa: 6

Perícias: Atenção, Armas Contundentes, Tradição

Talentos: Campeão (Fé Imperial), Escudeiro

Feitiços: Cura pelas Mãos, Criar Comida e Água

Ornamentos: Manto de sacerdote, Cajado, Símbolo Sagrado

SOLDADO

Atributos: Guerreiro 5, Ladino 3, Mago 2

PV: 10, Mana: 4

Defesa: 10 (+3 da armadura de escama, +2 do escudo grande)

Perícias: Atletismo, Armas de Fogo, Espadas

Talentos: nenhum

Ornamentos: Armadura de escamas, escudo grande, espada, rifle dracônico com 20 tiros.

ANIMAIS

Os animais têm blocos de estatísticas ligeiramente diferentes dos humanos. Em vez de perícias, talentos e ornamentos, vários ataques do animal são listados. Os animais podem atacar com todos os seus ataques naturais, se não houver outra observação. Se um ataque for marcado com um asterisco (*), a regra de explosão de dados para danos não se aplica.

ARANHA GIGANTE

Atributos: Guerreiro 6, Ladino 6, Mago 0

PV: 24, Mana: 0

Defesa: 8 (+4 da armadura de quitina)

Ataques: Mordida Venenosa (usa o atributo Ladino) 1d6+2 de dano (Veneno leve)

Notas: pode ser treinado como uma montaria para raças pequenas

AVE DE RAPINA

Atributos: Guerreiro 2, Ladino 6, Mago 0

PV: 4, Mana: 0

Defesa: 9 (+3 durante o vôo)

Ataques: Bico* (usa o atributo Ladino) 1d6/2 de dano

Observações: essas estatísticas também podem ser usadas para corvos e outras aves de tamanho similar

BESOURO DE FOGO

Atributos: Guerreiro 4, Ladino 4, Mago 0

PV: 8, Mana: 0

Defesa: 8 (+3 da armadura de quitina)

Ataques: Jato de fogo (usa o atributo Ladino) 1d6 de dano, alcance 10 metros

BESOURO GIGANTE

Atributos: Guerreiro 4, Ladino 4, Mago 0

PV: 14, Mana: 0

Defesa: 8 (+3 da armadura de quitina)

Ataques: Mordida 1d6+2 de dano

CÃO

Atributos: Guerreiro 4, Ladino 2, Mago 0

PV: 6, Mana: 0

Defesa: 7

Ataques: Mordida* (usa o atributo Guerreiro) 1d6 de dano

Notas: pode ser treinado como uma montaria para raças pequenas

CAVALO

Atributos: Guerreiro 5, Rogue 5, Mago 0

PV: 12, Mana: 0

Defesa: 9

Ataques: Mordida* (usa o atributo Guerreiro) 1d6 de dano

Notas: Cavalos de Guerra têm 1d6+4 pontos de vida adicionais e têm um ataque de atropelar (que usa o atributo Guerreiro) que causa 2d6 de dano

COBRA VENENOSA

Atributos: Guerreiro 2, Ladino 6, Mago 0

PV: 6, Mana: 0

Defesa: 8

Ataques: Mordida Venenosa * (usa o atributo Ladino) 1d6/2 de dano + veneno (leve ou letal, consulte o Capítulo 6)

FELINO, GRANDE

Atributos: Guerreiro 4, Ladino 8, Mago 0

PV: 12, Mana: 0

Defesa: 8

Ataques: 2x Garras (usa o atributo Ladino) 1d6+2 de dano, Mordida (usa o atributo Guerreiro) 1d6+3

FELINO, PEQUENO

Atributos: Guerreiro 2, Ladino 8, Mago 0

PV: 5, Mana: 0

Defesa: 8

Ataques: 2X Garras* (usa o atributo Ladino) 1d6/2 de dano

LOBO

Atributos: Guerreiro 4, Ladino 4, Mago 0

PV: 8, Mana: 0

Defesa: 8

Ataques: Mordida (usa o atributo Guerreiro) 1d6 de dano

LOBO ATROZ

Atributos: Guerreiro 6, Ladino 6, Mago 0

PV: 25, Mana: 0

Defesa: 10 (+2 de pelo espesso)

