7o Mar

Guia do Mestre

~ 1668 ~

Descubra o Novo Mundo.

ALDERAC ENTERTAINMENT GROUP apresenta *7º MAR*
estrelando DAVID LERI * TERESE NIELSEN * WILLIAM O'CONNOR
com JIM CALLAHAN * THOMAS GIANNI
(Prof.) PAUL HERBERT * SCOTT JAMES * PATRICK KOCHAKJI * RAVEN MIMURA
RAMON PEREZ * TIM PETERSON * MICHAEL PHILLIPI
R.E. SNYDER e MARCELO FIGUEROA como El Vago
editor D.J. TRINDLE figurinista CRIS DORNAUS
cenografia KEVIN SANBORN * ERIC VAUBEL * CRAIG ZIPSE
designer de produção STEVE HOUGH
coordenação de dublês DAVE WILLIAMS e KEVIN WILSON música de JIM PINTO
produtores executivos DAVID SEAY * MAUREN YATES * JOHN ZINSER
roteiro de PATRICK KAPERA * REE SOESBEE * ROB VAUX
produzido por JENNIFER WICK dirigido por JOHN WICK

WWW.7thSEA.COM

©1999 Alderac Entertainment Group

7º Mar, Avalon, Castillia, Eisen, Inismore, Marcas dos Altiplanos, Montaigne, Ussura, Vodacce, Vendel, Vestenmannavnjar, Cavaleiros da Rosa e da Cruz, Colégio Invisível, Rilasciare, Igreja dos Profetas do Vaticínio, Sociedade dos Exploradores, die Kreuzritter, El Vago e todas as outras marcas relacionadas são (c) e TM 1999-2000 de Alderac Entertainment Group, Inc. Todos direitos reservados.

PEREZ-99

Créditos

Criado por
Diretor de Arte/Escritor
Jennifer Wick & John Wick

Co-Projeto e Redação
Kevin Wilson

Projeto Adicional e Redação
Marcelo Figueroa, Patrick Kapera, Jim Pinto, Ree Soesbee, Rob Vaux, Dave Williams

Baseado em um Sistema Projetado por
Dave Williams e John Wick

Arte da Capa
Dave Leri

Projeto Gráfico
Cris Dornaus e Steve Hough

Arte Interna
Ramon Perez, Jim Callahan, Cris Dornaus

Mapa de Théah
Craig Zipse

Mapas de Ação
Eric Vaubel

Diagrama & Projeto de "O Grifon"
Kevin Sanborn

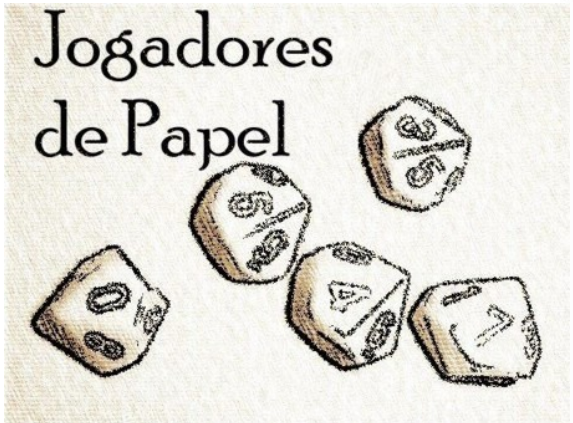
Editores
D.J. Trindle, Janice Sellers e Rob Vaux

Desenvolvimento da Linha
Rob Vaux

1º Esforço - Agosto de 2011

Créditos da Edição Traduzida
Tradução: Bravo Tradutor
Revisão: Bravo Revisor
Diagramação: Bravo Diagramador, muito embora os três sejam o mesmo, e o mesmo de sempre!

Na esperança de sensibilizar jogadores dispostos a seguir o mesmo exemplo e traduzirem/produzirem seu próprio material, os jogadores saudam: "Bebei amigos e hou!"



Sumário

Théah 8

Introdução 10
Pontos de Vista: Arcæólogo 11
A Prima Distante da Europa 12
O que é Restauração? 12
As Nações 12
Avalon 13
Avalon 13
Inismore 19
As Marcas dos Altiplanos 25
Os Sidhe 28
Primeiras Impressões 29
As Duas Cortes 30
A Classe Inferior 30
Modos 30
Título e Tratamento 30
O Glamour dos Sidhe 31
Folclore dos Sidhe 31
NPCs de Avalon 32
Castillia 35
NPCs de Castillia 45
Eisen 48
NPCs de Eisen 59
Montaigne 62
NPCs Montaigne 73
Ussura 77
NPCs de Ussura 87
Vendel Vestenmannavnjar 91
NPCs Vendel 98
NPCs Vestenmannavnjar 100
Vodacce 101
NPCs Vodacce 113
Irmandade da Costa 117
NPCs Piratas 118
A Igreja do Vaticínio 121
A Inquisição 121
As Grandes Perguntas 121
Sociedades Secretas 125

Vilão 130

Pontos de Vista: Mercante 132
Pontos de Vista: Nobre 132
Introdução 133
Regras Opcionais de Criação de Herói 133
Os Outros 100 Pontos 134
Características 135
Perícias e Aptidões 136
Administração de Terras 136
Avaliar 137
Encontrar 137
Falsificações 137
Fome 138
Jogos de Azar e Trapaça 138
Natação 139
Navegação 139
Pistas de Trilha 140

Sobrevivência 141
Treinamento Animal 141
Usando Veneno 142
Testes de Conhecimento 142
Testes de Percepção 142
Fé 142
Arcana de Vilões 143
Defeitos 143
Ardis 147
Vantagens 150
Bestiário 152

Drama 164

Pontos de Vista: Marinheiro 166
Introdução 166
Afogamento 167
Armadilhas 167
O Formato das Armadilhas 167
Armadilhas do Mestre 168
Projetando Armadilhas 169
Aumentos 173
Batalhas Navais 175
O Navio 175
Movimento 176
Clima 177
Intevenção do GM 177
Feitiçaria Lærdom 178
Efeitos Climáticos Especiais 178
Combate em Massa 180
Configuração 180
Combate 180
Tabela de Pilhagem 183
Dados de Drama 183
Envelhecimento 184
Explosões 184
Fechaduras & Arrombamento 185
Feitiçaria 186
Glamour 186
Lærdom 186
Porté 186
Pyeryem 187
Sorte 187
Qual o Gosto da Mágica? 187
Glamour 188
Lærdom 188
Porté 188
Pyeryem 190
Sorte 191
Medo 191
Nocaute 192
Perseguições 192
Distância Inicial 193
Atirando durante uma Perseguição 193
Conduzindo a Perseguição 193
Tabela de Evento Randômico em Perseguição 194
Prêmios & Perdas de Reputação 196

Sumário

Obtendo Reputação 196
Perdendo Reputação 197
Queda 198
Tropas de Brutamontes 198
Brutamontes Atacando Heróis 200
Brutamontes Apoiando Heróis ou Vilões 200
Venenos 200

Mestre 204

Pontos de Vista: Espadachim 206
Introdução 207
As Regras de Ouro de 7º Mar 208
Os Três Chapéus 208
"Também Sou um Iniciante!" 210
Preparação 210
Seus Jogadores 212
Conclusão 213
O Chapéu do Autor 214
Extensão 214
Modos de História 214
Situações Dramáticas 218
Cena, Ato, História e Épico 221
O Início 223
O Meio 225
Clímax 226
O Chapéu do Árbitro 228
Firme, Justo e Amigável 228
Consequências 229
Punição e Falha 230
Cenas de Ação 231
O Chapéu do Narrador 234
Técnicas 235
Usando Narrativa 237
A Caixa de Ferramentas do Narrador 238
Após o Jogo 239
Recompensas [Pontos de Experiência] 239
Avaliação 240
Narrativa Avançada 242
Truques Sujos 243

Théah

Introdução

Regra do Mestre nº 1:
Não Há Regras.

Regra do Mestre nº 2:
Trapaceie Sempre que Possível.

Bem-vindo o *Guia para Théah do Mestre de 7º Mar*. Nestas páginas, você descobrirá tudo que precisa para conduzir um jogo de *7º Mar*. Ele é organizado do mesmo modo que o *Guia dos Jogadores*. O Capítulo Um refere-se a Théah, preenchendo os espaços em branco do *Guia dos Jogadores*. O Capítulo Dois lhe dá alguns conselhos sobre como ajudar seus jogadores a fazer Heróis e como usar as Vantagens, Arcana e Antecedentes dos Heróis em sua campanha. O Capítulo Três fala sobre o sistema de jogo em si e inclui um monte de regras opcionais. Finalmente, o Capítulo Quatro detalha a fina arte de Mestrar, incluindo como escrever histórias e campanhas e apresenta alguns truques (sujos e outros) para usar com seus jogadores.

O Aviso Obrigatório
Se você não desempenhará o papel de Mestre, aqui está nosso fraterno conselho. Não se surpreenda se de alguma forma a informação que você lê aqui arruína completamente qualquer chance de suspense ou surpresa que seu GM tenha preparado para você. Este livro refere-se apenas aos GMs e não é para jogadores. Jogadores, continuem lendo por sua própria conta.

Mais um Sinal de Alerta
Assumimos que você saiba o que é um GM pois você já leu o *Guia de Théah para Jogadores de 7º Mar*. Se você pulou essa etapa, pare de ler isso agora, volte e leia aquele livro primeiro. O *Guia dos Jogadores* contém informações que são essenciais para compreender o material que você lerá neste livro.

Uma Espiadela por Trás da Cortina
Este livro é sua espiadela por trás da cortina do projeto do mundo e do jogo. Nós estamos no mesmo barco agora – vocês GMs e nós projetistas – e ficaremos enjoados juntos. Não apenas mostraremos a vocês como projetamos o mundo e o sistema, mas também mostraremos por que fizemos as coisas dessa forma. Compreender por que nós fizemos as coisas assim torna mais fácil para você escolher entre nossos projetos e modificá-los para adaptar aos seus próprios. Você saberá por que nós projetamos algo do jeito que projetamos, então você saberá exatamente por que você quer mudá-lo.

Saber como e por que projetamos as coisas dessa forma também tornará mais fácil para você encontrar coisas que gosta e enfatizar estes aspectos do jogo sobre os outros. Se você gosta dos fantásticos contos de fadas esgrimistas, jogue seu jogo em Avalon. Por outro lado, se você prefere os contos de Alexandre Dumas, estabeleça sua história em Montaigne. Finalmente, se você só quer um bom e velho estrondo de espadas, jogue seus jogadores no meio de Eisen e deixe-os ir.

As Regras do GM
Como tudo que publicamos para o mundo de *7º Mar*, tudo neste livro é uma linha-guia. É opcional. Se você não gosta de algo, ponha-o de lado. Se uma regra não está dando certo, não a coloque em seu jogo. Se você quer tornar alguém o monarca de Avalon, chute Elaine e coloque outro no trono. É fácil.

Estaremos mantendo registro da Théah oficial no escritório da AEG, mas onde quer que seu jogo vá, estará sempre certo. Você é o chefe. Acostume-se com isso.

Pontos de Vista: Arcæólogo

Das Anotações do Dr. Edward Hollingsworth, Avalon, Arcæólogo:

16, 4, 1668

Levantei com o sol esta manhã, ansioso em continuar meus estudos da noite anterior sobre os artefatos Syrneth trazidos de volta da expedição às Ilhas Thalusian.

Primeiro Item: catálogo nº 352110W/260915N/0043. O artefato é feito de uma substância similar ao bronze, bruscamente esférico, aproximadamente cinco centímetros de diâmetro. Há um pino prateado preso em algum lugar no meio da esfera que é impossível de remover. Parece ser uma fatia retirada de uma ponta, correndo em paralelo ao pino. A superfície plana criada pela fatia é muito reflexiva. A esfera pode ser girada sobre o pino à mínima força aplicada e continua em movimento após um longo tempo após ser girada, mas para que finalidade, estou incerto.

Segundo Item: catálogo nº 352110W/260915N/0044. Este artefato parece ser um quarto de uma grande roda dentada feita de um estranho metal azulado, e tem aproximadamente 30 centímetros de largura, medindo pela curvatura. Em intervalos de aproximadamente 2 centímetros, pequenos furos são distribuídos em seu lado, e finos fios de ouro passam pelos furos. Estes fios correm por baixo e se envolvem num pequeno orbe cinzento de aproximadamente dois centímetros de diâmetro. Os fios de alguma forma são mantidos em incrível tensão. Talvez o orbe exerça uma força repulsiva nos dentes similar ao de duas pedras similarmente alinhadas? Novamente, o propósito do aparelho é desconhecido. Tenho um encontro com Lorde Weberly esta tarde; talvez lhe mostre o item nº 0044.

* * *

O encontro desta tarde foi um fiasco. Lorde Weberly quase me atirou aos cães. Começou muito bem, com o Lorde mostrando um interesse legítimo no item nº 0044. Ele me ofereceu dezesseis Florins por ele, mas expliquei que já estava prometido ao Museu Hadley de História Natural, e ele se acalmou. Teorizamos sobre qual podia ser sua função, até a sobrinha de dezesseis anos de Lorde Weberly fazer a observação de que parecia muito com uma harpa, e de fato, quando arranhadas, as cordas emitiam um som suave porém agudo, muito agradável aos ouvidos. Lorde Weberly deixou cair o objeto surpreendido quando cada um de seus cães de caça iniciaram um triste uivo, como se os demônios do Inferno os estivessem acossando com esporas de fogo. Ao bater em sua mesa, a maldita coisa rebentou cada uma de suas cordas, soltando a orbe, que disparou para frente como uma bola de canhão, fazendo um buraco de quase um metro na parede do Lorde e por pouco não acertou sua sobrinha. Assim como as cordas, elas chicotearam sobre sua mesa, e uma delas se soltou, voando pela sala, e resultou num fino buraco pelo meu braço direito, próximo ao pulso, felizmente errando o osso. Foi apenas este ferimento que convenceu o Lorde a não jogar-me aos mastins por colocar em risco a vida de sua sobrinha com "meu" descuido. Por sorte, ao fazer a restituição pelo dano a sua mesa e parede, serei capaz de voltar às suas boas graças.

Os jogadores deram apenas uma rápida olhada nela em seu livro, mas nós observaremos Théah de cima a baixo. Não apenas suas montanhas, rios, lagos e florestas, mas também os maiores assuntos que ressoam sob sua superfície, em seu passado e daremos uma espiadela em seu futuro.

Começaremos com as nações, passaremos pela Igreja, então terminaremos com as Sociedades Secretas. As apresentamos da mesma forma que as projetamos, começando com o tema que queríamos expressar com cada nação, então passamos um momento olhando seu passado. Passaremos ao seu presente, vendo quem está no comando atualmente, então finalmente lhe mostraremos qual direção estamos dando com produtos futuros.

Mas antes de cair de cabeça em tudo isso, vamos dar uma olhada na própria Théah.

A Prima Distante da Europa

Para projetar Théah, olhamos para a Europa entre os anos 1650 e 1750. Existem poucas exceções, mas esse foi o lapso de tempo aproximado.

O ano atual de Théah é 1668. Quase todas as descobertas científicas e conhecimento de Théah são baseados nesse ano. Claro, Théah fez algumas descobertas que a Europa não fez, mas estes avanços se provam convenientes para um mundo de aventuras, então ficamos com elas.

As diferenças mais notáveis entre Théah e a Europa são os desenvolvimentos na teoria e prática médica. Os médicos théanos não mais usam sanguessugas para retirar o "sangue ruim" de seus pacientes. Eles sabem limpar instrumentos médicos entre pacientes (mas ainda não estão certo do porquê) e imaginam que remover balas ajuda o paciente a se curar. Acredite ou não, os médicos europeus não imaginavam estes dois fatos simples, mas importantes, até o século dezenove. Nós achamos que isso daria uma pequena vantagem aos théanos.

O que é Restauração?

"Restauração" descreve o período na história da Inglaterra após a queda da commonwealth de Oliver Cromwell. O rei legítimo – Carlos II – reclamou o trono da Inglaterra, e teve início um período de incrível decadência. Este exorbitante estilo de vida foi a reação ao tempo puritano que Carlos dispersou com seus excessos e excentricidades.

As pessoas começaram a virar suas costas para o destino e a escuridão perpetuados pelo pensamento puritano em detrimento de uma moral mais humanista. Os conceitos de amor romântico e livre arbítrio se espalharam pelas cortes e a paixão mais uma vez era uma virtude mais do que um pecado imperdoável.

O que significa esse papo histórico/sociológico?

Em Théah, significa que os heróis voltaram à moda.

O Tempo Passa

O tempo não para em Théah. Ainda que o ano atual seja 1668, ele mudará no futuro próximo. Em breve, você verá produtos com a data de 1669. Fique ligado em desenvolvimentos futuros.

As Nações

O que segue é um olhar mais detalhado sobre cada uma das nações de Théah (incluindo a pirata Irmandade da Costa). Cada seção começa com um curto ensaio sobre os temas e eventos que estaremos focando enquanto Théah se desenvolve e muda. Então falaremos sobre o povo da nação, incluindo cultura, economia e governo. Finalmente, passaremos um tempo falando sobre a terra, incluindo seções na geografia, população e cidades importantes.

Avalon

"Desculpe-me recusar sua oferta, mi lorde. Infelizmente, já sou casada com Avalon."
— Rainha Elaine

Introdução

Quando você olha para a Rainha de Avalon, existem duas coisas que vêm à sua mente. A primeira é que ela parece muito com Elizabete I, a Rainha da Inglaterra durante o final do século dezesseis e início do dezessete. Claro, tal imagem carrega muita bagagem consigo. Nós fizemos nosso melhor para comparar sua ascensão ao poder, tomando elementos familiares e famosos de seu governo, e dando-lhe um punho firme théano. Mesmo seus corsários mercenários – os Cães do Mar – são retirados da história.

Entretanto, existe outra figura da mitologia inglesa que usamos para ajudar a definir Avalon, e esse é seu rei adormecido. Se você reconhece Elaine como uma figura de Artur e Derwyddon como Merlin, então você sem dúvida imagina qual é o desenrolar para Avalon. Elaine será traída por um amigo amado e todos exceto ela o verão chegando. É esta marcha inevitável frente o desastre que o ajudará a construir histórias com as regras de Avalon. Seus jogadores pensarão que sabem o que está vindo... mas eles sabem?

Certo, apenas alguns dos jogadores estão no lugar. Reconhecemos Artur e Merlin, mas onde estão Gwenevere e Lancelot? Onde estão Morgana e Mordred? Acredite, eles aparecerão (você pode já pode conhecê-los pelo nome), mas mesmo reconhecer quem é quem não acabaria com a história para os jogadores. Existem tantas versões diferentes da história de Artur que ela pode ser contada de qualquer direção, de qualquer ângulo. A traição de Lancelot/Gwenevere será uma traição romântica tradicional, ou será algo completamente diferente? Quando Mordred aparecer, será o sobrinho de Elaine, seu filho, ou não terá parentesco?

Nós damos aos jogadores informação o suficiente para fazê-los acreditar que podem proteger a Rainha de qualquer coisa. Eles estão errados, claro. Mesmo que estivessem certos, Elaine nunca acreditaria neles. Não até que fosse tarde demais.

Com Elaine no trono, parece como se todos em Avalon tivessem despertado de um sonho terrível. Os Sidhe também despertaram, e sua presença é perceptível. Qualquer um que visite Avalon volta contando como a grama é mais verde, o céu é mais azul e o vento calmo sempre é frio o bastante para acalmar o calor do sol do meio dia. Contudo, quando cai uma tempestade sobre as praias de Avalon, não se compara a nenhuma tempestade que já viram antes. Grande, terrível e impiedosa, rasga os topos das casas, arranca árvores do chão e sopra um vento que soa como mil mulheres lamentando por seus maridos perdidos.

A mágica de Avalon de fato retornou.

O Povo

Em nenhum outro país a nobreza está tão perto de seus plebeus quanto em Avalon. Elaine realiza passeios regulares pelo interior, parando em vilarejos e choupanas, onde se diz que um único toque de sua mão pura e cândida pode curar qualquer doença. O povo sabe, reconhece e ama sua rainha. Da mesma forma, se um nobre é bom e puro, ele pode esperar grande devoção e lealdade de seus súditos. Por outro lado, se ele é vil e cruel, pode sentir seu ódio a léguas de distância.

Estratos Sociais

Ainda que a estrutura social de Avalon – campesinato, clero e nobreza – seja quase idêntica ao resto de Théah, duas novas classes – os mercantes e os marinheiros – recentemente surgiram para se adicionar às outras.

Nos últimos dois séculos, as guildas mercantes obtiveram grande quantidade de riqueza em Avalon, mas como qualquer erudito théano lhe dirá, dinheiro não significa nada sem terras. Sabendo disso, os mercantes se voltaram para a nobreza rica em terras, mas pobre em dinheiro, e um negócio foi fechado. A nobreza vendeu títulos e terras em troca de dinheiro, assim empurrando a classe mercante para as regiões médias da estrutura social.

O segundo novo passo de Avalon na escada social encontrou seu lugar apenas recentemente. Quando Elaine tomou o trono, sua necessidade de uma marinha anulou o protocolo. Ela anunciou que qualquer homem que navegasse sob a bandeira de Avalon seria chamado de "nobre marinheiro", um título equivalente a um cavaleiro de Avalon. Somado a essa honraria, todos nobres marinheiros possuiriam uma porcentagem de qualquer saque feito enquanto sob a bandeira de Avalon – não importando como esse saque fosse obtido. Desnecessário dizer, a marinha de Avalon em pouco tempo superou suas grandiosas metas.

Roupas

Pode-se esperar ver um camponês vestido em pantalonas simples, uma camisa e um cinto, e um chapéu. Presas ao cinto estão uma bolsa e quaisquer ferramentas que o camponês ou artesão possa querer carregar consigo (sempre incluindo uma faca de corte). Sapatos têm solado macio e são feitos de couro. Calças e camisas são de algodão, às vezes com um avental mais pesado ou feito de couro jogado por cima, ou se o camponês puder dispor de uma túnica fina. O chapéu normalmente é grande e fixo em um lado. Os avalons tendem a ter bigodes e barbas finos e seu cabelo comprido. Não existem muitos que usam maquiagem e perucas, e aqueles que o fazem são considerados afetados.

Os marinheiros de Avalon trouxeram uma inovação ao estilo: uma inovação chamada "bolsos". As algibeiras são cosidas no lado de dentro das pantalonas, liberando o cinto do marinheiro de ferramentas suspensas que podem prender no

cordame. Marinheiros normalmente andam descalços e preferem a túnica ao invés do avental. Tanto pantalonas quanto aventais são quase sempre feitos de lona.

As mulheres geralmente usam duas saias (uma presa sob o cinto), uma blusa de algodão, justilhos apertados e um chapéu. O cabelo de uma mulher é ou mantido sob o chapéu ou trançado, dependendo se ela é casada ou uma donzela, respectivamente.

Dieta

Os avalons amam beber e quando o fazem, normalmente dispõem de cerveja preta forte. Eles também são fãs de uísque (de seus vizinhos do oeste), embora raramente bebam vinho. O vegetal principal do prato de um avalon quase sempre é o repolho. Eles também comem bastante de outros vegetais, incluindo cenouras e beterrabas. Os avalons comem carne quando conseguem obtê-la, embora muito da melhor carne (notavelmente carne de veado) seja proibida caçar. Contudo, o coelho é um bom substituto. A pesca em Avalon é a fonte principal de comida, e seu povo inventou muitas formas de preparar todos os peixes capturados na costa.

Esta dieta – combinada com um treinamento saudável de agricultura todos os dias – torna os avalons um povo robusto e saudável. Com a nobreza, entretanto, é uma história diferente. A nobreza é conhecida por participar de muitas iguarias, e é bem conhecido que Elaine adora as finas ostras que importa de Vodacce. Não importa quão caro sua comida possa ser, é sempre seguida por uma cerveja forte.

Costumes

Os avalons são conhecidos por sua hospitalidade, mas eles são mais conhecidos por suas superstições. Longe das universidades castillianas, é fácil para os avalons zombarem da "evidência científica" quando podem ouvir o lamento dos Banesidhe sobre as colinas. Os avalons se apegam firmemente a suas superstições, sabendo que um único deslize pode custar-lhes caro. Sempre que sal é derramado, é jogado sobre o ombro. Sempre que se tem um bebê em casa, um par de tesouras de ferro é colocado sobre o berço. Janelas sempre são fechadas antes do sol se pôr, todos cobrem a boca quando bocejam e cada sapato esquerdo tem uma moeda de cobre no salto.

Todas essas crenças vêm do relacionamento muito tangível dos avalons com o Povo Gracioso, os Sidhe. Uma raça antiga e poderosa, os Sidhe são como um temporal: belos, terríveis, coléricos e inocentes. Com esse tipo de poder vagando por Avalon exigindo respeito, é fácil perceber por que os avalons são tão educados com estranhos; você nunca sabe quando encontrará um lorde Sidhe disfarçado, pronto para transformar alguém que o trate com desrespeito em uma árvore.

Arte e Música

Os avalons amam cantar e contar histórias. Pelos últimos quatrocentos anos, a classe camponesa de Avalon teve sua religião e cultura nativas reprimidas pela Igreja. Contudo, ao invés de se apagar, as crenças e tradições se transformaram em baladas e contos populares. Deuses antigos se transformaram em reis, heróis e cavaleiros, vilões em monstros e velhos ritos de semeadura e colheita se tornaram danças. Os velhos costumes podem ter perdido um pouco de seu significado, mas eles estão aí para aqueles dispostos a procurar por eles.

Existem padrões nas histórias que as canções contam, e aqueles que estão familiarizados com os padrões normalmente podem cantar junto com o coro, mesmo que nunca tenham ouvido a canção antes. As melodias sempre parecem familiares e são seguidas pelo bater do pé. As canções são obscenas e tumultuosas, contando histórias de donzelas contentemente abandonando sua virtude como se fosse um peso, e de jovens homens que confiam em tais damas, para seu pesar. As canções parecem ser peças de moralidade, mas sob a superfície os cantores parecem estar rindo da moralidade que estão pregando. É uma estranha dicotomia, mas uma dicotomia que torna a música popular de Avalon única.

Nomes
Durante a ocupação montaigne, ninguém em Avalon falava sua língua nativa, Cymru (kim-ree). As palavras e nomes avalon foram substituídas por seus equivalentes montaigne. Nomes tais como "Dyffd" foram mudados para "David", "Ieuan" para "Ian" e "Gwillim" para "William". Até mesmo a comida mudou de nomenclatura; uma vaca era chamada "boif", uma porca era chamada "pork" e um veado era chamado "venison".

Existe grande nostalgia em Avalon desde a ascensão de Elaine ao trono e um lugar em que se mostra é na mudança da língua. Homens e mulheres estão mudando seus nomes modernos de volta para suas versões mais tradicionais e as crianças estão sendo chamadas como os grandes heróis da história de Avalon.

Religião

Religião é um assunto difícil em Avalon. Por séculos, os avalons lutaram pela restauração de sua fé nativa desde a usurpação pela Igreja do Vaticínio. Os "Tradicionalistas" (aqueles que seguem os Velhos Costumes de Avalon) foram por séculos perseguidos, forçando sua fé à clandestinidade. Mas mesmo os Vatícinios de Avalon não conseguem concordar sobre os assuntos de fé, pois quando o movimento Oposicionista chegou nas praias de Avalon, chegou muito forte. Muito sangue foi derramado sobre a religião, e Elaine sabiamente escolheu lidar com isso diretamente.

Ela escolheu apoiar o Oposicionismo, aliando-se a Montaigne e Eisen, mas sua escolha também enfureceu Castillia (como se os Cães do Mar não fossem o bastante). Contudo, Elaine também transformou tolerância religiosa em política, pouco importando se um avalon fosse Vaticínio Reformado, Oposicionista ou Tradicionalista. "Somos todos avalons", ela disse uma vez em sua corte, "não importa como pronunciemos o nome de Theus". Quando os Vaticínios Reformados reclamaram, ela se voltou para eles, deu uma olhada em seus chapéus altos e disse, "Não importa o que escolhemos usar".

As políticas de Elaine levaram a um ressurgimento dos Velhos Costumes aos lares de Avalon, uma tendência que a Rainha parece feliz em ver. "Nós ignoramos o Povo Gracioso por muito tempo", ela disse. "Convidemos de volta às nossas praias com braços e corações abertos". A despeito da reforma religiosa de Elaine, existe pouca preocupação entre a fé de Avalon. Os Tradicionalistas buscam completar a transformação de Avalon, removendo completamente a influência da Igreja, enquanto que a Igreja busca fazer o mesmo com seus primos Tradicionalistas.

Embora quase todos leais ao Vaticínio tenham deixado Avalon, as universidades da Igreja permaneceram. Elaine ofereceu aos eruditos a oportunidade de ficar, assegurando-lhes que ela não estaria olhando por sobre seus ombros como a Inquisição havia feito por anos. Os eruditos concordaram, e quase todos eles agora são seguidores devotos da Igreja de Avalon.

Governo

O governo de Avalon é uma monarquia constitucional. O Parlamento existe há quase seis séculos, mas seu poder está envolto em torno do dedinho da monarca. Elaine teve grandes problemas para obter a confiança dos cavalheiros distintos, mas no final sua posição moderada sobre quase todos assuntos conquistou o apoio da silenciosa maioria, enquanto as minorias barulhentas terminaram calando umas às outras.

Avalon está dividida em sete regiões: Balig, Bre, Camlann, Gaavane, Lothian, Lovaine e Percis.

Cada uma destas regiões era um reino, mas a unificação de Avalon criou um único Alto Reino, tornando todos os outros Reinos "regiões". A região da Rainha, Lovaine, mantém as duas mais importantes cidades em Avalon: Luthon e Carleon (ver "Cidades e Vilarejos" abaixo). Luthon foi a capital de Avalon durante o governo montaigne, mas Elaine moveu sua capital para Carleon no sudoeste, a

fortaleza tradicional da nobreza avalon.

Economia

A economia de Avalon é baseada na libra esterlina ("£"). Cada libra é dividida em vinte xelins ("s"). Todo dinheiro circulante em Avalon está na forma de moedas, embora os bancos estejam usando notas de papel para grandes trocas.

Cidades e Vilarejos

Avalon é rica em folclore e tradição, e cada cidade, vilarejo ou aldeia tem seu próprio conjunto de histórias. Listadas abaixo estão as quatro mais importantes regiões de Avalon, incluindo a misteriosa ilha à margem oeste que Elaine não ousa clamar como sua.

Luthon (Loo-tun)

Elaine pode ter movido seu trono de Luthon dez anos atrás, mas esta cidade permanece o mais importante porto comercial em Avalon. Situada no Grande Rio, quase todas as importações e exportações passam por seus muros. Nigel Bester, o Lorde Prefeito de Luthon, é um dos homens mais ricos da ilha e altamente influente na Casa dos Lordes. Ele tem sido Lorde Prefeito por quase duas décadas e não demonstra sinais de renúncia a seu título no futuro próximo.

Carleon

A capital de Avalon, Carleon foi recentemente restaurada pelo conselheiro chefe de Elaine, Derwyddon. Comenta-se que ele realizou a restauração numa única noite, usando os espíritos do oceano e criaturas de fumaça e fogo. O aspecto do castelo certamente presta veracidade aos rumores de métodos feiticeiros. As paredes brilham como o luar e as torres alcançam o céu com força impossível. No centro do castelo está o salão de audiências da Rainha, com o trono posto no fundo da sala em frente a uma grande tapeçaria do graal. Situados num semicírculo em torno do trono da Rainha estão os doze assentos da Guarda da Rainha, os homens que juraram proteger Elaine a qualquer custo.

Wandesborow

Wandesborow ("Wan-ber") é a "Cidade dos Marinheiros". Mais marinheiros vêm de Wandesborow do que de qualquer outra cidade em Avalon. Quase toda canção do mar faz algum tipo de referência a Wandesborow ou às áreas circunvizinhas, e ela ostenta as águas mais piscosas na terra. Marinheiros que vêm de Wandesborow se chamam "Homens de Wanber" e são os marinheiros mais orgulhosos dos seis mares.

Cardican

A cidade de Cardican é o lar da família Garloise, que governa o condado de Camlann. Por séculos, os Garloise lutaram contra o governo montaigne, apoiados pelos inish ao oeste e abastecidos por sua reivindicação ao trono de Avalon. Os Garloise sempre foram a família nobre mais ambiciosa de Avalon, mas quando Elaine tomou o trono, eles se ajoelharam diante da nova Rainha com entusiasmo e honra. O atual governante de Cardican, Mark, é casado com Rhiannon, uma bela e jovem que possui dons de feitiçaria e astúcia comparáveis aos das Bruxas do Destino de Vodacce.

A Ilha da Rainha Cinzenta

Longe das praias a leste do continente de Avalon está uma pequena ilha conhecida como a Ilha da Rainha Cinzenta. Numa torre alta que observa a baía, uma mulher que nunca envelhece olha sobre Avalon enquanto se senta num tear e tece. Marinheiros reportaram a ilha ao redor de toda Avalon, embora ela nunca desapareça de sua localização na costa de Lovaine e Percis. Nenhum homem que navegou até a ilha retornou, e nos últimos cem anos ninguém tentou ir até lá. Diz-se que a Rainha Cinzenta pode ser uma banesidhe ou algo muito mais terrível, embora ninguém possa confirmar.

Exército

Uma das primeiras preocupações de Elaine quando veio ao trono foi reconstruir o exército de Avalon. Anos de guerra civil desgastaram as tropas, deixando a

ilha indefesa à invasão. Ao invés de alistar os jovens homens de Avalon a derramar sangue pela nação, ela se voltou para sua corte e exigiu que construíssem navios. "Se tivermos a mais poderosa marinha do mundo", disse, "não temeremos qualquer exército". Também, ela prometeu a qualquer nobre que adicionasse uma embarcação a sua marinha que compartilharia qualquer lucro que a embarcação trouxesse para casa. Desnecessário dizer, a nobreza assediada de Avalon saltou sobre a chance de trazer novos rendimentos a seus cofres. A nova marinha de Avalon foi construída em tempo recorde.

Uma vez que as praias de Avalon estavam seguras, Elaine voltou suas atenções para o interior. Ela mandou mensageiros a Eisen, para persuadir os senhores da guerra sem terras a vir para Avalon e ensinar seu povo a lutar. Muitos eisen eram orgulhosos (ou supersticiosos) demais para ir até a "Ilha Glamour" servir sob uma coroa estrangeira, mas alguns eisen Oposicionistas não tiveram problemas em deixar para trás sua terra devastada pela guerra por um novo recomeço.

Uma vez que Eisen estava em suas praias, ela ordenou o desmantelamento de cada exército montado em Avalon, tirando assim a oportunidade de um golpe militar pela nobreza. O único exército regular em Avalon seria o dela própria, ainda que a nobreza dispusesse de pequenas guarnições (em torno de dez a vinte homens) para proteger suas propriedades. Quando os nobres reclamaram, ela tranquilizou-os de que se sua marinha fosse forte, não haveria necessidade para um exército. Ela também informou-lhes que os cofres da coroa poderiam dispor de um exército ou uma marinha, não ambos. Frente a opção de perder os lucros que a marinha trouxesse às praias de Avalon, a nobreza em pouco tempo perdeu seu tom argumentativo.

Estilo de Luta

Ainda que o resto de Théah esteja se voltando para armas menores e mais rápidas, Avalon ainda ensina a seus Espadachins a velha técnica do espadim/broquel que Théah deixou para trás cinquenta anos atrás. Contudo, os théanos que acreditam que o estilo de luta de Avalon seja antiquado nunca viram a velocidade com que eles a usam. O estilo Donovan é altamente respeitado pelos Espadachins continentais por sua estratégia heterodoxa e o dano que pode aplicar aos imprudentes.

Relações Atuais com o Resto de Théah

Castillia

"Graças a Theus que o coração da Igreja do Vaticínio está em guerra com Montaigne, caso contrário eles estariam querendo nosso coração numa bandeja de prata. Sabemos que eles planejam contra nós, mas são incapazes de ordenar suas maquinações. Deixe-os continuar seus planos. Quanto mais dividir sua atenção, menos foco terão em nós."

Eisen

"A terra devastada que uma vez foi o orgulhoso reino de Eisen nos forneceu uma milícia para defender nossas fronteiras. Concordamos com a metade de suas filosofias, mas não discordamos de nenhuma delas. Alguém deve ajudá-los a recuperar sua força, mas, infelizmente, não seremos nós."

Montaigne

"Por um período maior do que gostaríamos de discutir, os montaigne governaram nossa terra. Nunca mais. Nós os conhecemos bem, e seus truques de mágica de sangue não têm mais utilidade aqui. Mas desde que mantenham sua atenção voltada para o sul, manteremos nosso relacionamento cordial com nossos primos extravagantes."

Nação Pirata

"A Irmandade da Costa é apenas uma desculpa para criminosos correrem soltos em nossos mares. Quanto mais cedo forem capturados e derrubados, melhor."

Ussura

"Distante e silenciosa, Ussura é um mistério. Temos ouvido e visto pouco deles, mas compreendemos que

existe mágica profunda em seu sangue, mágica ligada a sua terra. Um de nossos exploradores nos contou que sua mágica é muito parecida com o Glamour, e que a mulher a que adoram têm muitas características similares aos Sidhe. Talvez sejamos primos afinal?"

Vendel
"É difícil dizer algo da terra ao leste, pois uma única sílaba mal pronunciada lhe garantiria um olhar frio na melhor das hipóteses. Chamá-los de 'Vendel' o fará ser jogado num lago frio com uma pedra amarrada na perna, enquanto usar a língua adequada não lhe garantirá qualquer vantagem com as guildas mercantes. Uma situação complicada, e nós escolhemos ficar nas longínquas margens para evitar qualquer conflito."

Vodacce
"Traiçoeiro é a palavra do dia no que diz respeito aos vodacce. Falar com qualquer príncipe vodacce é como caminhar por uma mostra de vasos de vidro, todos cheios até a boca, sobre finos pilares com um chão coberto com ovos. Eles foram treinados desde que nasceram a perfurar qualquer véu, e eles esperam com seus olhos feiticeiros para ver quaisquer segredos, não importa quão habilmente escondidos. Eles são vilões talentosos, mas vilões do mesmo modo."

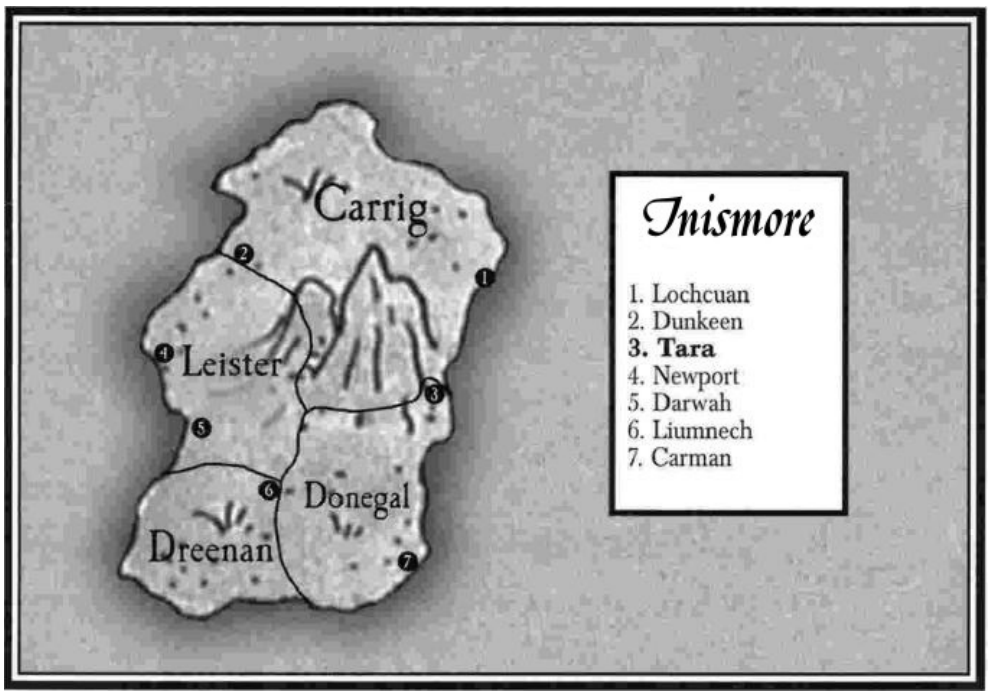
Inismore

"Eles são um bando desordeiro, robusto e bêbado, e a razão principal de sua cultura ter permanecido intacta a despeito de séculos de invasão e ocupação é o teimoso orgulho inish."
— Warren Davie-Brody

Introdução

Inismore (in-NIS-more, ou ih-NISH-more) está mais longe de sua contraparte terrestre do que qualquer uma das outras nações. Ela é independente, aliada de Avalon e das Marcas, e tem seu próprio Alto Rei imortal e determinado. A Irlanda no século XVII só podia desejar que fosse tão bom.

Seu Alto Rei, o O'Bannon, pode ser apenas o que ele diz ser, ou ele pode ser um feiticeiro que tenta enganar seu povo. Pessoalmente, pensamos que ele diz a verdade, o que o torna muito mais perigoso à sua nação. Mais cedo ou mais tarde, o O'Bannon fará o que sempre fez: arrumará suas malas, segurará sua coroa e seu trono e partirá, deixando seu povo no caos. Ao menos, isso é o que as histórias dizem sobre ele. A verdade pode ser muito mais sombria.



O'Bannon pode ser o aliado mais perigoso de Elaine. Desde que ela tem o Graal, ele se apaixonou por Avalon. Se ela o perder – ou trair Inismore, o que é muito pior – ele voltará sua ira contra ela, deixando sangue e ossos em seu caminho.

Também, mantenha um olho sobre O'Tooles (os principais rivais de O'Bannon; você os encontrará em breve). Eles são muito velhacos, e estão procurando por qualquer oportunidade para roubar o trono. Os O'Tooles não acreditam que o O'Bannon é o

que ele diz ser, e mais cedo ou mais tarde colocarão as palavras do Alto Rei em teste. O resultado dessa pequena bomba sacudirá a Aliança Avalon mais do que se imagina.

O Povo

Os inish são um pouco menores do que o théano médio. Ainda que sejam famosos por suas "cabeças vermelho-fogo", muitos inish têm cabelo negro e olhos escuros.

Se diz que quando o mundo nasceu, os maiores feiticeiros no mundo lançaram uma *gesa* (GAY-sah, encanto) sobre Inismore. Este encanto criou um código de conduta que permaneceu no sangue inish por quase dois mil anos, um código que parece estranho àqueles não nativos à terra. Uma vez que se coloca os pés na Ilha Esmeralda, é fácil compreender. Ela ferve a reputação.

Um inish cortaria sua própria garganta antes de cometer um ato que o desgraçasse aos olhos do público. Claro, qual comportamento constitui "honroso" e "desonroso" é muito estritamente definido pela gesa feita sobre Inismore e seu povo. Ninguém está acima da gesa, nem mesmo o Rei. De fato, os inish veem o Rei como "o melhor entre iguais", uma atitude bastante não-théana.

A gesa dos feiticeiros criou as Três Grandes Leis de Inismore: a Lei da Hospitalidade, a Lei da Bravura e a Lei da Lealdade. Existe uma quarta Lei, mas ela só é invocada quando as três primeiras são quebradas. Discutiremos essa no final.

Hospitalidade

Assim como sua prima Avalon, a hospitalidade inish tanto para amigos quanto para estranhos é muito importante. Tão importante, de fato, que todos os viajantes das estradas do Rei podem dormir e comer nos albergues do Rei sem custo. Por os albergues serem propriedade do Rei, a "Paz do Rei" é invocada. Nenhuma arma de qualquer tipo é permitida dentro do albergue, e qualquer ato de violência é um crime cuja única punição é a morte. Um anfitrião que volte as costas a convidados ou trate-os de maneira pobre arrisca muito sua reputação. Os rumores se espalham rapidamente entre os inish, especialmente se um bardo estiver presente. Da mesma forma, aqueles que abusam da hospitalidade de seus convidados também se colocam em grande perigo.

Outro aspecto da hospitalidade é a generosidade. De muitas formas, um homem é julgado pela benevolência de seu coração e a generosidade de sua bolsa. Aqueles com pouca necessidade têm a tarefa de ajudar aqueles com grande necessidade, e coitado do homem que não tem nada. Existem incontáveis histórias inish a respeito destes assuntos e os destinos que caem sobre aqueles que ignoram os necessitados.

Bravura
É melhor aos olhos dos inish ter uma morte dolorosa, terrível e corajosa do que viver uma vida longa, feliz e covarde. Como um inish é lembrado após sua morte é mais importante do que qualquer outra coisa, pois ele só é imortal enquanto lembrarem-se dele. Histórias abundam de heróis que desistiram de suas vidas com uma risada e um sorriso porque sabiam que seriam lembrados.

Os inish são pessoas orgulhosas, muito orgulhosas para mostrar dor, dúvida ou medo. Este aspecto de sua cultura pode ser refletido em sua atitude casual frente à violência. Uma briga sempre é uma coisa respeitável, às vezes até uma amigável. Um homem que acidentalmente diga uma coisa errada (ou talvez a coisa certa), pise no pé de alguém ou apenas troque um olhar, é o suficiente para que uma briga comece. Nenhuma arma é envolvida, apenas os dois homens e seus punhos. A contenda continua até um homem não puder ficar de pé; então seu oponente baixa sua mão, ajuda-o a ficar de pé e compra-lhe uma bebida. O vencedor sempre compra uma bebida para seu oponente; é um sinal de respeito. Afinal, ele lutou até não conseguir ficar de pé – mas não desistiu. Essa é uma parte importante da luta, que mostra que ele é um homem que está disposto a lutar até que não possa lutar mais. Seu corpo pode ter desistido, mas sua vontade de lutar nunca.

Lealdade
Lealdade é importante para os inish; quando um homem faz uma promessa, ele a mantém, não importa o custo. Contudo, não se espera que nenhum homem mantenha uma promessa que comprometa sua honra (fazendo-o quebrar as Três Leis).

Ainda que um homem deva lealdade a seu lorde, sua lealdade primária sempre é com sua própria honra. Isso é visto como estranho por muitos théanos – afinal, o conceito de vassalagem tem existido desde os dias da Velha República – mas é muito importante para os inish. A primeira e mais importante preocupação de um inish é sempre manter sua honra intacta. Ainda que esta característica possa ser vista como problemática por outras culturas, os inish estão apenas tentando preservar sua honra e o status de sua família. Num mundo de servos e criados, este grito por individualismo é visto por muitos théanos como arrogante, mas é, de fato, a única característica que melhor define o orgulho inish.

Justiça
A quarta Lei, aquela que é invocada quando as outras três são quebradas, é a da Justiça. A lei inish (como veremos abaixo) não é projetada para proibir crimes, mas para puni-los. A gesa que foi lançada sobre Inismore colocou em movimento uma força que traz os injustos à justiça, não importa quão rápido ou longe corram. "Aqui se faz, aqui se paga", não é uma frase nativa de Inismore, mas poderia muito bem ser. Ainda que a justiça possa não ser rápida, ela é inevitável. Quando estrangeiros à Ilha veem este poder em ação, eles chamam de "coincidência", mas os inish sabem do que se trata.

Os inish veem a justiça como uma responsabilidade. Quando eles testemunham uma transgressão, é seu dever concertá-la. Afinal, eles dizem, já existem pessoas o suficiente que viram as costas e dizem, "Não é problema meu".

A única forma de retificar um erro é a compensação, uma busca que limpa o nome do ofensor. Muitas vezes, uma busca inclui três tarefas possíveis, todas as quais qualquer inish de bom coração está mais do que disposto a tentar conseguir, mesmo que isso signifique a morte. De fato, morrer enquanto se tenta limpar o nome de alguém é o melhor caminho.

Roupas
A moda inish não mudou muito com os séculos. Eles ainda usam calças compridas (uma estranha visão para os antigos soldados do Império invasor, todos vestidos com togas e túnicas), camisas de mangas longas e mantos pesados, tudo feito de lã. Botas de couro e cintos são comuns, mas botões não. Entretanto, joias são muito populares entre os inish. Alfinetes e broches são vistos em toda parte, assim como braçadeiras, tornozeleiras, anéis e colares todos

adornados com os tradicionais e intrincados padrões de nós que se tornaram a marca da moda inish.

Dieta
Graças à chuva constante junto com um verão longo e quente, Inismore tem uma das maiores estações de cultivo no norte de Théah. De fato, ao sul de Inismore, algumas fazendas podem ser mantidas todo o ano. As fazendas cobrem dois terços de Inismore. Seus produtos mais importantes são a cevada, produtos derivados de leite, feno, batatas, aves, beterrabas, trigo e alguns dos gados mais finos de Théah (reses, cavalos e ovelhas). A pesca também é muito importante para a economia de Inismore. Os pescadores inish pescam bacalhau, arenque, lagostas, cavala, salmão e pescada marlonga das águas rasas de Inismore.

Arte e Música
"Todas as canções inish são sobre uma de duas coisas: uísque e Nancy. As melhores são sobre ambas."

Os inish adoram cantar. Um erudito pode aprender tudo que precisa aprender sobra a história, costumes e tradição inish de suas canções. Os assuntos variam de canções "rebeldes" (rebelião contra a tirania, seja avalon ou montaigne) a canções de guerra, canções de amor, canções de "uísque" (cantando o relacionamento complicado de amor e ódio que os inish sempre tiveram com a bebida).

A parte mais importante da tradição musical de Inismore, contudo, é o bardo. Um bardo é parte da classe instruída inish, chamada *filid* (mais detalhes sobre filid podem ser encontradas na seção Homens Santos, abaixo). Bardos são tão exclusivos a Inismore que não há realmente nenhuma comparação cultural. Eles são encontrados nas cortes da nobreza, contando histórias de dias idos e escrevendo canções que serão cantadas por uma centena de gerações a vir. Eles são a história viva da cultura inish, e como um homem ou mulher os trata influencia grandemente como eles serão lembrados.

Religião

A religião nativa dos inish permaneceu relativamente intocada pela Igreja dos Profetas. Eles reconhecem a sabedoria das palavras dos Profetas, mas nunca abandonaram seus deuses, principalmente porque seus deuses nunca os abandonaram. Mesmo nos dias mais sombrios de ocupação montaigne, os inish sabiam que um dia O'Bannon retornaria. Ele retornou, e cobriu a Ilha Esmeralda com o sangue rubro dos montaigne.

Os deuses inish vivem em mundos muito além de Théah. Estes Senhores das Sombras podem ser alcançados por meios mágicos, embora os portais tenham sido fechados há muitos séculos. Os inish não se preocupam muito com seus deuses. Eles sabem adorá-los durante os tempos certos (em certas noites quando as estações convergem), mas ao contrário os deuses inish têm muito pouco a ver com a vida cotidiana.

A coisa mais importante a compreender sobre os deuses inish é que qualquer um pode se tornar um deles – se seu glamour for forte o bastante. Os inish acreditam que a reputação (glamour) tem uma ligação direta com a vida após a morte. Quanto maior a lenda de alguém se torna, mais a terra o abençoa com glamour. Algumas das deidades inish mais poderosas foram uma vez heróis que passaram para os Senhores das Sombras porque seus nomes ainda são falados muito após eles terem deixado o mundo da carne. É esta crença que torna os inish tão devotos ao conceito de reputação, e por que é sempre um erro chamar um inish de covarde; se o chama ele tem de provar que não é.

Homens Santos
Os guardiões dos caminhos inish são seus homens santos, ou druidas. Os druidas estiveram em silêncio no último século, praticando seus ritos sob a cobertura da escuridão. Mas com o retorno de O'Bannon, seus rituais e ensinamentos retornaram ao campo aberto tocado pelo sol.

Druidas não são necessariamente feiticeiros, mas professores e homens sábios que compreendem as verdades mais secretas do mundo. Por causa desta compreensão, eles reconhecem padrões do mundo que ocorrem repetidas vezes, e são capazes de evitar armadilhas e capitalizar sobre as oportunidades.

A melhor forma de ilustrar a sabedoria secreta de um druida é compará-lo a um fazendeiro. Um homem que cultiva uma fazenda sabe quando uma tempestade está a caminho por causa do cheiro da chuva e a quietude do ar. Ele sabe que as raposas atacam o galinheiro após a primeira geada porque toda a comida acabou. Ele sabe quando colher raízes e ervas em seu pico de potência porque o pai do pai de seu pai aprendeu a fazer isso séculos atrás e passou o conhecimento adiante para seu filho. Para um observador de fora, tal conhecimento – sem o acompanhamento de uma explicação razoável – pode parecer mágica. De fato, é apenas a intuição prática. Como é verdade para o fazendeiro, assim o é para o druida.

Druidas iniciados são chamados de bardos. A vida de um bardo é passada aprendendo os conhecimentos secretos que seus mestres já obtiveram, e eles aprendem ao vagar pelo país contando histórias e coletando outras novas. Enquanto vagam, eles veem os mesmos padrões surgindo em diferentes lugares, lentamente contribuindo para a compreensão de mundo do druida. Eles também agem como mensageiros entre as distantes cidades inish, caminhando com suas "botas de sete léguas" (botas mágicas que podem caminhar pela terra em um dia) sobre os charcos e florestas de Inismore.

A Terra

Inismore fica ao norte da Grande Avalon. Mais de duzentas ilhas constituem o país de Inismore, mas a ilha principal (da qual o país toma o nome) contém quase toda a população do país. Ela é dividida em vinte e seis condados, cada um com um representante no parlamento do país. O Alto Rei de Inismore – chamado *árd rí* (*ORD-ree*) – governa da capital Tara. Numa alta colina, fora da cidade, pode ser vista a Pedra Fål, um artefato sagrado que lamenta e canta sempre que o *árd rí* a beija.

As planícies cobrem a maior parte de Inismore, pontuada com densas florestas e glebas cultivadas. Localizados por suas planícies estão os pântanos de turfa (pântanos cobertos por vegetação morta). As regiões montanhosas de Inismore são localizadas principalmente na costa. Por o oceano cortar profundamente a costa de Inismore, nenhum lugar na ilha tem mais do que setenta milhas de água. Boa parte da costa é uma parede escarpada, então dois portos (Tara e Carman) localizados na margem leste são suas áreas mais povoadas. Centenas de pequenas ilhas ficam ao oeste.

O maior rio de Inismore – Shanagary – começa ao norte e corre por trezentos e setenta quilômetros para o sul até desaguar no oceano. O Rio Shanagary começa nas montanhas ao norte e corre para leste cento e vinte quilômetros, desaguando no canal que passa por Tara, a maior baía na ilha.

Inismore tem um clima moderado e seco e os invernos são mais quentes do que seria de se esperar. Contudo, esse calor também traz grande quantidade de chuva. A chuva em média está entre 1200 e 2000 milímetros por ano, tornando inundações um problema sério pela ilha. Devido a todos os rios e inundações, Inismore tem uma grande quantidade de pontes e vaus. Nenhum exército inish já represou ou bloqueou um rio; fazer isso é pedir por terríveis consequências dos Sidhe que residem nas águas. Em adição a muitos rios e arroios, Inismore também tem muitos grandes lagos, todos considerados sagrados. Os lagos mais sagrados de todos são aqueles com uma ilha no meio, pois todo inish sabe que estes são portais para a terra dos Sidhe.

Bem estranho, as construções mais proeminentes em Inismore são construídas por invasores. O contorno da costa da ilha é pontuado com castelos e fortalezas estrangeiros, todos os quais agora pertencem às pessoas que eles antigamente deviam evitar.

Governo

O O'Bannon pode ser o Alto Rei de Inismore, mas ele ainda tem de lidar com o Parlamento Inish, um corpo administrativo colocado pelos ocupantes avalons séculos atrás. O O'Bannon deixou muito claro que ele não tem tempo ou paciência para discutir com a nobreza. Ele é o O'Bannon, e sua autoridade não será questionada.

Economia

A economia de Inismore esteve ligada à economia de Avalon por séculos. Libras e xelins são a visão cotidiana nos mercados inish e lojas de guildas. As guildas vendel não têm a mesma presença em Inismore como têm em Avalon, mas você pode encontrar mais casas de guilda em suas cidades a cada dia.

Cidades e Vilarejos

Quando comparadas com o resto de Théah, as maiores cidades de Inismore não são nada além de vilarejos e aldeias. Sua capital, Tara, é pouco mais do que um distrito e um décimo do tamanho de Carleon de Avalon ou Chareux de Montaigne.

Tara

Tara é a maior das cidades de Inismore, principalmente devido à pesca e o comércio com Avalon. É onde descansa a Pedra Fål. A cidade caiu sob uma maldição em 600 AV, mas quando o O'Bannon retornou anos mais tarde, quebrou a maldição ao cuspir seu próprio sangue na Pedra Fål. A cidade tem baluartes que alcançam vinte metros de altura, cercados por fossos e outras fortificações.

Carman

Há muito o lugar de governo avalon, Carman é agora uma cidade de comércio. A cidade é o lar de muitas rotas comerciais antigas, incluindo algumas que começam e terminam em Montaigne e Vodacce. Tara pode ser a capital de Inismore, mas ninguém pode discutir que Carman é a face que ela mostra para o resto do mundo.

Lachcuan

Lachcuan é a segunda maior cidade de Inismore, negociando quase que exclusivamente com as Marcas dos Altiplanos. Ela cai sob o alcance da família O'Toole, a dinastia que O'Bannon removeu do trono quando do seu retorno.

Não é segredo que os O'Tooles nutrem "sentimentos ambíguos" a respeito do retorno de O'Bannon, mas não fizeram nada para sabotar seu reino. Ainda.

Exército

"Não tema um exército de lobos liderado por um carneiro, mas um exército de carneiros liderados por um lobo."
— Provérbio inish

Frequentemente se diz que o que os inish carecem de habilidade, têm em paixão. O exército de Inismore é constituído de 90% de soldados não treinados e 10% de profissionais. São esses últimos dez por cento que preocupam os inimigos de Inismore. O exército inish típico é uma massa de loucos de olhos selvagens liderados por uns poucos fanáticos dedicados, usando táticas que até mesmo os generais menos convencionais teriam dificuldade em antecipar. Qualquer general que enfrente um exército inish sabe que ele indubitavelmente superará em números seu oponente, mas ele também sabe que perderá ao menos metade de sua força para a horda imprevisível e sanguinolenta.

Os inish não têm marinha formal, mas têm mandado centenas de fuzileiros para servir aos Cães do Mar de Elaine. Armados com gerações de conhecimento marítimo e sua reputação selvagem, os fuzileiros inish são a ameaça das ondas.

Relações Atuais com o Resto de Théah

Até onde o resto de Théah sabe, Inismore é o irmão de boca suja de Avalon. Ela é um apêndice de Avalon e nada mais. Ela não tem marinha, não tem exército e

não tem uma economia forte, então não representa ameaça militar ou econômica. Não existem embaixadas para diplomatas, mas mesmo que existissem, seu rei sendo tão rude, quem iria querer visitá-lo?

As Marcas dos Altiplanos

Introdução

As aparentemente insignificantes Marcas dos Altiplanos desempenharam um papel principal no cenário mundial por séculos. Ainda que não politicamente poderosas nem excessivamente ricas em recursos, sua aliança com a Rainha Elaine e o potencial em romper sue governo as tornam peças-chaves na corrida de Avalon para se tornar uma grande potência. Por isso, os inimigos de Avalon se voltaram para elas quando buscaram um elo fraco nos Reinos Unidos. Os montanheses – liderados por seu rei, James II – têm suas próprias ideias, e transformaram seu status numa potente arma política.

A Terra

As Marcas dos Altiplanos são uma terra úmida e brumosa, dominada por colinas rochosas e chuva constante. A viagem nos Altiplanos é na melhor das hipóteses difícil. As estradas rurais são parcamente mantidas, e os bandidos e animais selvagens são bastante comuns. Muitos viajantes preferem viajar por terra a cavalo, enquanto a nobreza fará uso de carruagens e outros veículos com rodas. Existem poucos rios grandes nas Marcas dos Altiplanos, então viagem de barco é limitada a pescadores e outros que fazem a vida vivendo nas vias fluviais.

O clima nos Altiplanos está longe de ser agradável. A chuva e a neblina dominam o país pela maior parte do ano, com neve cobrindo a terra pela maior parte dos meses de inverno. Entretanto, existem poucos extremos, e as Marcas raramente são perturbadas por nevascas fortes ou ondas de calor. Como em Avalon, o clima do Altiplano é insensível, melancólico e muito parecido de um mês para outro.

Comida

A comida nos Altiplanos é como o clima – pesada, embotada e invariável. A carne de carneiro é uma preferência do país, com os pratos nacionais consistindo de pernis de carneiro, haggis (prato típico), e cortes de cordeiro. Os vegetais cultivados são raízes, então muitas comidas incluem batatas, cenouras e assemelhados. A fervura é o método preferido para a preparação da comida, pois ela conserva a comida e é fácil de conduzir no interior selvagem. Muitos montanheses preferem guisados e outros pratos misturados, que são simples e adicionam um pouco de variedade à cozinha. Eles consideram os preparos fantásticos de outros países como desperdício. "É tudo a mesma coisa quando vai para dentro" é um ditado comum entre os montanheses.

O Povo

Os montanheses geralmente são mais altos do que o théano médio. Como seus primos inish, suas cabeças vermelhas são mais famosas do que sua aparência típica: cabelo negro e olhos azuis. Os montanheses passam quase todo seu tempo ao ar livre, mas por o céu estar normalmente nublado, seus tons de pele não são excessivamente bronzeados ou pálidos.

Roupas

A roupa dos nativos reflete as necessidades práticas de sua terra, projetada para aquecer e proporcionar conforto ao invés de se voltar para a exibição. Os homens tradicionalmente usam kilts, tecidos de lã de ovelha e decorados em cores tartanas de sua família ou Clã ancestral. Os kilts formam uma faixa que é usada sobre o ombro, e pode ser solta para cobrir o corpo inteiro num tipo de manta. A nobreza evita os floretes e outras armas em favor dos grandes espadões escoceses, ou claymores, de seu passado, uma visão intimidadora dentro dos corredores do Parlamento. O restante de suas roupas são similares às dos nobres de Avalon, com coletes abotoados e sapatos afivelados.

As mulheres preferem vestidos e saias pregadas, mas a moda no Altiplano é muito menos decorativa do que suas partes continentais. Como os homens, suas roupas são feitas de tecidos fortes, capazes de suportar o frio das Marcas. Elas raramente usam chapéus, preferindo fitas ou decorações florais em seu cabelo – uma reminiscência do passado pagão da nação.

Costumes

A identidade do clã é muito importante para um montanhês. Ainda que seu senso de nacionalidade e submissão a Avalon evite que os Clãs tenham muito efeito político além das margens do Altiplano, eles vieram a dominar a cena cultural e social. Os montanheses preferem usar as tartanas ancestrais de Clã em público, e danças e canções populares se espalham de alianças regionais de tempos imemoriais. Ainda que similares em natureza (tal que um viajante estrangeiro nas Marcas teria dificuldade em distinguir entre elas), os nativos conseguem diferenciar tais canções facilmente. Muitos plebeus separam condados e feudos por tipo de canções cantadas nos bares, ou os passos em particular na dança do Primeiro de Maio.

Se poderia perguntar como os montanheses conseguem ostentar tais afiliações sem cair em velhas rivalidades e passar a reinar a guerra civil. Para os montanheses, existe uma diferença entre sua identidade cultural e seu orgulho nacional. O efeito é semelhante aos fãs de futebol hoje. Se pode orgulhosamente usar as cores de um clã e cantar um hino da família no limite da voz, mas essa afiliação não sobrepuja o senso de unidade nacional ou irmandade superior entre seus companheiros insulados (além da ocasional briga de bar). Seis séculos de subjugação comum sob os montaigne limitou as rivalidades de clãs apenas à arena verbal.

Mulheres Montanhesas

Por fora, as mulheres são cidadãs de segunda classe nos Altiplanos. Elas não podem ter propriedade, manter direitos políticos, ou ao menos andar em público como iguais. As mulheres não sentam no Parlamento nacional e a ideia de uma liderança de Clã feminina é incabível.

De um ponto de vista prático, contudo, as coisas são muito diferentes. Muitas casas montanhesas dependem da esposa ou da mulher mais velha para conduzi-las e muitos dos negócios diários do país não seriam completados sem elas. Questões financeiras também são o domínio do sexo frágil, e os bancos e outras instituições normalmente remetem contas para "a dona da casa". Nobres muitas vezes recorrem aos conselhos de suas esposas, e ainda que nenhuma tenha um cargo eletivo, muitas são respeitadas como líderes informais em suas comunidades locais. O exército nacional admite mulheres como soldados (embora seu número seja pequeno em comparação aos homens) e alguns dos heróis mais famosos do país vêm de suas fileiras. Uma das corsárias mais notórias da Rainha Elaine, "Sangrenta" Bonnie McGee, originalmente veio dos Altiplanos.

Vida Nobre
A nobreza montanhesa começou um lento processo de integração com sua contraparte em Avalon, enquanto os dois reinos se aproximam. Muitos dos aristocratas das Marcas vêm de grandes propriedades agrárias, dominadas por jardins civilizados e pântanos selvagens. As crianças nobres são educadas por tutores ou governantas em casa, embora umas poucas emigrem para Avalon para se escolarizarem numa instituição adequada. Ainda que abracem os ornamentos sofisticados da cultura e desfrutem das sutilezas refinadas da caça, debate filosófico e coisas do tipo, muitos nobres montanheses evitam tais práticas passivas para imersão na política nacional. O bem estar da nação é supremo em muitas de suas ideias e eles normalmente trabalham para melhorar aqueles sob ou além de seus próprios fins ao invés de esbanjar o tempo em diversões estúpidas. Suas contrapartes em outros países consideram-nos estranhos e um pouco retrógrados, como é típico para uma nação isolada.

Vida Camponesa
A vida camponesa nas Marcas dos Altiplanos é difícil, mas a emergência de uma classe média aliviou um tanto as coisas. A maior parte do campesinato trabalha em fazendas possuídas pela nobreza ou proprietários *nouveau riche*. Enquanto a educação floresce e os avanços da ciência fazem seu caminho para o interior, sua sorte começou a melhorar. Mais e mais deles começaram a deixar o interior para buscar sua fortuna em centros urbanos, e uma classe de mercantes e lojistas lentamente começou a surgir. Em sua maior parte, os camponeses montanheses guardam para si, respeitam seus superiores e tentam tirar o máximo das oportunidades que a vida lhes dá. Por tudo isso, eles podem ser muito joviais; eles amam suas canções e sua cerveja, e conduzem reuniões sociais com um tumultuoso *joie de vivre*.

Etiqueta
A honestidade é muito importante entre os montanheses. A oposição a outro não é um pecado desde que seja abertamente declarada, e o conceito de "uma boa luta limpa" domina muitas discussões políticas. Promessas raramente são feitas, mas quando o são, são sagradas; um montanhês considera seu voto essencial a seu bom nome, e nunca quebrará conscientemente sua palavra. Esta honestidade, contudo, raramente se espalha além dos Reinos de Avalon. Estrangeiros podem ser enganados com impunidade, e frequentemente são, para o pesar de dignitários visitantes. Uns tantos políticos estrangeiros foram levados a acreditar na palavra solene de um montanhês... só para ter aquela palavra quebrada no pior momento possível.

Outros pontos de etiqueta são semelhantes a Avalon. Sempre se tira o chapéu para uma dama e se presta e devida deferência àqueles em posição superior. Ainda que a propensão nacional para a honestidade tenha tornado os modos mais grossos aqui do que outros lugares, os montanheses ainda esperam um pouco de cortesia de seus companheiros, e não tolerarão comportamento rude sem uma boa explicação. Eles também são mais rápidos a sair no soco do que outros países; duelos entre a nobreza são considerados meios apropriados para terminar com disputas.

Política
Historicamente, a cena política montanhesa foi dominada pelos Clãs, que cavalgaram por posição e domínio mesmo após a vinda dos montaigne. Isso está gradualmente mudando enquanto o país se casa com Avalon, e as lealdades dos Clãs dão lugar a partidos políticos mais amplos.

O Parlamento montanhês consiste de todas as cabeças dos maiores Clãs, que herdaram seus assentos. As fronteiras políticas são arrastadas por antigas rivalidades, enquanto a velha escola de decisões de sangue toma nova forma em discussões e debates políticos. Elas são vigiadas pelo Alto Rei, o descendente direto de Robert I, que vigia todos os encontros do Parlamento e age como um executor de seus éditos. Ele serve como formador da política nacional, e muitas vezes controla a agenda do Parlamento. Como líder da nação, o Alto Rei pode tecnicamente agir sem a aprovação do Parlamento, mas ao fazer isso ele se arrisca à censura aberta e à

incapacidade de executar seus decretos. Existe um acordo não dito entre o rei e o Parlamento pelo qual ele respeita suas decisões finais e em troca recebe sua aprovação em assuntos que coloca peso. Como com muitas nações théanas, este equilíbrio muda enquanto ambos os lados obtêm e perdem força.

Atualmente, o parlamento está dividido entre os Unifistas, que apoiam a tríplice coroa da Rainha Elaine, e os Separatistas, que querem uma nação completamente independente. Os Unifistas têm uma maioria substancial, mas os Separatistas estão lentamente ganhando espaço e podem se provar perigosos no futuro próximo. O poderoso e carismático James MacDuff, um Unifista ardente, tem os mantido em xeque desde que se tornou Alto Rei. James acredita que os Altiplanos podem atingir grande força – enquanto ainda mantêm sua autonomia – sob a bandeira dos Reinos Unidos. A independência deixaria-os fracos e desprovidos da proteção dos corsários de Avalon – abrindo a porta para uma invasão por Montaigne ou Castillia. Ele é contrário a jogar fora a recém encontrada liberdade de seu país em detrimento de algum conceito nebuloso de independência.

Cidades e Vilarejos

Kirkwall

Kirkwall é uma das mais velhas fortificações nas Marcas. Construída quando os vestenmannavnjar invadiram há muitos séculos atrás, ela resistiu cerco após cerco tanto de montanheses quanto de invasores estrangeiros. Agora ela serve como a fortaleza do Alto Rei e a embaixada oficial das Marcas. A corte de MacDuff pode ser encontrada aqui e os Clãs se encontram em seu grande salão uma vez por mês. Durante essa semana, a população de Kirkwall triplica, e uma grande feira se espalha em torno de suas muralhas.

Connickmoor

O lar do Clã MacBride, Connickmoor também é lar do Movimento Separatista das Marcas. Os sonhos de MacBride de uma nação independente foram dissuadidos pelo obstinado apoio de uma aliança Elaine/MacDuff. Até agora, as manobras políticas de MacDuff trouxeram fortuna às Marcas, mas MacBride é paciente.

Relações com Outras Nações

Assim como Inismore, o resto de Théah considera as Marcas dos Altiplanos nada mais do que um apêndice ao país de Elaine. Contudo, os montanheses têm mantido conexões diplomáticas tanto com Vendel quanto com os vestenmannavnjar, conexões que permitem que a riqueza e a prosperidade escorram para as fronteiras dos Altiplanos de tempos em tempos.

Os Sidhe (shee)

Em Inismore, eles são chamados de Tuatha de Dannan (TOO-ah-thah day dan-non). Nos Altiplanos, são chamados de Doine Sidhe (dah-oeen shee). Na língua da Velha Avalon, eles são chamados de Tylwith Teg (til-ooeeth teg). Em Montaigne, eles são chamados de færies – um termo que até mesmo o mais ignorante Avalon sabe que eles menosprezam. Mas em quase todas as culturas, eles são referidos como "o Povo Gracioso" sem medo que um deles possa estar ouvindo.

Ferro

Em seu livro, Lady Mary refere-se a "ferro frio" como algo que causa "desconforto" aos Sidhe. O que exatamente é ferro frio e por que os Sidhe detestam-no nunca será explicado. Aqueles com conhecimento dos modos Sidhe sempre assumem que usar ou apresentar ferro a eles é um erro estúpido imperdoável, e asseguram-se de esconder ou remover tais itens antes de lidar com o Povo Gracioso.

Não é fácil definir os Sidhe. Eles são como os sonhos vivos: humanos de muitas formas, mas completamente estranhos de muitas outras. Seus maneirismos são difíceis de discernir, mas uma vez que os compreenda bem, eles são tão previsíveis quanto o nascer e o por do sol.

Embora tenham uma ligação não dita com Avalon, os Sidhe são onipresentes. Eles podem ser encontrados nos cantos mais distantes de Ussura, nos canais em Vodacce ou até mesmo navegando um navio até o sol poente.

O que segue é uma discussão sobre estas criaturas muito curiosas, mas lembre que assim como uma coisa que é dita sobre a humanidade possa não se aplicar a um único homem, assim também é com os Sidhe.

Bryn Bresail

"A ilha fantasma" é como os marinheiros a chamam, a ilha que aparece na luz rubra da aurora e desaparece assim que o crepúsculo clama o céu. Os Sidhe a chamam de Bryn Bresail, e ela é seu lar... ou ao menos é um dos portais para seu lar.

Os Sidhe vivem num mundo de primavera congelada. A grama e as árvores são verdes e as flores abertas, tudo coberto por uma fina camada de geada enquanto delicados flocos de neve caem do céu azul-cristal sem nuvens. É uma terra onde a beleza está para sempre congelada. Verdejante, e ainda assim muito fria.

Primeiras Impressões

"Pode-se dizer que existem tantas formas de Sidhe quanto existem flores ou peixes. Uma vez que ache que tenha catalogado todas, você encontra outra que torna seus registros ultrapassados."

— Lady Mary Katharine, *Livro do Povo Gracioso*

Ainda que seja verdade que muitos Sidhe são "humanos" em aparência, existem muitas diferenças importantes. Lady Mary Katharine, em seu famoso *Livro do Povo Gracioso*, organiza os Sidhe em várias classificações que ela chama de "famílias".

Os Sidhe Nobres

Assim como os humanos, os Sidhe parecem ter uma classe superior ou "nobreza". Estes nobres Sidhe são mais altos do que os humanos, variando de 2 a 2,1 ou até mesmo 2,4 metros. Eles são majestosos e belos, tão esbeltos quanto teias de aranha e tão macios quanto seda. Eles se vestem com mantos fluentes de um material que qualquer costureira mortal arruinaria se tentasse cosê-lo. Seus olhos são largos e brilhantes e seus rostos magros e angulares. Seus dedos são longos e delicados e eles se movem com a alacridade das sombras.

Lady Mary diria que apenas aqueles em quem os Sidhe confiam já os viram comer ou beber. Ela também nota que eles evitam olhar em espelhos. Em uma terrível passagem, ela escreve ter visto uma lady Sidhe acidentalmente perder o olhar num espelho e gritar de terror como se a lady tivesse visto sua própria morte. Ela também menciona que quando tentou perguntar por que, os Sidhe deram um olhar que Lady Mary estava certa de que havia visto sua própria morte também.

Eles referem-se a si mesmos como "lordes" e "ladies", e são governados por um rei e uma rainha. Contudo, parece que a Rainha dos Sidhe tem muito mais poder político do que seu marido (que, como Lady Mary notou, nunca foram vistos por olhos humanos). Como são todos os Sidhe, a Nobreza é metamorfa, e parece que a Rainha dominou o ofício. De acordo com Lady Mary, a Rainha nunca foi vista sob o mesmo disfarce duas vezes, e ela refere-se a sua aparência como sua "fantasia". Qualquer que seja o disfarce que escolha tomar, ela é sempre alta, magnificente e bela.

Ela é sempre vista com uma contraparte masculina mortal a quem chama de seu cavaleiro. Ele é normalmente jovem (dezesseis anos no máximo) e notável. Contudo, se diz que algum destino terrível está guardado para o jovem homem na noite mais longa do ano.

Belos e Terríveis

Não se deve desdenhar dos Sidhe. Eles são criaturas antigas tolerantes com a humanidade. Na melhor das hipóteses, eles são fascinados com sua ingenuidade, mas não perdoam descortesia. O ser humano é uma criatura pequena e frágil. Os Sidhe não. Tratá-los com desrespeito é pedir por cem mil danações, cada uma mais terrível que a outra.

— Lady Mary Katharine

Enquanto Lady Mary meticulosamente detalha a beleza dos Sidhe, ela também se assegura de lembrar o leitor que estas são criaturas de terror. Observar o rosto angélico da Rainha dos Sidhe apaixonada se transformar naquela fúria desumana é uma visão que assombraria os sonhos do observador até seus últimos dias.

Os Sidhe são como tempestades: terríveis, poderosos e imprevisíveis. Eles são capazes de beleza incrível, e ao mesmo tempo, vingança terrível. Existe uma variedade de histórias de maldições Sidhe durando não apenas pela vida de um homem, mas por gerações. Sua mágica é poderosa, mas ela é ofuscada quando compara à sua ira.

As Duas Cortes

De acordo com a Lady, os Nobres Sidhe eram divididos em duas grandes Cortes: os Abençoados, ou "Seelie", e os "Unseelie", que a Lady docemente refere-se como "os Imperdoáveis". Estas duas cortes parecem estar inter-relacionadas, embora existam diferenças sutis – principalmente de temperamento – que devem ser notadas.

Os Seelie são os Sidhe que foram descritos acima. Frios e distantes, eles vivem num mundo de primavera coberta por neve perpetuamente. Os Unseelie são muito diferentes. Às vezes descritos como seres de fogo vivo, outras vezes descritos como sombras ardentes, os Unseelie são tão apaixonados quanto os Seelie são distantes, e embora os Seelie possam ser comparados com a tempestade imparcial, os Unseelie sabem exatamente o que estão fazendo com o terror que carregam.

A Classe Inferior

Enquanto a nobreza sejam os Sidhe mais comuns (ou, ao menos, os mais visíveis), existem incontáveis outros que habitam o mundo. Eles são a "classe inferior", ou, como Lady Mary os chama, as "castas comuns".

Criaturas tais como goblins, boggins, bogeys e brownies são todos membros da raça Sidhe, cada um com suas próprias peculiaridades e paixões. Contudo, apenas aqueles que estejam familiarizados com os Sidhe serão capazes de reconhecê-los e seus caminhos.

Modos

"Se existe algo de verdadeiro sobre os Sidhe, é isso. Eles pouco se importam por algo no mundo exceto os costumes, e uma criança humana que se comporte bem é a riqueza mais valiosa aos olhos dos Graciosos."

— Lady Mary Katherine

Modos são tão bons quanto ouro.

Se esse ditado é verdade para os homens mortais, é dez vezes verdade com os Sidhe. Trate um Lorde Sidhe com o respeito que ele acha que merece e você receberá um prêmio mais valioso do que qualquer tesouro encontrado.

Esta próxima seção lida com a maneira adequada pela qual os homens e mulheres mortais devem tratar os Sidhe (como prescrito pela Boa Lady Katharine, claro). Aqueles que não prestarem atenção pagarão caro mais tarde.

Título e Tratamento

Para começar, você deve aprender a falar devidamente na presença dos Graciosos. Existe uma diferença distinta entre um tratamento para um Lorde ou Lady Sidhe e um Sidhe Comum.

Nobreza Sidhe
Assim como existem formas adequadas para se dirigir àqueles em posições nobres mortais, existem formas de tratar Nobres Sidhe. As regras, contudo, são muito mais fáceis de lembrar. Qualquer membro da nobreza Sidhe é chamada de "Lorde" ou "Lady" sob todas as circunstâncias, a despeito de seu status ou posição mortal.

Muitos Sidhe têm títulos adicionais. Saber tais títulos e usá-los no tratamento adequado (tal como "Lorde das Sombras da Montanha Winterbute") também é completamente adequado e pode até mesmo lhe render algum favor.

Sidhe Comuns
"Quando ele se aproximou de mim vindo das árvores, espiei o sorriso em seus lábios e disse, 'Caro companheiro, espero que seja capaz de chamar-lhe "Hobgoblin" esta noite'."
— Lady Mary Katharine

Qualquer membro da casta comum dos Sidhe que seja geralmente benéfico à humanidade (ou ao menos, não malicioso) é considerado um hob. O termo também é geralmente usado como um prefixo aos nomes das criaturas. Por exemplo, Bollin é um goblin local que espanta corvos do milharal de um fazendeiro. Quando o fazendeiro fala com ele, o chama de "Hob Bollin".

Qualquer um dos Sidhe comuns considera o título um elogio, mas olham atravessado para aqueles que não o usam devidamente. Um Sidhe não pode ser chamado de hob a menos que tenha feito algo para merecer o título. Em outras palavras, chamar Dunnel de hob quando ele não fez nada para merecer o título ofende os outros Sidhe, que agora se assegurarão de que você saiba a diferença entre um Sidhe amável e um encrenqueiro. Isso também mostra a Dunnel que você é um tolo e merecedor de alguma travessura...

O Glamour dos Sidhe

As pessoas de Avalon aprenderam a arte do Glamour dos Sidhe, e tão poderosos quanto os avalons podem ser, os Sidhe são muito mais. Eles usam Glamour sem esforço, e, parece, sem limites. Os praticantes de Glamour sabem que nunca devem desafiar o Glamour dos Sidhe, pois fazer isso é um insulto grave, punível com algo pior do que uma simples morte.

Nenhuma estatística é fornecida para os Sidhe; eles são muito poderosos para serem feridos por muitos mortais. Eles devem ser usados como canais de informação ou como personagens não jogáveis intocáveis; nenhum Herói deve ter um sinal de sua própria morte garantido ao confrontar um diretamente. Mais informações sobre os Sidhe aparecem no livro de referência *Avalon*.

Folclore dos Sidhe

"Existe muito do Povo Gracioso que pode ser dito, mas existe muito mais que não pode ser dito, e muito mais que não deve ser dito."
— Lady Mary Katharine

O que segue é uma lista de superstições e folclore a respeito dos Sidhe. Algumas podem ser verdade. Passe por esta lista, escolha aquelas de que gostar e desconsidere o resto. Então passe a lista a seus jogadores e deixe-os descobrir a verdade do pior jeito.

• Virar suas roupas ao contrário os protege de Glamour.

• Saber o nome de um Lorde ou Lady Sidhe lhe dá poder sobre eles.

• Pedaços de pão espalhados pela entrada de sua casa evitarão que os Sidhe entrem em nela.

• Espalhe sal em seu batente e sob sua porta, e os Sidhe não poderão entrar.

• Um trevo de quatro folhas quebra o Glamour.

• Erva de São João cura ferimentos dos Sidhe.

• Crianças usando correntes de margaridas são protegidas do rapto Sidhe.

• Os Sidhe não podem nadar e têm medo da água.

• Uma cruz de madeira de sorva protege de mágica Sidhe.

• Ferro frio o protege da mágica Sidhe.

• Se você conseguir galantear (ou enganar) uma Lady Sidhe a casar com você, ela nunca pode deixar seu lado até você lhe bata três vezes.

• Os Sidhe só podem ser visto entre o piscar de olhos.

• Os cães de caça dos Sidhe nunca podem ser deixados para trás. Eles correm sempre atrás de você, não importa quão longe ou rápido corra, então pegam-no quando você cai.

• Na noite mais longa de todo ano, os Sidhe derramam o sangue de um dos seus para satisfazer a fome de um inimigo sombrio que eles derrotaram há muito tempo.

• Se um Sidhe lhe oferece um presente ou empréstimo, você deve devolvê-lo com igual valor – nem mais nem menos. Fazer o contrário atrairia infortúnio e miséria.

• Existe uma mistura que você pode beber que lhe permite ver através do Glamour dos Sidhe.

• Os Sidhe só aceitam presentes feitos de carvalho, cinzas e espinhos.

• Sinos atemorizam os Sidhe, e podem até feri-los.

• Os Sidhe roubam a "bondade" da comida, deixando para trás apenas uma casca fria da comida.

NPCs de Avalon

Rainha Elaine
"Nós somos Avalon"

Elaine leva o papel como a Rainha de Avalon muito seriamente. Ela é cuidadosa, sempre prestando atenção aos detalhes e observando cada passo. Quando se tornou Rainha, ela colocou de lado suas tendências infantis e manteve-as trancadas desde então. Ela ama honestamente seu povo, mas detesta intolerância de todos os tipos. Ela observa James MacDuff e o O'Bannon muito atentamente, tentando manter a aliança Avalon.

Imagem: Elaine é sempre imaculada. Ela usa branco, preto ou vermelho, mas suas características sempre são perfeita porcelana. Ela é muito real em seu porte, movendo-se lentamente por uma sala assim como num galeão que cruze o mar.

Metas: Elaine deve manter a aliança. Ela não pode se dar ao luxo de perder qualquer um de seus aliados. Como meta secundária, ela deseja continuar a sanção aos Cães do Mar particularmente, mas oficialmente mantém sua conexão com eles oculta.

Interpretando Elaine: Use o real "Nós". Fale usando palavras longas, e tente dar a impressão de que você sabe mais do que qualquer um com quem esteja falando. Não use contrações. Sente-se reta. Sorria. Você é a Rainha de Avalon e os doze homens em torno de você estão disposto a morrer ao seu comando.

Derwyddon (dair-ooee-then)
"Seu irmão o trairá e assassinará, então casará com sua esposa e criará seu filho como dele próprio. É esse o futuro que você gostaria de ouvir?"

Derwyddon é o primeiro conselheiro de Elaine. Ele diz ver o futuro e o passado, mas não o seu. Por isso, entre outras coisas, ele não sabe o quanto velho é. Ele é conhecido por ser um mestre de Glamour, embora também possua poderes além daqueles dos mortais. Também se pode dizer que ninguém realmente quer saber o que ele sabe.

Imagem: Derwyddon tem um olho vermelho (que vê o passado) e um olho azul (que vê o futuro). Ele é um homem velho que parece estar perdido em pensamentos na maior parte do tempo, e tem um certo olhar áspero e desonroso para si que o torna popular com a maior parte da nobreza.

Metas: Manter Elaine no poder. Ele não está certo do porquê, mas sabe que é vitalmente importante.

Interpretando Derwyddon: Responda às perguntas com outras perguntas, ou um enigma, ou diga-lhes exatamente o que querem ouvir. Faça os jogadores se arrependerem de falar com você.

Sir Lawrence Lugh (Loog)
"Uma vez eu deixei a injustiça tomar lugar. Mas isso foi há muito, muito tempo."

Lawrence é o líder dos cavaleiros de Elaine. Ele é conhecido por ser o mais forte, mais leal, e mais bravo de seus cavaleiros. Contudo, ele tem alguns segredos sombrios. Primeiro, ele é realmente um Sidhe de sangue puro, amaldiçoado por uma bruxa. Ele foi seu amante por um tempo, mas quando ela descobriu que ele pretendia abandoná-la, usou mágicas há muito esquecidas para colocá-lo num sono encantado, cortou sua mão, e a substituiu com uma de ferro para destruir sua mágica. Desde então, ele não é mais poderoso do que um homem mortal normal, e começou a envelhecer, o que lhe representa um horror em particular. Os Sidhe o expulsaram ao invés de manter um aleijado inútil por aí. Após vagar por alguns anos, ele ouviu dos cavaleiros de Elaine e juntou-se a suas fileiras, eventualmente subindo ao posto de Capitão através da determinação e valor. Ele nunca sobrepujou seu medo de morrer, embora tenha aprendido a esconder seu medo dos outros. Por último, se isso tudo já não fosse o bastante, ele está apaixonado pela Rainha.

Imagem: Lawrence é espetacularmente belo. Ele é alto e poderosamente constituído, e mantém uma luva sobre sua mão de ferro todo o tempo. Ele pode usar a mão sem dificuldade (ela se move e interage como uma mão normal); ela só evita que acesse sua mágica. Ele tem olhos castanhos, cabelo castanho claro, e um sorriso vencedor.

Metas: Lawrence está apaixonado pela Rainha, e devota-se completamente a sua segurança e bem estar. Ele abandonou qualquer esperança de retornar aos Sidhe e voltou toda sua devoção a Avalon.

Interpretando Lawrence: O olhar de pessoas velhas o perturba, por que lhe lembra de sua própria mortalidade forçada. Derwyddon é duplamente enervante, uma vez que ele é velho e imortal. Você é quieto e muito perceptivo. Observe cuidadosamente por qualquer um que possa representar um perigo a sua amada Elaine, e ataque rapidamente se surgir tal ameaça.

O O'Bannon

"A única imortalidade, garoto, é ter seu nome falado após você se ir."

O O'Bannon, o Alto Rei de Inismore, diz ter em torno de centenas de anos, embora ninguém saiba de onde ele veio. Um momento ele pode estar sorrindo a vontade, enquanto no outro ele pode estar sacando sua espada para atacar um cortesão insolente. Ele não ouve ninguém; falar com ele talvez seja o jeito mais rápido de ser morto. Cortesãos sábios escolhem suas palavras cuidadosamente quando o Rei está por perto.

Imagem: O O'Bannon é um homem alto com um longo cabelo branco e um pequeno cavanhaque branco. Seus braços são cobertos com velhas cicatrizes, enquanto seus olhos têm uma qualidade inquietante. Ele veste-se como quiser, mas normalmente anda descalço.

Metas: O O'Bannon ama sua ilha mais do que qualquer outra coisa. Quaisquer alianças que faça são para proteger a ilha. Por último, ele quer que as coisas voltem ao jeito que eram antes dos avalons chegarem às praias de Inismore.

Interpretando O'Bannon: Tenha outros NPCs agindo nervosos e falando cuidadosos em torno dele, mesmo quando ele estiver de bom humor. Sorria e ria muito, mas se alguém disser algo estúpido, torne-se abruptamente sério e ou lhe dê uma advertência, ou, se o comentário for particularmente idiota, mate-o onde ele estiver.

James MacDuff II, Alto Rei das Marcas dos Altiplanos

"Certamente você percebe que nossos dois países só podem se beneficiar desse acordo?"

Astuto e sagaz, James MacDuff sempre foi um político habilidoso. Ele descende de raízes nobres, e sabe como jogar o jogo. Elaine fornece à aliança liderança, e o O'Bannon contribui com fogo, mas James mantém a aliança estável. Foi seu apoio que permitiu que ela fosse possível.

Imagem: James apresenta uma figura distinta com seu cabelo meio longo, e belo rosto. Ele muitas vezes se veste com um kilt bem feito, e normalmente carrega uma grande espada de lâmina larga para sua própria proteção.

Metas: James quer preservar a aliança tanto quanto seja conveniente. Entretanto, ele sente que ela não pode durar para sempre, e quer que as Marcas dos Altiplanos cheguem ao topo quando as coisas azedarem.

Interpretando James: Fale formalmente. Tenha certeza de que você esteja elegante e bem esmerado quando aparecer em público. A aparência é muito importante para você. Procure por aberturas das quais possa tirar vantagem.

Castillia

"Os castillianos vivem suas vidas como tocam suas guitarras: com paixão desenfreada e precisão implacável."
Lady Sophie du Lac

Introdução

À primeira vista, Castillia é uma terra de contradições. Ela é o lar da Igreja do Vaticínio, a ponta de lança da ciência e da tecnologia, e ao mesmo tempo abriga a Inquisição, a ponta de lança da ignorância e do medo. Seu povo é apaixonado e devotado à família e ao romance, mas sua fé é a da razão e da observação lógica. Eles são um povo pacífico que está atualmente engajado numa guerra sangrenta com Montaigne. Castillia certamente é uma terra de dicotomia, e isso é estofo para grande drama.

Quando seus Heróis caminham por Castillia, a falta de urgência é esmagadora. Do meio-dia às três da tarde, nada acontece. Tudo é interrompido; todos pegam suas comidas e comem. Então todos dormem. Não há nada que você possa ter feito hoje que não possa fazer amanhã em Castillia. Claro, mais do que isso, há uma guerra rasgando homens em pedaços, mas isso é lá e não aqui.

Contudo, se seus Heróis entram em um monastério ou universidade, o tom muda dramaticamente. Os eruditos que estão despertos por setenta e duas horas preparam-se para o próximo estágio de seus experimentos. Eles não têm tempo para dormir. Não

têm tempo para comer. Eles sabem que não devem beber de estômago vazio, então eles mantém uma garrafa de água fervida a mão para molhar suas gargantas.

Existem poucas coisas com as quais se deve ter cuidado em Castillia. Primeiro, preste muita atenção no Bom Rei Sandoval; ele não é tão transitório quanto possa parecer. Sandoval está assumindo o cargo por enquanto, a despeito do que seus inimigos acreditam. Agora mesmo, ele tem o potencial para ser um dos melhores Reis que Castillia já viu. Contudo, ele também tem o potencial para se tornar um tirano. Tudo depende de em quais conselheiros ele mais confia.

Você deve saber que o irmão de Sandoval ainda está vivo. De fato, seu irmão é aquele pirata que se chama "Allende". O Rei Pirata não tem intenção de tomar a coroa de Castillia, mas ele tem *todas* as intenções de proteger seu irmão. Allende também está em contato próximo com El Vago. De fato, foi Allende que designou El Vago à tarefa de observar seu irmão.

Como você pode suspeitar, Verdugo está por trás de todas as tentativas de assassinato sobre o Bom Rei. El Vago não pode provar, mas ele tem evidências o suficiente para tentar.

Castillia abre muitas opções de campanhas. Você pode conduzir uma campanha militar contra os montaigne, uma campanha de ação com El Vago ou até mesmo um jogo de espionagem com a Igreja e o Colégio Invisível. Alguns jogadores podem até mesmo querer jogar com leais Vaticínios tentando colocar a Igreja de volta ao seu lugar.

A Terra

A terra de Castillia é uma das mais ricas e mais produtivas em toda Théah. Nem um único acre de terra é desperdiçado, e sob a cuidadosa orientação da Igreja, os recursos naturais do país têm sido apostados numa florescente economia comercial. Todas as localidades fornecem algo de valor à nação.

A sociedade castilliana é predominantemente rural. Desde a formação da monarquia séculos atrás, a terra tem sido controlada por um grande número de famílias nobres, cada rancho governado por um Don de família. Ao Don é segurada uma parcela estrita de produção anual, como ditado pelos recursos que ele tem a disposição. Estas parcelas são proporcionais, então um Don que controle um rancho maior ou mais próspero do que outro é responsável por maior produção anual.

Com os ranchos (que são essencialmente grandes fazendas), o gado pode ser encontrado em abundância, incluindo carneiros, bois, porcos, burros, mulas, e alguns cavalos das melhores raças em toda Théah. Muitos destes animais também são exportados para outros países; os cavalos castillianos estão em alta demanda por sua boa saúde e incrível força, mesmo para grandes distâncias.

O país pode amplamente ser dividido em cinco regiões básicas. As planícies orientais fracionam-se em doze ranchos, centradas em torno de El Camino del Sol, uma estrada grande e bem mantida que leva do extremo sul da península ocidental ao rio comercial ao norte. Principalmente sob o controle de Montaigne, esta terra é uma das mais verdejantes de toda Castillia, com densa chuva durante o ano todo. A consequente alta produtividade das colheitas anuais inclui muitos de seus itens de exportação, tais como olivas, laranjas, limões, uvas e um tanto de outras frutas e vegetais. A pesca fez a costa contribuir com mais do que sessenta por cento da captura anual do país.

A região centro-sul é da mesma forma fértil, embora sua ocupação pelo Império da Lua Crescente (e os efeitos a longo prazo de sua pobre habilidade agrícola) afete sua produtividade. Apenas nas últimas décadas ela começou a se recuperar. Grãos e animais criados nesta região diferem pouco daquelas do oeste. A pesca é conduzida aqui também, embora *la Boca de Cielo* forneça um alcance diferente de captura do que o Mar Espumante. Devido a sua geografia variada, esta área sofre de um clima amplamente variado, e uma frase comum entre os Dons que vivem e visitam lá é que "se você está infeliz com o tempo em um rancho, tudo que precisa é visitar um vizinho". Geralmente, contudo, os verões tendem a ser secos e quentes, enquanto os invernos são amenos e confortáveis.

Esta região tem mais rios do que qualquer outra na nação; eles correm por muitos banhados e pântanos. Estas áreas, principalmente junto ao *Rio de Delia*, foram relegadas a arrozais, que os Dons de menor hierarquia cuidam. Também vale notar que – exceto para o Rio de Delia – estes rios são muito pequenos para permitir navegação de navios, então as viagens dentro de Castillia estão limitadas principalmente a transporte terrestre.

O norte de Castillia é quase completamente terra de florestas e morros baixos e acidentados. Não muito agradável de atravessar, eles são uma fronteira natural entre Castillia, Montaigne, e Eisen. Reciprocamente, eles são um dos locais mais pitorescos em toda Théah continental, e os castillianos orgulhosos regularmente mostram-nos aos visitantes. Os verões lá são frios e muito agradáveis, embora os invernos sejam úmidos e frios. Fora o valor óbvio de seu comércio de madeira, esta região ajuda a economia de Castillia com lucrativas vilas de pescadores em torno do rio da cidade de Altamira.

A faixa central de floresta aqui é chamada *La Selva de Fendes*, que traduzido fica "A Floresta dos Demônios". Os castillianos adotaram a palavra "Fendes" da língua eisen, porque a floresta é apenas metade de um grande cinturão que se estende pelo rio e entra ao norte do país. A despeito da razão para o título, é um título adequado. Todo eisen sabe que a floresta é assombrada pelos demônios de Unterwelt (UN-ter-velt), o reino da Legião. Uma vez que os castillianos recuperaram a terra, muitos viajantes que passam pela floresta desapareceram, e uns poucos viram coisas que não podem ser humanas. Aqueles perturbados pela experiência descreveram seres das lendas de Eisen, prestando alguma credibilidade ao mito.

A *Sierra de Hierro* ("Serra de Ferro"), a única montanha em toda extensão de Castillia, margeia a fronteira com Vodacce ao leste. Seus picos e cânions são constantemente atacados por um clima rigoroso, desde nevascas amargas no inverno a ventos fortes e repentinos, mudanças radicais na temperatura durante o verão. Consequentemente, muito pouco pode crescer ou ser criado aqui, e a vida animal é limitada a águias, burros, e alguns animais carniceiros. Mas as montanhas são crivadas com cavernas muito velhas contendo ricos depósitos de ouro e prata, então mesmo os Dons a cargo destas áreas são mais ricos do que se poderia esperar.

Muito antes da exploração da Castillia moderna, estas cavernas também eram encontradas para conter um grupo de pinturas estilizadas, representando o estilo de vida e as superstições dos antigos caçadores-coletores da área e um grupo de feiticeiros do fogo que caminhavam entre eles. É dito que mais destas foram encontradas em lugares de superfície externa também.

O Povo

Os castillianos são patriotas, acima de tudo. Embora isso frequentemente se traduza como recusa silenciosa em aceitar aqueles de outras culturas, também assegurou-lhes vários benefícios. O povo de Castillia é imensamente orgulhoso, determinado e eficiente, o que lhes distingue de outros em Théah.

Em média, os castillianos são altos e ágeis, com cabelos lisos e negros, e olhos escuros. Sua pele morena, maçãs do rosto salientes e narizes arredondados são remanescentes da influência crescente em seu passado. Eles são bem conhecidos por seus dedos ágeis e mãos finas.

Estratos Sociais

No pináculo da escada social castilliana estão o Rei e a Igreja, que são considerados iguais (embora exista atualmente algum debate sobre isto entre os Dons, pois muitos se recusam a reconhecer o governo de um garoto sobre a Igreja). A seguir vêm os Dons que detêm a terra (e assim produzem para a economia do país), e então aqueles sem terras. Os mercantes e o povo comum caem, nessa ordem, abaixo dos Dons itinerantes.

Os castillianos consideram que o status social (salvo aquele de pessoas como o Alto Rei ou o Hierofante) não seja de muita importância. Eles são hospitaleiros e gratos a alguém por sua companhia, a despeito de seu título, riqueza, ou realizações.

O aspecto mais importante da estrutura social de Castillia é *la familia*, ou "a família". Não há conceito de "família estendida" em Castillia. Primos são família. Tios são família. As famílias traçam sua herança até uma única fundadora – quase sempre uma matriarca – e mantêm um retrato dela na casa. Aqueles com recursos normalmente compram pequenos retratos para usar em torno de seus pescoços.

Os castillianos sabem, no fundo de seus corações, que desde que uma pessoa tenha o sangue em suas veias, é um membro da família. Não importa quais seus pecados, ele sempre terá um lugar na família. Apenas os pecados mais imperdoáveis – o assassinato de um membro da família ou coisa parecida – forçará uma família a usar sua punição mais temida: o ostracismo.

Etiqueta

Os castillianos geralmente são um grupo feliz, gentil e consideram uns aos outros. Quando introduzido num ambiente estrangeiro (leia-se: imprevisível) eles se tornam menos agradáveis, sua conduta diminuindo em dias ou semana, até eventualmente, eles se tornarem duros e ressentidos. Os castillianos referem-se a isto como *la nostalgia* e é semelhante a uma forma de nostalgia congênita.

Esta só é natural em um país que se orgulha de ignorar o resto do mundo. "Eles fizeram suas vidas com nossa boa terra", escreveu um poeta castilliano, "e agora é hora dela descansar um pouco". Observar os castillianos durante suas longas siestas pode fazer alguém pensar que a paixão abandonou o coração dos castillianos, mas não é bem assim. A paixão é uma parte importante da cultura castilliana, e ela se mostra quando sua honra é ameaçada. Insultar um castilliano é um jeito certo de descobrir que todos em Castillia são parentes.

Roupas

Preto e cores fortes foram o tema básico para todas as roupas castillianas. Isto resulta numa base de cor escura com aparos, sigilos, e outros adornos em sombras apaixonados de amarelo, laranja, e vermelho. Os castillianos consideram o vestir-se um distintivo de honra e conduta, então estilo e padrão tendem a mudar de um rancho para outro. Mesmo os pobres regularmente adquirem algumas quantidades de tecidos tingidos para coser em seus equipamentos em

algum lugar. Em seu caso, isso não significa simplesmente status real ou gosto, mas simplesmente que eles são orgulhosos de ser castillianos.

Trajes masculinos tradicionais castillianos incluem o sombrero (um chapéu, normalmente de abas largas), coletes curtos ajustáveis, calças justas, e faixa. Polainas são usadas nos ranchos, onde as pernas devem ser melhor abrigadas. Quando viajando ou em reuniões sociais, lenços, luvas, punhos de camisa, e colares também são usados. Bordados, tachas, botões, e fivelas de metal são os principais acessórios decorativos. lenços de cabeça são comuns entre as mulheres, cujas roupas são principalmente brancas ou beges (para mulheres jovens e solteiras) ou uma poderosa mistura de designs brilhantes (quando mais velhas).

Mulheres casadas usam uma grande quantidade de cores. Vermelhos, azuis brilhantes e verdes escuros são comuns, acentuados (para as nobres) com preto. As saias são cheias de marcas coloridas se estirando até o chão. Elas amarram seu cabelo em toucas elaboradas com tranças de tamanho pequeno e médio, pendendo sobre seus pescoços em laços.

Dieta

Os castillianos comem o que plantam. Castillia importa muito pouca comida, principalmente devido à abundância do que produzem. Comidas comuns incluem frutos do mar e carnes, com mais do último comido no interior e menos no litoral. Vegetais são diversos, e juntos com temperos fortes (alho e pimentas, principalmente) são a fonte de quase todo sabor da cozinha castilliana.

Uvas, laranjas, e um conjunto de outras frutas formam uma refeição matinal regular para muitos castillianos, suplementadas no dia por arroz, feijões, rabanetes, cebolas e batatas. Vinhos são muito populares em Castillia, que exporta muito do suprimento de vinho de Théah. As crianças comumente tomam seu primeiro gole de vinho ainda muito jovens durante festivais e siestas, e muitos adultos bebem vinho regularmente.

Costumes

Até a invasão Montaigne, as duas classes de pessoas em Castillia (camponeses e nobres) levavam caminhos muito diferentes. Os camponeses tipicamente são muito felizes e extrovertidos, o que pode ser visto no entusiasmo de suas festividades diárias. A menos que direcionado de forma diversa por seus empregadores, eles só trabalham quatro ou cinco horas de uma vez, fazendo um grande intervalo entre os turnos para a siesta, um tempo para descansar e para esportes amigáveis. Embora muitos em Théah apontem isso como um sinal de preguiça, poucos duvidam do fervor dos castillianos. Desfiles de cavalos, danças de rua, sermões, bandas, e concursos de habilidades e ousadia pontuam as ruas das cidades e vilarejos de Castillia durante a siesta.

Enquanto os nobres sempre permaneceram acima de tal atividade, eles têm o mesmo sangue castilliano queimando em suas veias. São conhecidos por serem muito arregimentados e apropriados, dedicados às aparências. Eles são bem educados, e sempre passam seu tempo apreciando a fina arte e ouvindo boa música. Embora tenham se consorciado com os camponeses antes, eles nunca se juntaram em suas celebrações.

Nunca até agora.

O número desordenado de Dons deslocados dentro de Castillia (expulsos de seus lares pela guerra) acham difícil se adaptar a suas novas circunstâncias, e muitos acham o estilo de vida das classes baixas atraente. Aqueles numa posição de atrair seus irmãos e irmãs proprietários de terras conseguem reuniões privadas com a nobreza, mas outros foram encontrados desfrutando da companhia de seus inferiores dentro de suas próprias casas.

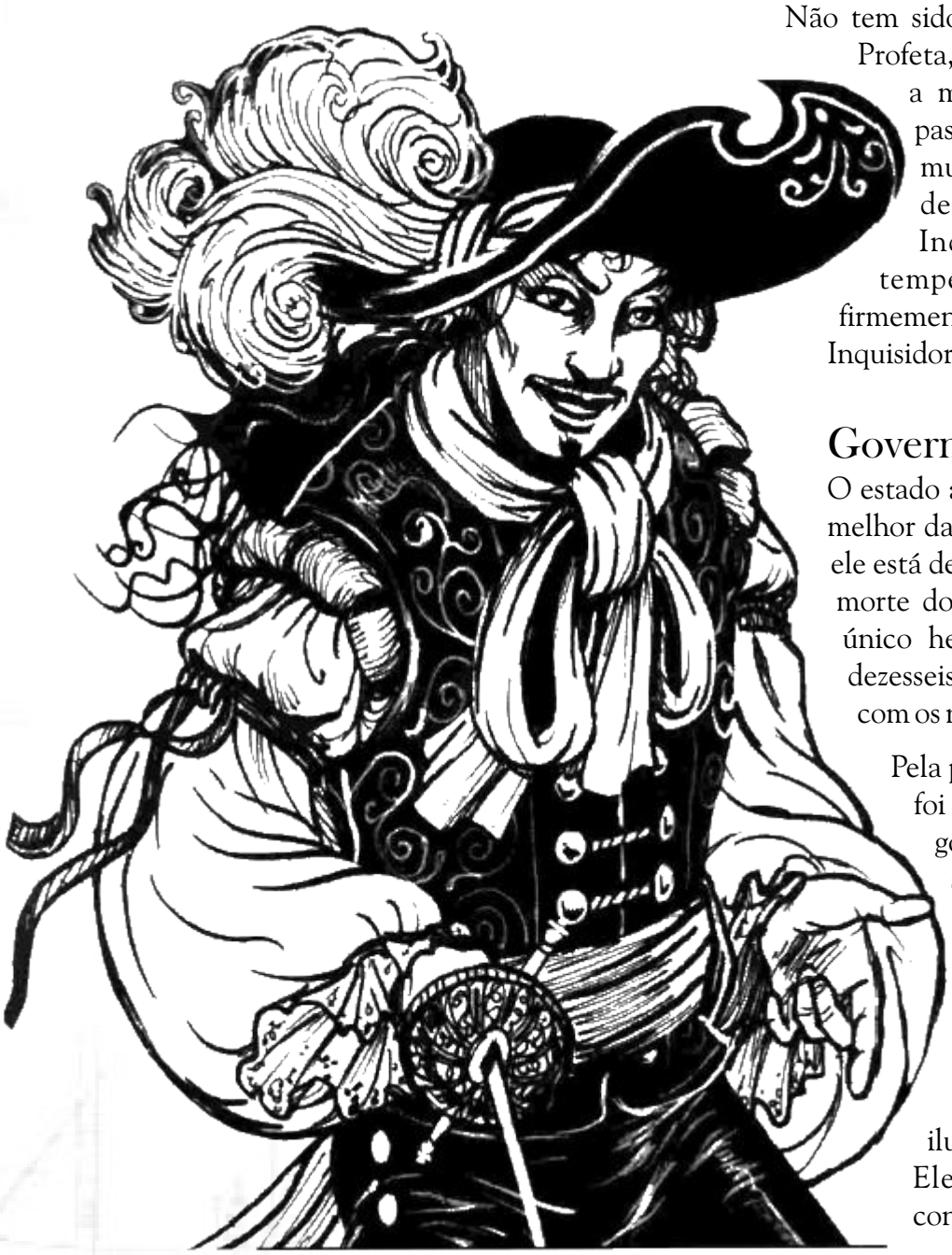
A Igreja até agora tem permanecido em silêncio sobre esta situação singular. Isto se deve principalmente ao fato de que eles estão incertos de como afeta o público castilliano como um todo. A história gerou o instinto de que misturar as classes é errado, mas os espíritos do povo parecem estar numa constante desde a invasão, como se fosse uma bênção na desgraça.

A Guitarra

A música castilliana pode ser resumida com um único instrumento: a guitarra. O brilho puro desta invenção não pode ser enfatizado o suficiente; ele, sozinho, definiu o som castilliano. Para a mente castilliana é o instrumento perfeito, tanto apaixonado em seu tocar e preciso em sua disciplina. A guitarra pode cantar, chorar e regozijar-se tão facilmente quanto a voz humana.

Religião

Desde que o assento da Igreja dos Profetas foi movido para Castillia em 1257, o país se tornou o exemplo de piedade na Théah moderna. Ela traz aos castillianos uma grande quantidade de influência política, e concede postos diplomáticos adicionais em todas as maiores cidades do mundo. Junto com estes benefícios vem uma grande responsabilidade – apoiar a imagem abençoada dos Profetas, e agir de acordo com os muitos éditos de sua Igreja.



Não tem sido fácil. Desde a época do Terceiro Profeta, a posição da Igreja sobre o perdão e a misericórdia mudou muito. Com o passar dos anos, essa posição mudou muito mais. Finalmente, nos últimos dez anos, a ameaça reunida da Inquisição transformou-se numa tempestade. Castillia está mantida firmemente em seu punho, fato que o Alto Inquisidor Verdugo não quer mudar tão cedo.

Governo

O estado atual do governo de Castillia é – na melhor das hipóteses – fragmentado. Na pior, ele está deslizando em direção ao caos. Com a morte do Rei Salvador Aldana em 1664, o único herdeiro do trono – um garoto de dezesseis anos – está mal preparado para lidar com os negócios de um poder mundial.

Pela primeira vez desde que a família real foi arrasada pela peste em 1386, o governante de Castillia teve negado seu título legítimo de *Rex Castilium* ("O Rei de Castillia") por El Concilio de Razon – o conselho de Cardeais que age como assessores do Rei. Todo decreto de Sandoval é examinado e reformulado pelos Cardeais num esforço de manter a ilusão de força à frente de Castillia. Eles instituíram uma monarquia condicional dentro do país, ignorando o

governo absoluto de seu Rei em favor de seu próprio julgamento, e para todos intentos e propósitos estão governando Castillia.

Isso não tem ajudado a já sobrecarregada estrutura soberana da nação, atolada num processo burocrático deixado do tempo da Velha República, e piorado pela antiga influência da Igreja do Vaticínio. A invasão montaigne causou ainda mais confusão, com as cabeças do exército clamando por ordens que, no passado, sempre vieram diretamente do Rei.

Simplesmente não existem muitas vozes em Castillia atualmente, e a escolha de soluções de El Concilio está longe de ser adequada. Devido à perda de território no atual conflito, eles sequestraram o Rei dentro da Cidade do Vaticínio e estão conduzindo a guerra em seu nome. Ainda que estes homens sejam bem versados nos caminhos do Criador, eles lamentavelmente são mal preparados para administrar os assuntos de Sua criação, e tomaram várias decisões desastrosas nos últimos dezoito meses. Com o Conselho firmemente no comando e ninguém numa posição para desafiá-lo, o estado lamentável do governo de Castillia não parece melhorar no futuro próximo.

Economia

A economia castilliana é apoiada principalmente por seus prolíficos esforços na agricultura, exploração florestal, e mineração. Juntos elas representam mais de noventa por cento de todos os recursos exigidos por aqueles dentro de suas fronteiras. O excedente ou é entregue à Igreja, guardado dentro dos cofres do Rei, ou devotado a projetos de interesse nacional.

Esta situação altamente produtiva provém principalmente da Igreja dos Profetas e sua administração metódica dos recursos naturais de Catillia. Todas as terras são estudadas e todos recursos catalogados; eles registram flora, fauna, e depósitos minerais com meticulosa precisão.

Os *recaudadores*, ou "coletores de impostos", interagem diretamente com os Dons. Se algum falhar em fornecer seu mínimo exigido, os *recaudadores* devem reportá-lo ao Rei e encontrar uma forma do Don entrar em acordo. Isto pode tomar a forma de uma percentagem das terras do Don, ou uma dádiva de igual valor à Coroa (tal como a mão de uma filha favorecida ou um serviço ou ao rei ou à Igreja). É raro que um Don recuse-se a aceitar os termos de um contrato rompido com os *recaudadores*, mas quando acontece, a "reconciliação armada" pode ser usada (soldados chegam no rancho do Don e exigem compensação ou a rendição imediata de suas terras).

Por último, mais de um terço do país e suas ricas terras caíram para Montaigne nos últimos dois anos. A previsão da Igreja havia mitigado a crise, mas eles não se planejaram para o influxo repentino de Dons expulsos vagando pela nova fronteira de Montaigne. Uma vez passado o Rio de Delia, estes nobres empobrecidos se encontraram à mercê de seus irmãos e irmãs com terras. Junto com novas cotas impostas aos restantes Dons com terras para apoiar o esforço de guerra, a situação se provou uma tensão substancial.

A moeda nacional é o dobrão, que é altamente considerado para trocas em todos os países vizinhos. O Florim também está se tornando um padrão dentro do país – para o desgosto dos mercantes vizinhos de Vodacce.

Cidades e Vilarejos

Barcino

Existem quinze portos marítimos maiores em Castillia, dois dos quais (Barcino e San Juan) foram capturados por Montaigne. Das perdas, a mais importante foi Barcino, localizada entre o banco sul da foz do grande rio comercial que corta todo o continente. Consolidar os dois portos tem dado a Montaigne controle sobre a foz do rio, uma vantagem financeira e militar.

Castillia sempre confiou em Barcino como uma fonte de comércio com o resto de Théah. Enquanto Montaigne e Eisen constroem consideráveis rotas comerciais junto às margens ao norte do Rio, Castillia manteve tanto da fronteira natural de seu lado quanto possível. Agora apenas uma cidade castilliana bem estabelecida – Altamira – pode ser encontrada junto

aos seus bancos, sendo o resto de suas margens protegidas por colinas ou densa floresta.

Altamira
Altamira é quase uma nação por si só, completa com seu próprio conselho de governo e uma guarnição militar permanente. Muitos dos cidadãos mais progressistas de Castillia vivem aqui, incluindo um grande número de seus artistas e filósofos. Talvez seja o lugar mais cultural e acolhedor em toda Castillia moderna.

Cidade do Vaticínio
Localizada junto ao *Rio de Dios*, ("Rio do Criador"), a capital da Igreja é onde o Terceiro Profeta apareceu em Castillia três séculos atrás. O assento de poder mudou-se para lá após os últimos crescentes serem expulsos. Ela permaneceu um poder religioso, científico e político para a nação desde então.

San Cristobal
San Cristobal, antigamente conhecida como *Hil'al* (ou "A Lua Nova" na língua dos invasores), era apenas uma pequena vila de pescadores quando os primeiros crescentes chegaram. Eles delinearam prédios, construindo dentro dos primeiros cinquenta anos muitos do que ainda permanecem hoje. Ela tradicionalmente abriga o governo nacional castilliano, mas com o início da guerra e a presença contínua do Bom Rei Sandoval na Cidade do Vaticínio, ela serve principalmente como uma sede burocrática. De todas as cidades castillianas, San Cristobal tem o estilo arquitetônico mais radicalmente diferenciado, combinando as torres e minares de seus antigos ocupantes.

San Tropal
San Tropal, localizada no Rio de Delia no rancho Yañez, agora está sob jurisdição de Montaigne, embora isso não evite que seu campesinato flagrantemente ignore os comandos de seus novos governantes. Do outro lado das águas beligerantes de seu rio, eles podem ver seus conterrâneos, juntando-se por trás dos baluartes de *El Moro* (ver **O Exército**, abaixo). Isto lhes fornece a inspiração necessária para resistir. Alguns até mesmo tentaram atravessar o dilúvio de bolas de canhão, embora com apenas um sucesso moderado. Os constantes voleios entre El Moro e as tropas improvisadas de Montaigne nunca cessam, e o bombardeio pode ser ouvido a milhas e milhas de distância.

Finalmente, há *La Bucca* a antiga colônia prisional estabelecida na ilha entre as penínsulas de Castillia. Para maiores informações sobre sua localização ver A Irmandade da Costa, página 117.

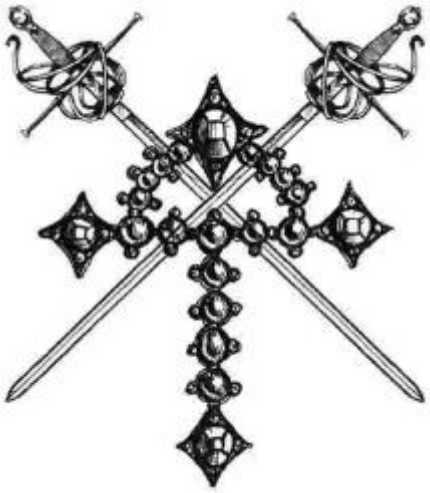
O Exército Castilliano e Seu Estilo de Luta

O Estado da Guerra
A invasão de Montaigne foi paralisada. A maioria da península ocidental foi tomada, salvo as terras dos dois Dons mais ao sul (ver abaixo). Nas colinas ao norte, os montaignes começaram a construir postos avançados e erguer pontes adicionais para ajudar seus esforços contínuos. Ao longo do Rio de Delia, as forças de Montaigne, incapazes de obter uma cabeça de ponte entre as águas rápidas, enfiaram-se num longo inverno de luta. Por enquanto a guerra se estabilizou, mas quanto essa condição durará ninguém sabe.

O Exército Castilliano
Certa feita, o exército regular de Castillia era imenso. Contudo, suas derrotas recentes na guerra o reduziram. Quando as hostilidades com Montaigne se incendiaram, um número sem precedentes reuniu-se para juntar-se a suas fileiras, mas mesmo seus números foram severamente testados.

Antes da guerra, o exército regular se espalhava uniformemente pelo país, mas com muitos dos combates ativos acontecendo ao longo do Rio de Delia e nas colinas ao norte, as forças foram desviadas até o alistamento poder ser instituído. É bem sabido que os castillianos lutam com seus corações e almas muito mais do que com seus corpos e mentes, e as forças que eles obtêm de um saque provavelmente

serão mandadas para postos de retaguarda e posições auxiliares onde seu descontentamento não será afetado.



Postos Avançados e Fortalezas

Castillia foi a nação mais militarizada em Théah por séculos. Dúzias de guarnições pontuam suas fronteiras, especialmente ao longo da costa ao sul, onde elas podem monitorar as rotas comerciais. Estas fortalezas ficam em padrões defensivos junto a antigas linhas de batalha e necessidades atuais, reunidas quase 400 metros onde ataques densos são esperados. Tipicamente, o território intermediário é limpo de qualquer cobertura, criando "zonas mortas" em que as forças invasoras podem ser eliminadas.

Várias inovações de pensadores militares castillianos são utilizadas em máximo efeito. Recentemente, por exemplo, guarnições fluviais e costeiras começaram a projetar posições de canhões que permitem que armas girem ao longo de sulcos no chão ou se desloquem verticalmente para cima ou para baixo, permitindo arcos de fogo muito maiores. Muitos são capazes até mesmo de disparar em suas posições vizinhas se forem capturadas.

Um exemplo de antecipação lucrativa que se provou inestimável contra os montaignes é El Moro, localizado na confluência do Rio del Delia com o Rio de Dios. Suplementado por tropas conduzidas pelos rancheros Grijalva e Guzman (após as forças destes Dons secarem), esta fortaleza fluvial promove uma defesa árdua da atual fronteira ocidental de Castillia e mantém o tráfego fluvial de Montaigne em cheque. Os muros de El Moro são alinhados com canhões. Enquanto permanecer, os montaignes serão incapazes de usar o delta do Golfo, ou acessar o Rio del Dios.

A estrutura na extremidade sul de El Camino del Sol, que bifurca as planícies de norte a sul, foi cortada do resto do exército e, mais importante, da própria Castillia. Esta é a localização de luta mais árdua e mais desesperada de Castillia. Ela foi chamada de *la Muralla al Ultimo* ("A Última Muralha"), embora apenas por aqueles postados lá; nenhum dos soldados que lutou por sua extensão falará este nome muito alto, com medo de que a bênção que guiou seus esforços seja quebrada.

De algum modo, contra todas as expectativas, as barreiras improvisadas construídas sobre o velho posto avançado antigamente conhecido como Ponto do Falcão continua de pé, mesmo contra o reforço constante das tropas montaigne junto a El Camino del Sol. Embora muitos apontem para as orações fervorosas do General Montoya (que guarda o forte), os próprios soldados sabem que o conhecimento de Castillia de fortificações defensivas e táticas superiores têm sido a razão deles ainda estarem vivos. Claro, sem a ajuda de Theus, eles não poderiam ter durado tanto...

A Revolução Científica

O Alto Rei e a Igreja do Vaticínio fizeram grandes esforços apoiando os eruditos da Igreja. Muito tempo e dinheiro foi gasto fundando academias para alimentar a necessidade da humanidade pela descoberta, e para obter a iluminação ao descobrir as muitas verdades de Theus ocultas nos mistérios da natureza. Ao observar cadáveres dissecados, um mapa do corpo humano foi publicado em 1610. Usando este mapa, os cirurgiões da Igreja começaram a experimentar removendo balas de ferimentos e costurando-os com fios de algodão. Além do mais, em 1613, quando a ameaça da Peste novamente se fez sentir em Castillia, *La Ciencia* – a

Academia de Ciências – criou um método de quarentena para isolar portadores da doença da população. Isto por sua vez é agora usado durante surtos de todas as doenças percebidas como transmissíveis.

As fortalezas castillianas obtiveram canhões móveis e anéis de canhões controlados usados para mudar a direção da arma (o que era muito mais rápido do que erguer e carregá-lo para a posição). Avanços em química desenvolveram um grau superior de pólvora, permitindo uma maior carga explosiva usando menos pó. De longe a maior inovação do exército, contudo, foi o uso recente de cargas de pólvora para mosquetes pré-embalados. Estas cargas permitem que os mosqueteiros castillianos acabem com seus desajeitados polvorinhos. Eles agora podem carregar e disparar significativamente mais rápido do que outros soldados théanos. Mais experimentos estão sendo conduzidos para criar cargas de pólvora para canhões.

Relações Atuais de Castillia com o Resto de Théah

Avalon
Devido às atividades "bárbaras" da atual Rainha de Avalon, Elaine, há uma grande animosidade entre Castillia e o reino da ilha. Mas mesmo o rancoroso Concilio de Razón não está disposto a agir contra ela neste momento, contente em apoiar seus inimigos e esperar que ela caia de sua graça.

Eisen
Os lunáticos armados de Eisen provaram-se uma ameaça no passado, mas uma olhada em suas terras arruinadas e regência vacilante é o suficiente para afastar a possibilidade de outra invasão do norte. Próximo a Ussura e Catai, os castillianos estão ao menos atentos a esta nação maldita.

Montaigne
Montaigne atualmente suporta o peso do desprezo de Castillia por estrangeiros de todos os tipos. Antes de sua invasão, nenhuma tropa militar exceto aquelas diretamente controladas pelos próprios castillianos havia posto os pés em solo castilliano por seiscentos anos – um tempo longo para que os ódios fermentassem, como muitos soldados montaigne no fronte atestaram.

Nação Pirata
Com a destruição da Armada Castilliana e pouca esperança em vista para a nação colocar outra frota no mar, a Nação Pirata representa pouca ameaça para eles. Castillia não sofreu nas mãos da Nação Pirata como seus vizinhos. De fato, pareceria que seu único contato com eles se deu através da Irmandade da Costa, que tomou residência na antiga ilha prisão na foz de seu Golfo, e até mesmo este parece ser limitado.

Ussura
Os castillianos viajam muito menos do que a maioria, e aqueles que o fazem raramente estão interessados nas vastas planícies e profundas florestas dos ussuros. Fora das relações diplomáticas de praxe, peregrinações religiosas, e questões de guerra continental, os dois países têm muito pouco a ver um com o outro.

Vendel
"De todos os vigaristas do mundo, odiamos menos os de Vendel". Além deste ditado – feito pelo último Rei de Castillia – nada pode ser dito do relacionamento entre estas duas nações distantes.

Vodacce
Entre a animosidade das divisões da Igreja e a constante contenda entre os nobres pomposos de ambos os países, as relações castillianas com Vodacce estão em um ponto mais baixo. As demandas mais recentes dos mercantes vodacce e as alegações inflamatórias de seus Cardeais só serviram para piorar a tensão junto a esta fronteira, e os Dons começaram a chamar por patrulhas adicionais para garantir sua segurança.

NPCs de Castillia

Bom Rei Sandoval
"Desculpe-me, Andrés. Temo que Sua Santidade tenha um bom argumento. Neste exemplo, o exército deve vir antes dos camponeses. Os montaignes estão simplesmente nos pressionando muito agora."

O Rei Sandoval foi empurrado a uma posição de poder ainda muito jovem. Com apenas 16 anos, ele tem de governar um país em guerra com a mais poderosa nação do mundo. Naturalmente, isto o forçou a tomar algumas difíceis decisões e a crescer muito rapidamente. Ele está esperando que seu irmão mais velho um dia volte e tome o trono. Infelizmente, ele não recebe notícias de seu irmão, e teme que esteja morto. Sandoval conseguiu governar até agora com a ajuda de seus dois conselheiros principais, Andrés Bejarano del Aldana e Esteban Verdugo. Eles têm pontos de vista opostos, e ao ouvi-los discutir sobre questões de estado Sandoval aprendeu algo sobre como ser um rei.

Imagem: Sandoval está se tornando um jovem lindo. Ele tem cabelo ondulado castanho, e normalmente tem uma expressão pensativa. Quando ele fica confuso, tem o hábito de morder seu lábio inferior.

Metas: Sandoval quer manter Castillia unida até seu irmão retornar (se ainda estiver vivo) e reivindicar o trono. Enquanto isso, ele está preocupado em ser o melhor rei que puder.

Interpretando Sandoval: Quando confrontado com uma decisão difícil, retire-se para outro aposento e ouça as palavras de seus conselheiros antes de tomar uma decisão. Morda seu lábio inferior se ficar confuso. Se ameaçado com violência, fique parado e pareça incerto do que fazer.

El Vago
"Se não se importa, Señor, não se incomode sacando sua espada. Isso me pouparia do trabalho de colocá-la de volta para você."

O misterioso vigilante El Vago parece ser o salvador pessoal do rei. Ele frustrou planos de assassinato contra o rei em três ocasiões diferentes. Ele tem uma voz de comando e é incrivelmente rápido, particularmente com uma espada. Além de proteger o rei, ele também resgatou pessoas das mãos da Inquisição, facilmente livrando-se de seus perseguidores. Ele é tão hábil em desaparecer no ar, de fato, que algumas pessoas pensam que ele deve ser um feiticeiro Montaigne.

Imagem: Vestindo uma roupa estranha roxa e usando uma máscara risonha branca, El Vago chama a atenção sempre que aparece. Por trás da máscara, seus olhos focam com intensidade enervante em quem quer que seja seu interlocutor. Ele luta utilizando a mão direita ou esquerda conforme lhe apetecer.

Metas: As únicas metas aparentes de El Vago são proteger o Rei Sandoval e opor-se à Inquisição. Se ele tem algo mais na manga, não conta a ninguém.

Interpretando El Vago: Seja extravagante. Tome qualquer oportunidade para debochar de seus oponentes. Aja supremamente confiante em sua habilidade em lidar com qualquer situação. Sempre esteja preparado com ao menos um plano de fuga.

Ésteban Verdugo
"Por que você não deixa um de meus cirurgiões cuidar desse olho enquanto falamos sobre o discurso que você fez em 13 de Tertius. Francamente, dadas as coisas que você disse, estou preocupado com sua alma."

A cabeça da Inquisição, Verdugo sempre é o anfitrião perfeito. Ele é gracioso, calmo e educado, e lhe oferece chá e bolo enquanto seus torturadores olham lubricamente do canto. Ele não é malicioso; está honestamente preocupado em salvar almas. Ele só acredita que a alma é mais importante do que o corpo, e se a tortura é o único meio que pode fazer com que as pessoas retratem-se de suas heresias, então que seja. Uma vez que tenham se retratado e estejam num estado de graça, se parecem propensas a deslizar de volta aos velhos caminhos, ele terá de matá-las para evitar que suas almas vão para a Legião.

Imagem: Verdugo não parece incomum, certamente não como o cabeça da brutal Inquisição. Ele parece como qualquer um com quem possa cruzar na rua: constituição mediana, cabelo castanho escuro, e um rosto reto. Não há nada particularmente sinistro com ele até que comece a falar de teologia, ponto em que seu rosto se distorce num olhar de seriedade maníaca que até mesmo o vaticínio mais radical começa a se preocupar com sua própria segurança.

Metas: A meta de Verdugo é salvar tantas almas de serem absorvidas pela Legião quantas possa, usando quaisquer meios necessários. Os fins justificam os meios em todos os casos, no que lhe diz respeito. Se suas ações custam-lhe sua própria alma, ele sente que as milhares de pessoas cujas almas ele já salvou são mais do que um preço justo.

Interpretando Verdugo: Se vir a oportunidade de obter outro convertido para a fé Vaticínia, faça tudo para aproveitar a chance, não importa quão rude. Mostre que você honestamente se arrepende da dor e do sofrimento que inflige para alcançar seus objetivos. Nunca levante sua voz. Nunca perca a paciência. Nunca dê a alguém uma chance de matá-lo. Nunca cause mais sofrimento do que absolutamente tem de causar.

Andrés Bejarano del Aldana
"Sua Majestade, conheço uma camponesa que está muito doente. Seus filhos estão na linha de frente, e ela é amada em sua aldeia. Significaria muito para ela e para a aldeia se você lhes concedesse uma licença de uma semana para visitá-la."

Andrés fornece um bom contraponto aos conselhos demasiadamente sem emoção ao Rei Sandoval. Ele é um excelente estadista, preocupado com o bem estar de seu povo (embora às vezes negligencie as impraticabilidades de suas próprias sugestões). Ele é conhecido por ser um espadachim competente, e uma vez lutou lado a lado com El Vago para defender o rei contra um assassino. Onde Verdugo dá conselhos que ajudam a manter o país unido, Andrés dá conselhos que ajudam a manter sua alma intacta.

Imagem: Andrés é modestamente belo, com cabelo negro comprido, um bigode fino e olhos cinza. Ele tem uma constituição mediana, com ombros largos e musculosos. Sempre se veste nas mais finas roupas, e seus movimentos são lentos e deliberados.

Metas: Andrés está preocupado com o bem estar do povo de Castillia. Ele vê o efeito secante da guerra, e solicita ao Rei por coisas que a tornarão mais fácil de assimilar. Verdugo naturalmente discute contra estes "gastos desnecessários", levando Andrés a acreditar que Verdugo simplesmente não compreende o povo muito bem. Uma rivalidade amarga nasceu entre os dois, mas até agora ela tem permanecido profissional.

Interpretando Andrés: Sorria facilmente. Deixe abrir caminho com seus olhos. Use suas mãos para falar com gestos largos. Quando solicitado um conselho, pense no coração e na alma das pessoas primeiro: isso é mais importante do que você. Um povo quebrado e abatido não pode esperar vencer uma guerra.

Salvador Garcia
"Sim, eu disse que a Igreja está se afastando de seus deveres. Posso ser só um velho senil, mas ainda posso ver o que está colocado na frente do meu nariz."

Após a morte do Hierofante, o Diretor Garcia foi colocado na liderança de La Ciencia, a famosa Universidade castilliana. Ele era um bispo em Castillia à época, mas a competição política que viu após a morte do Hierofante o deixou doente, e quando a posição de Diretor tornou-se vaga, ele usou sua considerável influência para demitir-se de seu cargo e tomou-o para si.

Nos últimos anos ele se convenceu de que a Igreja não mais faz seu trabalho. Ele e seus estudantes muitas vezes lançam invenções secretas de membros do Colégio Invisível, e ele tem estado muito mais feliz desde que deixou a Igreja.

Imagem: Garcia é um homem de idade, com cerca de 55 anos. Ele tem profundas rugas de preocupação em seu rosto, e seu cabelo está rapidamente ficando branco. Desde que se tornou Diretor, contudo, ele tem sorrido muito mais, e os anos não pesam tanto sobre seus ombros. Garcia normalmente veste-se asseadamente em roupas respeitáveis e duráveis. Seu cabelo e bigode são sempre bem penteados.

Metas: Garcia simplesmente espera viver o resto de seus anos em paz e em silêncio, evitando as políticas da Igreja. Ele de bom grado ajuda membros do Colégio Invisível, pois eles remontam aos dias de sua juventude, antes da Inquisição surgir e a experimentação ser banida.

Interpretando Garcia: Fale calmamente e mantenha o juízo. Nada é digno de deixá-lo chateado, e você é um homem velho a quem eles não podem fazer nada. Quando as fichas estão na mesa, você possui uma bravura silenciosa e a convicção necessária para fazer a coisa certa.

Eisen

"Os padres continuam me dizendo que os Profetas nos reunirão na próxima vida. Eu acho que isso é difícil de acreditar, uma vez que nós nos destruímos nessa aqui."
— Nicklaus Trägue, Eisenfürst de Freiburg

Com toda a conversa sobre Eisen ser uma nação destruída, o povo tem negligenciado o fato de que nem todo o povo parece destruído. Parte dele parece furiosa.

Não conte com Eisen. Não por um longo tempo. Ela tem uma longa história de se recuperar de desastres, e quanto pior o desastre, maior sua recuperação tende a ser. Agora mesmo ela está desarticulada e desagradável, mas em seus corações os eisen querem uma só coisa: uma nação unificada. A terra não é tão bela quanto Avalon, nem sua nobreza é tão digna quanto em Montaigne, mas eles são um povo orgulhoso que não deixaria um pouco de lama manchar sua dignidade.

O povo que diz que não há mágica em Eisen não sabe onde procurar por ela. Eisen guarda histórias de ousadia desesperada, onde você não usa palavras como "herói" e "coragem" a menos que saiba seu significado.

Mais do que qualquer outra nação, Eisen aprendeu a importância da unidade nacional – principalmente porque eles se destruíram em nome da religião. A Guerra da Cruz não se referiu a eisen lutarem contra montaignes ou castillianos, mas a eisen vaticínios lutarem contra eisen oposicionistas. Contudo, após todo o sangue ser derramado e todas as cidades queimadas até as cinzas, tornou-se claro que era apenas eisen matando eisen.

Devido a esse dissenso interno, os eisen agora são vistos com desprezo pelo resto de Théah. Contudo, suas habilidades no campo de batalha permanecem superiores a qualquer outro povo em Théah; até mesmo o poderoso General Montegue de Montaigne tem um sargento eisen como conselheiro.

Como todas as outras nações em Théah, Eisen fica numa encruzilhada. As pessoas mais importantes são os príncipes, que devem ser a força unificante da qual a nação necessita. Qual príncipe vencer a fé das pessoas determinará qual papel a nação desempenhará no teatro da política mundial pelos próximos duzentos anos.

Théah está prestes a embarcar no caminho que Eisen esteve trilhando por décadas. Ela está às vésperas de perceber que o orgulho nacional pode unificar um povo mais do que a religião poderia. Os eisen já estão lá. E estão se reconstruindo.

Mas por enquanto, Eisen não é um lugar bom de se estar. É uma sujeira. As pessoas sabem disso e não gostam de ser lembradas. É como caminhar pela casa de alguém e dizer, "Que sujeira". Os eisen podem queixar-se sobre sua terra, mas eles ainda a amam. Um Montaigne que vagueie num vilarejo e diga algo desdenhoso sobre a terra se achará mergulhado num barril de piche e coberto de penas pelo resto do dia.

A Terra

Eisen é uma região montanhosa aninhada no meio de Théah que faz fronteira com quase a maior parte dos países continentais. Os invernos são longos e há um frio no ar mesmo no meio do verão. Eisen é cheia de chuva e neve, contribuindo para transformar as estradas em lamaçais o ano todo.

Na metade sul de Eisen estão as agourentas florestas negras, ou *die schwarzen Wälder*. As pessoas sabem que não devem andar nas trilhas da floresta à noite por causa do *Schattenmann*, ou "Homem Sombra". As histórias o descrevem como uma criatura gigante com perdas finas como varas que carrega um enorme par de tesouras para desmembrar suas vítimas, cortando-as a meio com golpes precisos.

No centro de Eisen Sul fica *das Südlache*, um enorme lago que uma vez foi abundante em cardumes de peixes de água doce. Devido à densa pesca, ele não é tão piscoso quanto antes. Ao nordeste dali está *der Unsterblicher Sumpf*, ou "O Pântano Imortal", que é considerado amaldiçoado.

O norte de Eisen conta com uma densa floresta, com amplas planícies inundáveis em ambos os lados de das Rotstrom (um grande rio com bancos de barro que tornam suas águas vermelhas). *Freiburg* (FRAI-berg), a famosa capital do comércio, permanece no ponto médio de das Rotstrom. Existem duas florestas maiores na Eisen do norte: *der Angonem Wald*, e *der Liebliche Wald*. Diferente do resto da paisagem de Eisen, estas florestas são conhecidas por serem lugares seguros e agradáveis de se viajar. Claro, com todos os refugiados desesperados encontrados em Eisen, isso pode não ser mais tão verdadeiro. A Eisenfürst Pösen está considerando patrulhas regulares pela floresta para afugentar quaisquer pretensos bandidos. Contudo, ela é relutante em retirar estas tropas de patrulhas em *der Salzsumpf*, as salinas próximas ao castelo, Insel; sereias encontraram seu caminho até o pântano e atacam pescadores e outros viajantes. Pösen não os quer se aventurando em seu território.

Nas montanhas que formam a fronteira de Eisen ao norte e leste escondem-se os *drachen*, enormes criaturas reverenciadas pelos eisen, e às vezes caçadas pela nobreza como prova de valor. De fato, a imagem dos drachen tornou-se sinônimo dos conceitos de força e poder. Nenhum nobre realmente encontrou uma das bestas frente a frente. Mas existem histórias de drachen destruindo cidades em pedaços com suas garras enormes.

As minas de ferro de Eisen também são encontradas nas montanhas. Além dos mercenários, o ferro é o principal item de exportação. *Dracheneisen*, o aparentemente ferro mágico que os *drachenschuppe* utilizam para forjar, nunca é vendido.

O Povo

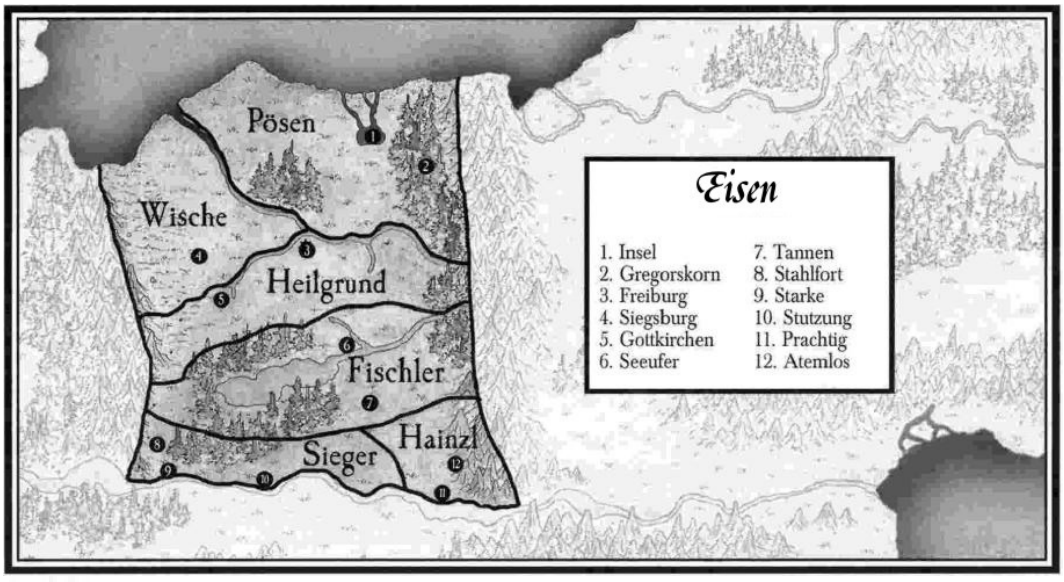
Trinta anos atrás, haviam 24 milhões de pessoas vivendo em Eisen. Hoje, existem 10 milhões. Quase 6 milhões fugiram para outros países. O resto estão mortos. Muitos morreram não em batalha mas de fome e das doenças que se proliferaram dos corpos podres.

Isto transformou os eisen em um povo sombrio e estilhaçado. As famílias foram divididas pela morte, doença, e assaltos durante anos, deixando muitos sozinhos no mundo. Alguns recuaram em catatonia ao invés de lidar com o horror. Outros tomaram a garrafa para entorpecer sua dor. Até mesmo aqueles eisen que não mostram sinais externos da Guerra da Cruz estão aptos a explodir numa acesso de fúria sem aviso prévio. Serão necessárias muitas gerações para cicatrizar as feridas.

Os eisen são altos e musculosos, com uma característica genética peculiar que às vezes combina cabelo castanho ou negro com uma barba vermelha. Seus olhos podem ser de qualquer cor, com uma predisposição para os tons mais claros. Os homens mantêm sua barba e cabelo curtos, num visual militar, enquanto que as mulheres deixam os cabelos caírem sobre os ombros e às vezes amarram-nos em tranças. Elas têm narizes aquilinos e a tez clara.

Estratos Sociais

Existem quatro classes em Eisen. A primeira é a nobreza, ou *Adel* (*AH-del*). Eles vivem em grandes castelos deixados a eles por seus antepassados e



continuam a disputar entre si, discutindo sobre cada hectare de terra como se fosse um reino inteiro a parte.

A segunda classe é a dos mercenários, ou *Sölden* (*ZOL-den*). Depois dos adel, os sölden são os homens mais ricos em Eisen. Eles muitas vezes formam academias para treinar jovens sölden quando ficam muito velhos para continuar lutando.

A terceira classe são os camponeses, ou *Baueren* (*BAU-ern*). Eles ainda se agarram ao seu estilo de vida, alimentando-se da terra cada vez mais infértil de Eisen. Eles têm suportado as muitas durezas e dores, e existe uma corrente de fúria entre eles que se torna cada vez mais forte.

A última classe em Eisen foi criada durante a Guerra da Cruz. Eles são chamados de *der Waisen* (VAI-zan), ou "os órfãos". Seus lares foram destruídos e suas famílias mortas pelos soldados em luta na Guerra da Cruz. Eles vagam pelos campos arruinados de Eisen com cajados, procurando por raízes comestíveis e outros suprimentos escassos. Muitos deles morrem de doenças ou de fome em pouco tempo, e aqueles que sobrevivem muitas vezes são assassinados por invadir as terras que uma vez chamaram de lar. Os Adel dizem, "Você pode identificá-los facilmente. Eles não se defendem quando você os ataca".

Etiqueta

Os eisen são simples. Eles compreendem a necessidade do tato, e são cuidadosos com o que dizem, mas dizem a quem não gostam exatamente como se sentem. Os eisen têm grande respeito pela verdade e consideram um segredo ou uma mentira um peso no espírito. Eles suportam este peso por um amigo, ou se for necessário para manter a cabeça em seu devido lugar, mas não veem motivo em poupar os sentimentos de alguém de quem começam a não gostar.

Se um eisen forma uma forte amizade, ele pode referir-se a um amigo como sua *Rücken* (RU-ken), ou "Costas". Isto significa que o eisen confiaria nele ou nela para defender suas costas numa batalha. Um eisen nunca espera ser abandonado em batalha por seu Rücken a menos que ele tenha lhe pedido para não interferir, tal como num duelo de honra. Durante uma luta em que um eisen e seu Rücken estão de costas um para o outro, ele não olhar para trás. Ele confia que seu Rücken o cubra.

Os eisen mostram uma certa rudeza em seus costumes com a qual muitos forasteiros não estão acostumados. Amigos abraçam uns aos outros rudemente quando se encontram após um longo período separados, e muitos eisen têm dificuldade em aflar com uma voz macia em situações sociais, uma vez que suas próprias reuniões tendem a ser altas e tempestuosas.

Roupas

Baueren e waisen vestem-se de qualquer forma que puderem, tipicamente com linhos grosseiros. Muitas vezes os waisen permitem que sua roupa caia em farrapos em suas costas. Os baueren mais ricos usam chapéus com plumas, enquanto as mulheres usam aventais.

Sölden vestem-se em couros finos tingidos com cores brilhantes. Suas camisas têm mangas distintas com cortes longitudinais nelas. Um chapéu de abas largas com pluma fornece uma sombra para o sol ou proteção da chuva.

Os homens adel seguem a moda da nobreza em qualquer lugar com certas distinções que lhes são únicas. Eles usam calças compridas com saias sobre as coxas amarradas com uma única faixa e chapéus achatados de aba larga. As mulheres também seguem as modas internacionais, mas preferem pequenos colarinhos de renda aos colarinhos com babados que são populares em muitos lugares. Elas preferem cores brilhantes em suas roupas.

Dieta

A dieta dos waisen consiste de qualquer coisa que possam encontrar: velhos tubérculos, ratos mortos, repolhos roídos, e qualquer coisa que consigam roubar (incluindo animais de estimação dos sölden e adel).

O bauer está um pouco melhor, relativamente falando. Ele fica com uma parcela de qualquer grão de

que planta nos "campos de lama" de Eisen: tipicamente grãos e tubérculos. Eles bebem água (a cerveja desde então se tornou muito cara para todos exceto os mais ricos baueren). Se tiverem sorte, a água é limpa e não traz doenças. Embora um tanto mais cara do que costumava ser, a manteiga continua o ponto central de qualquer refeição. Ela é tipicamente servida numa tigela onde o pão pode ser mergulhado. Muitas vezes o pão serve à dupla tarefa como um utensílio de comida, reunindo ervilhas nos garfos e coisas do tipo.

Os sölden e adel têm uma dieta mais variada. Eles importam vegetais e frutas para suas mesas, e retiram reses e carneiros em sua parte das criações dos baueren, assegurando que tenham um suprimento razoavelmente estável de carne. Muita desta carne é seca ou transformada em linguiça para evitar o desperdício. Uma grande quantidade de álcool flui no país para alimentar a sede interminável dos soldados.

Costumes

Esta é uma época incomum na história de Eisen, enquanto as antigas tradições e costumes são abandonados como impraticáveis. Muitas vezes, os feriados não são celebrados enquanto os homens labutam nos intermináveis projetos de obras públicas para reconstruir o país. Presentear se tornou uma troca de artesanatos, uma vez que bens manufaturados estão completamente fora do alcance dos baueren.

Devido à recente escassez de comida, as crianças sempre comem primeiro em Eisen. Até mesmo convidados ilustres esperam polidamente até que todas as crianças tenham se servido antes de comerem. Um convidado que não faça isso seria repreendido, e provavelmente nunca mais convidado.

Além disso, se tornou um costume para os convidados trazerem comida o suficiente para se alimentarem e a seus anfitriões como um "presente". Na realidade, é meramente uma forma de se assegurar de que seus anfitriões não fiquem com fome enquanto eles lhe servem a melhor comida que têm a oferecer.

Os baueren acreditam que traga má sorte ferir ou até mesmo tocar um waisen, como se de alguma forma sua desgraça fosse contagiosa. A única forma de evitar esta má sorte, ou assim acreditam, é banhar-se completamente para se livrar dela.

Arte e Música

A arte de Eisen tem menos a ver com o exército do que se poderia esperar. Muitas de suas obras mais famosas representam cenas de beleza idílica, e algumas das paisagens mais espetaculares em todo o mundo. Talvez os eisen tenham visto guerra o bastante em sua vida diária.

Nomes

Muitos eisen têm três nomes: um primeiro nome, um sobrenome e um *ehrenname*, ou "nome de honra". O sobrenome passa de pai para filho, como muitos nomes de família. Por último, o ehrenname é dado à criança por honra a um amigo ou parente dos pais. Tipicamente, ele é o primeiro nome da pessoa honrada. Para um eisen nomear seu primogênito conforme seu amigo é um grande elogio que ele pode dar. Em casos raros, homens receberam o nome de uma mulher como seu ehrenname, e vice versa. Ainda que isso possa ser um tanto engraçado, rir no ehrnamme de um eisen é um insulto mortal.

Quando um eisen se introduz, ele declara seu primeiro nome, seu ehrenname, e então seu sobrenome. Por exemplo, se um homem se introduz como "Gregor Himmel Damaske", ele está dizendo que seu primeiro nome é Gregor, seu sobrenome é Damaske, e seu ehrenname é Himmel.

Religião

Os eisen são divididos entre Vaticínios e Oposicionistas. Suas igrejas mostram uma austeridade típica a sua cultura. Eles não acreditam em mostras de riqueza espalhafatosas e inúteis, mas são não obstante muito religiosos.

Um bauer frequentemente discute religião com seus vizinhos enquanto constrói estradas no inverno com

eles, e espera-se que o típico adel doe mais de 50% de sua renda anual a sua igreja.

Existe uma prática única ao ramo eisen da Igreja dos Profetas, e comum tanto a vaticínios e oposicionistas. Os sölden usam colares de ferro impressos com insígnias de eisen particularmente pios que uma vez foram sölden. Os colares são conhecidos como *Heiligen* (RAI-lai-guên). Os eisen acreditam que o espírito do pio sölden intercederá com o Criador em nome do usuário para mantê-lo a salvo de perigo.

Quatro homens são mais comumente honrados como heiligen. O mais popular usa a insígnia do último Imperador Weiss, um homem com uma coroa de estrelas em torno da cabeça. Weiss é lembrado por suas políticas de liberdade religiosa. O seguinte usa a insígnia do Imperador Gottschalk I, a cruz da Igreja dos Profetas. Gottschalk criou o papado Vodacce e o deu ao Hierofante para que governasse. Os oposicionistas muitas vezes usam um heiligen com um lobo impresso nele. Embora esta seja a insígnia de Stefano Wulf, e ele não seja realmente um eisen, muitos oposicionistas consideram-no o homem mais sagrado desde Mattias Lieber. O último dos quatro heiligen principais usa a insígnia do General Stauss, um falcão em voo. Stauss era o campeão dos Vaticínios em Eisen enquanto vivo e é afetuosamente lembrado por eles.

O Governo

Desde a Guerra da Cruz, Eisen tem estado dividida entre sete *königreichen*, cada um governado por um diferente Eisenfürst. As práticas governamentais variam de lugar para lugar.

Freiburg

O primeiro königreich é o mais incomum de todos eles. É conhecido como Freiburg, ou "Cidade Livre", governada por Nicklaus Trägue, um dos primeiros ateístas a chegar ao poder em Théah. Trägue era um general respeitado durante a Guerra da Cruz. No curso da Guerra, suas crenças foram de "O Criador nos protegerá" a "Como o Criador pode permitir isso?" até "Não existe Criador". Ele acredita que qualquer um o trairia se fosse oferecido o preço certo, e ficou conhecido por se embebedar e abusar verbalmente de clérigos transeuntes. A despeito de tudo isso, Trägue faz seu melhor para seu povo. Ele não os culpa por suas fraquezas morais; ele simplesmente usa estas fraquezas para manipulá-los a fazer a coisa "certa".

Uma torre alta fica no centro da cidade, conhecida simplesmente como *das Wachtturm*, "A Torre de Vigia". Trägue só reivindica a terra que consegue ver do topo desta torre, não desejando governar um königreich maior.

A economia de Freiburg é baseada no livre comércio. Trägue não arrecada impostos e assegura que a fonte de certas mercadorias questionáveis nunca sejam reveladas. De fato, Trägue faz o seu melhor para governar toda a cidade. Ele simplesmente faz com que o povo se autogoverne, fornecendo sua própria proteção, etc. A despeito disso, ele está convencido de que Freiburg não sobreviverá para ver seu quinquagésimo aniversário. Existem muitos Eisenfürsten famintos por terras próximas, e se existe uma coisa em que o clero vaticínio e oposicionista pode concordar, é que um governante ateísta é uma ameaça ao poder da Igreja.

Wische

O segundo königreich é governado por Reihnard von Wische, um homem de temperamento que perdeu sua esposa e três filhos na Guerra da Cruz. Muitos dos que o conhecem dizem que ele desistiu completamente, deixando sua terra cair em ruína. Wische foi completamente devastada na guerra. As minas próximas estão esgotadas, e a terra geme dos soldados marchando sobre ela e salgando-a e queimando-a tão frequentemente. Quase toda sua renda vem de pedágios cobrados de navios mercantes para Rotstrom. Wische tem mais waisen do que qualquer outro königreich.

Pösen

O terceiro königreich é governado por Fauner Pösen. Fauner é uma mulher grande, imensamente forte e

uma guerreira habilidosa. Ela também é arrogante e incrivelmente obstinada. Seu königreich ocupa o canto nordeste de Eisen e é o mais próspero dos königreichen, exceto talvez por Freiburg. Pösen sobreviveu à Guerra da Cruz virtualmente ilesa. Ela possui terras férteis e minas de ferro aparentemente sem fim.

Heilgrund
Stefan Heilgrund governa o quarto königreich, e se empenha diretamente para o dia em que Eisen será reunida sob seu governo. Os outros Eisenfürsten o veem como um jovem tolo e atrevido e não têm intenção de submeter-se a seu governo. Nicklaus Trägue de Freiburg é o único que falará com ele, pois vê Heilgrund como uma ferramenta potencialmente útil. Circulam rumores de que Stefan reúne livros e objetos de ocultismo para algum propósito desconhecido.

Fischler
O quinto königreich é governado por Faulk Fischler, um homem sombrio, que descobriu uma mina dracheneisen na área em 1649. Seu königreich foi formado dos pedaços de Sieger e Hainzl, fato que Erich Sieger nunca perdoará. Muito da depressão de Faulk vem do fato de sua recém encontrada riqueza não conseguiu afastar sua solidão. Antes, ele era cercado por nobres que zombavam dele e o olhavam de cima por que ele era pobre. Agora ele é cercado por nobres aduladores que agarram-se a todas suas palavras por nenhuma outra razão que não seu poder e riqueza. Fischler fica nas cercanias de Südlache, e muito de sua renda vêm da pesca. Infelizmente, poucos peixes são pegos a cada ano, e Faulk ponderou se proíbe a pesca por alguns anos ou não para deixar o lago se recuperar. De qualquer forma, isso poderia significar a ruína econômica para seu povo.

Sieger
O sexto königreich pertence a Erich Sieger. De fato, ele tecnicamente pertence a Castillia, mas quando os enviados chegaram para tomar posse dele, viram um louco trancado dentro de sua fortaleza, disposto a lutar até a morte por um trecho de lama queimada e salgada. Eles decidiram que a terra não valia as vidas que havia custado e voltaram para casa. Desde então, Sieger tem tido dificuldades para alimentar seu povo e continua perdendo-os para a emigração pelo rio até Vodacce. Ele parece focado completamente na sobrevivência de seu königreich, e sua pura teimosia sanguinária pode realmente colocá-lo abaixo.

Obras Públicas

No inverno quando o clima é muito frio para a agricultura, os Eisenfürsten colocam os baueren a trabalhar em estradas, cercas, e outros projetos importantes a eles. Muito deste trabalho é gasto em manter estradas e muralhas para a defesa dos eisen. Erich Sieger aparentemente decidiu que baueren vagos são baueren perdidos, e fez seu povo levar cargas de terra de um lugar a outro sem nenhuma razão aparente.

Hainzl
O sétimo e último königreich é governado por Georg Hainzl, um homem agradável e jovial, virtualmente intocado pela selvagem Guerra da Cruz. De fato, ele é realmente intocado pela realidade em geral. Ele fez de sua terra um lugar de beleza e arte, e permanece um generoso patrono para os músicos. Seu castelo contém quartos decorados em temas retirados de óperas famosas, e seu exterior parece pertencer a um conto de fadas. Hainzl obtém sua renda de suas minas de ferro, as melhores de toda Eisen.

Economia

As principais exportações de Eisen são ferro, madeira, e carvão, que oferecem altos preços no mercado exterior. Isto é muito bom, pois Eisen tem de importar 40% de sua comida devido às devastações da Guerra da Cruz. Os Eisenfürsten controlam o comércio em toda parte exceto em Freiburg.

No tempo dos Imperadores, a moeda de Eisen era o *marco*, uma pequena moeda de prata aproximadamente do tamanho da menor unha do

imperador. Oito marcos eram iguais a um Florim. Contudo, apenas certos Eisenfürst ainda aceitam marcos como moeda corrente.

Após o Tratado de Weissberg, Freiburg começou a usar o Florim como sua moeda corrente padrão, e também começou a cunhar *pfennigs* (FEN-igz), igual a um décimo de um Florim, com a permissão da Liga Vendel. Desde então, Wische, Pösen, Fischler, e Hainzl seguiram o exemplo.

Heilgrund e Sieger continuam a usar o marco, mas por diferentes motivos. Heilgrund espera usar a moeda como um ponto de encontro para Eisen, lembrando o povo dos dias de maior glória. O porquê de Sieger continuar a usar o marco é desconhecido: provavelmente seja outro sintoma da loucura que o fez desafiar Castillia. Ele parece desafiar as pessoas por nenhuma outra razão além de sua capacidade para isso.

Os cambistas do Florim em Freiburg continuam a comprar marcos em troca de Florins, mas não os vendem mais. Eles estão tentando retirar o marco de circulação uma vez que não é mais suportado por um governo estável.

Cidades e Vilarejos

Freiburg
Em 1267, uma base militar chamada *Stein* surgiu onde hoje fica Freiburg. Ela foi construída em torno de restos bem conhecidos da raça Syrneth, uma enorme torre de vigia. A base militar era invulgarmente grande, uma vez que guardava um importante ponto do rio, e precisava abrigar várias centenas de famílias de soldados. Stein formou um elemento chave da defesa de Eisen por centenas de anos, até os exércitos vendel finalmente sobrepujarem-no na Última Batalha de Stein em 1637.

Após a batalha, suas ruínas permaneceram como uma lembrança aos eisen de sua derrota. Nicklaus Trägue, um soldado que viu muitas lutas, tomou refúgio numa caverna nas montanhas próximo a Stein e tropeçou num rico veio de dracheneisen. Ele convenceu o Imperador a lhe dar as ruínas de Stein como seu königreich.

Desde aquele dia, Trägue tem trabalhado para reconstruir Stein como o centro de uma cidade neutra chamada Freiburg. Ela se tornou um refúgio para aqueles desenraizados pela guerra, e uma fonte de comércio para toda Eisen. Freiburg sobreviverá, simplesmente porque é muito valiosa para ser destruída.

Mineiros em Eisen

Uma vez que os mineiros de Eisen são tão importantes para sua economia, os Eisenfürsten tomam cuidado para não desagradá-los. Eles e suas famílias são tratados quase tão bem quanto os sölden. Eles não trabalham tão duro, têm comidas bem melhores do que os baueren recebem, e sua profissão é respeitada e admirada entre os eisen.

Insel
Construída numa península que se torna uma ilha quando a maré baixa, Insel é uma cidade-fortaleza que se beneficia das melhores defesas naturais do mundo. Insel também tem uma das mais belas capelas em Eisen. No alvorecer, o sol brilha pelas suas janelas de vidro colorido representando o Primeiro Profeta saltando nas chamas.

Em outros termos, Insel representa a típica cidade-fortaleza eisen. Ela fornece eficiente cobertura para os defensores enquanto a nega aos atacantes, que devem romper múltiplos portões sob denso fogo para obter entrada. Insel serve como fortaleza principal de Pösen, e como um campo de treinamento para suas novas tropas.

Stahlfort
Onde Insel possui defesas naturais, Stahlfort é uma peça esculpida em pedra implacável. A fortaleza está empoleirada no topo de uma colina cujos lados são cortados em escarpas íngremes. A única aproximação que um exército pode razoavelmente tomar leva-os pelos catorze portões, um atrás do outro. Ainda que uma trilha próxima ofereça um lugar tentador para

armas de cerco, Sieger tem inúmeras catapultas já miradas naquele ponto. Se isso falhar em desencorajar os engenheiros inimigos, ele tem vários canhões mirados nas vigas de apoio sob a trilha, prontas para derrubar a estrutura inteira se preciso for.

Stahlfort é tão utilitária quanto uma fortaleza pode ser, com uma nascente de água borbulhando nas cisternas na base, e mais de um ano de rações secas guardadas também. Estas rações podem ser suplementadas por ovos frescos das galinhas e carne dos porcos mantidos sob um teto de pedra no pátio. Muitos generais experientes que avaliaram Stahlfort acreditam que ela não pode ser tomada de fora.

A Lenda de Gregorskorn

Nas profundezas das montanhas Drachenberg fica um labirinto de cânions cobertos por uma neblina eterna. Diz-se que há muito tempo atrás, São Gregório, o maior dos santos eisen, ouviu histórias de um drachen que vivia lá e ameaçava o interior. Vestindo sua armadura e tomando seu escudo dracheneisen, ele entrou no labirinto para encontrá-lo e matá-lo. A neblina estava grossa naquele dia, e seu cavalo, farejando o drachen, empinou e caiu, deixando São Gregório para enfrentar a besta a pé.

Estava quase escuro quando ele atravessou a caverna. De dentro, ele ouvia a respiração de uma enorme criatura, então sacou sua espada e gritou, "Em nome de Theus, surja e lute comigo, besta!" Houve silêncio por um momento, e então o drachen explodiu da caverna, tão grande quanto um prédio, com mandíbulas tão grandes que engoliriam um homem numa única mordida.

Gregório lutou contra o drachen pela noite, lutando contra o cansaço que ameaçava sobrepujá-lo. Apenas seu escudo evitava que as garras da besta rasgassem-no. Finalmente, quando sua força começou a falhar, Gregório orou a Theus para que lhe desse força para matar o monstro. Quando a oração deixou seus lábios, a neblina se desfez, e um único raio de sol brilhou num ponto na cabeça do drachen. Gregório cravou sua espada naquele ponto com toda sua força, e a besta foi morta. Em seus estertores, seus golpes derrubaram o escudo dele, que nunca mais foi recuperado. Desde então, os cânions ficaram conhecidos como Gregorskorn, ou o "Labirinto de Gregório".

Tannen

Tannen é uma cidade pequena, interessante apenas por dois motivos. O primeiro é que ela abriga e apoia a Academia Militar Kippe, a mais sofisticada academia em toda Eisen. O segundo motivo é uma interessante nota histórica. Os Kreuzritter, ou "Cavaleiros da Cruz", foram nominalmente varridos numa batalha que tomou lugar aqui em 1411. Os aldeões ainda mantêm o cemitério, um mar de cruzes negras organizadas para formar uma Cruz do Profeta muito maior. Estudantes da Academia Kippe vêm ocasionalmente para observar o preço da falha.

O Exército

Bandos Mercenários

Boa parte da presença militar em Eisen consiste de bandos mercenários e as guardas particulares dos Eisenfürsten. Desde as guardas particulares, que consistem de não mais do que dez ou vinte membros, os bandos mercenários decidirão o futuro militar de Eisen.

Muitos dos bandos precedem a Guerra da Cruz. Alguns deles lutaram em ambos os lados da guerra em algum momento ou outro. Cada um pode ser reconhecido por seu estandarte distintivo e grito de guerra no campo de batalha. Muitas companhias também têm uma carta que estabelece as regras de conduta e divide as partes do pagamento.

Um dos mais famosos bandos de guerra de Eisen é Die Blutgeist, ou "Espíritos do Sangue", cujo grito de guerra, "*Fleigt Geisten!*" (que traduzido quer dizer "Espíritos, voem!") espalha medo nos corações daqueles que os enfrentam.

Para as guardas particulares dos Eisenfürsten, apenas duas são dignos de nota. A guarda de Fauner Pösen é notável por sua extrema lealdade e habilidade. A segunda, a guarda de Erich Sieger, é o grupo mais brutal e insensível de sölden em toda Eisen.

Estilo de Luta

Os eisen lutam com uma técnica muito distinta conhecida como Eisenfaust. Em sua mão hábil eles carregam uma espada de lâmina larga, enquanto em sua mão inábil eles usam uma pesada manopla de ferro conhecida como *panzerhand*. Esta manopla é armada na parte traseira e dianteira, e pode ser embelezada com garras ou pesos de junta construídos nela. Muitas têm um pequeno meio-escudo presos em sua parte posterior. A panzerhand estende-se até o cotovelo do usuário e pode ser presa com tiras de couro. Uma panzerhand pode aparar golpes de espada ou agarrar a lâmina da espada de um oponente para obter abertura numa fração de segundos na qual atacar.

Eisenfaust é um estilo de luta muito paciente. Seus praticantes mantêm uma defesa sólida enquanto esperam por uma brecha na qual se desenvolver na técnica de seu oponente. Quando ocorre a abertura, eles golpeiam tão rápida e selvagenmente quanto possível. Por causa disso, muitas vezes parece que um eisen está perdendo na primeira parte da luta. Uma vez que a oportunidade se apresente, contudo, o eisen ataca, e normalmente deixa seu oponente aleijado ou morto.

"Mostre-me as suas primeiro!"

Um sölden não usaria sua panzerhand a menos que estivesse prestes a entrar em batalha, mantendo-a numa bolsa amarrada a seu cinto o resto do tempo. Assim, ainda que muitos guerreiros atuais retirem suas luvas para lutar, um Eisen coloca as suas. Isto levou um Eisen a desafiar "Mostre-me as suas primeiro!" significando literalmente, "Coloque suas luvas".

Tipicamente, quando os nós de paz são exigidos em armas, os eisen embolsam suas panzerhand, mas deixam suas espadas livres para sacar. Isto é aceito em muitos lugares uma vez que o eisen dá sua palavra de honra de não sacar o aço enquanto o nó estiver no lugar, e se há algo certo sobre os eisen, é a manutenção de sua palavra.

As Academias