Ataques: Mordida (usa o atributo Guerreiro) 1d6+3 de dano

Notas: pode ser treinado como uma montaria

RATO GIGANTE

Atributos: Guerreiro 4, Ladino 2, Mago 0

PV: 12, Mana: 0

Defesa: 7

Ataques: Mordida (usa o atributo Guerreiro) 1d6 de dano

SANGUESSUGA GIGANTE

Atributos: Guerreiro 3, Ladino 6, Mago 0

PV: 15, Mana: 0

Defesa: 8

Ataques: Mordida Venenosa (usa o atributo Ladino) 1d6-2 de dano (Veneno leve)

URSO

Atributos: Guerreiro 8, Ladino 4, Mago 0

PV: 20, Mana: 0

Defesa: 10 (+2 de pelo espesso)

Ataques: 2x Patas (usa o atributo Guerreiro) 1d6+4 de dano, Mordida (usa o atributo Guerreiro) 2d6

CRIATURAS MÁGICAS E MORTO-VIVOS

DRACO

Atributos: Guerreiro 8, Ladino 6, Mago 2

PV: 35, Mana: 4

Defesa: 11 (+4 das escamas)

Ataques: Mordida (usa o atributo Guerreiro) 1d6+3 de dano, 2x garras (usa o atributo Guerreiro) 1d6+2 de dano

Notas: pode ser treinado como uma montaria

DRACO DE FOGO

Atributos: Guerreiro 8, Ladino 6, Mago 2

PV: 38, Mana: 4

Defesa: 11 (+4 das escamas)

Ataques: Mordida (usa o atributo Guerreiro) 1d6+1 de dano, 2x garras (usa o atributo Guerreiro) 1d6 de dano, sopro de chama (usa o atributo Ladino) 2d6

Notas: pode ser treinado como uma montaria

ELEMENTAL DE TERRA

Atributos: Guerreiro 10, Ladino 2, Mago 0

PV: 40, Mana: 0

Defesa: 10

Ataques: 2x punho de pedra (usa o atributo Guerreiro) 2d6+

ESQUELETO

Atributos: Guerreiro 3, Ladino 3, Mago 0

PV: 9, Mana: 0

Defesa: 7 (+1 da armadura enferrujada)

- **ESQUELETO GUERREIRO**

Ornamentos: Armadura enferrujada, escudo quebrado, espada

- **ESQUELETO ARQUEIRO**

Ornamentos: Armadura enferrujada, arco com 10 flechas

Notas: Esqueletos ignoram metade do dano de todas as armas, menos de armas contundentes e de machados.

GOLEM DE GUERRA

Atributos: Guerreiro 10, Ladino 0, Mago 3

PV: 20, Mana: 0

Defesa: 9 (+5 da blindagem)

Ataques: Punho de aço (usa o atributo Guerreiro) 2d6 ou pode usar armas normais

Notas: O golem de guerra tem todas as perícias com armas de que precisa para usar as armas com as quais está equipado.

GOLEM DE TRABALHO

Atributos: Guerreiro 10, Ladino 0, Mago 2

PV: 20, Mana: 0

Defesa: 9 (+2 da blindagem leve)

Ataques: Punho de aço (usa o atributo Guerreiro) 2d6

ZUMBI

Atributos: Guerreiro 6, Ladino 0, Mago 0

PV: 12, Mana: 0

Defesa: 7

Ataques: Mordida Infectada (usa o atributo Guerreiro) 1d6

Notas: personagens mortos pela mordida de um zumbi ressurgem como zumbis após 1d6 minutos



Apêndice 4: Tabelas

RESUMO DA CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

1. Distribua 10 níveis de atributos entre os três atributos Guerreiro, Ladino e Mago. Nenhum atributo pode ser superior a seis.
2. Escolha três perícias
3. Escolha um talento
4. (opcional: escolha uma raça não-humana para seu personagem e anote os talentos raciais em sua ficha de personagem)
5. Calcule PV, Sina, Mana e Defesa
 $HP = 6 + \text{Guerreiro}$
 $Fate = 1 \times \text{Ladino}$
 $Mana = 2 \times \text{Mago}$
 $Defesa = (\text{Guerreiro} + \text{Ladino}) / 2 + 4$
6. Compre o equipamento inicial com 250 PP.
7. Preencha a ficha de personagem.

NÍVEL DE DIFICULDADE PADRÃO

DIFICULDADE	ND
Fácil	5
Rotineiro	7
Desafiador	9
Difícil	11
Extremo	17

LANÇANDO FETIÇOS

CÍRCULO	CUSTO DE MANA	ND
1º	1	5
2º	2	7
3º	4	9
4º	8	13

AMEAÇAS E PERIGOS

PERIGO	DANO
Queda	1d6 por 3 metros de queda
Sufocamento/ afogamento	1d6 por rodada
Veneno leve	1d3 de dano inicial, 1 dano por rodada até o teste bem-sucedido de Guerreiro vs. ND 7.
Veneno letal	1d6 de dano inicial, 2 de dano por rodada até o teste bem-sucedido de Guerreiro vs. ND 11.
Fogo	1d6 por rodada exposto às chamas

FICHA DE PERSONAGEM

GUERREIRO, LADINO & MAGO

NOME DO PERSONAGEM _____

NOME DO JOGADOR _____

ORIGEM, RAÇA _____

APARENCIA _____

G GUERREIRO		AVANÇOS		
L LADINO		CINA ATUAL		
M MAGO		PENALIDADE DE ARMADURA		

PV PONTO DE VIDA		PV ATUAIS		
M MANA		MANA ATUAL		
DEF DEFESA		=	Defesa Base	Armadura

ARMA	BONUS	DANO	ALCANCE	MUNIÇÃO
Unnamed/ fist		1d6/2		
ARMADURA EQUIPADA		DEFESA	PENALIDADE	

PERÍCIA	ATRIBUTO TREINADO	
Acrobacias	Ladino	O
Adagas	Ladino	O
Alquimia	Mago	O
Arcos	Ladino	O
Armas Contundentes	Guerreiro	O
Armas de Fogo	Ladino	O
Armas de Haste	Guerreiro	O
Arremesso	Ladino	O
Atenção	Mago	O
Atletismo	Ladino	O
Condução	Guerreiro	O
Desarmado	Guerreiro	O
Espadas	Guerreiro	O
Gatunagem	Ladino	O
Herbalismo	Mago	O
Machados	Guerreiro	O
Montaria	Guerreiro	O
Taumaturgia	Mago	O
Tradição	Mago	O
		O
		O

FICHA DE PERSONAGEM

GUERREIRO, LADINO & MAGO

NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

TALENTOS

ITENS

FEITIÇO

CIRCULO

ND

MANA

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

RIQUEZA

LISTA DE FEITIÇOS

GUERREIRO, LADINO & MAGO

NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

FEITIÇO	CIRCULO	ND	MANA	OBSERVAÇÕES

LISTA DE ITENS

GUERREIRO, LADINO & MAGO

NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

ITENS

ITENS

RIQUEZAS

OBSERVAÇÕES



TUDO EM UM LIVRO

Guerreiro, Ladino & Mago é um RPG simples e leve que permite que um grupo de jogadores e um mestre vivenciem aventuras épicas em um mundo de fantasia repleto de magias maravilhosas. Este livro contém as regras completas do jogo, incluindo criação de personagem, combate, magia, equipamento e monstros, bem como um cenário de fantasia completo, o Império Caído de Vaneria.

SEM CLASSES

Embora **GL&M** use três classes básicas de RPG de fantasia em seu nome, ele não faz uso de classes. Os jogadores são encorajados a criar seus personagens livremente, sem ter que encaixá-los em papéis arquetípicos. Guerreiro, Ladino e Mago são, na verdade, os atributos básicos dos personagens, que medem suas capacidades combativas, furtivas e acadêmicas, respectivamente.

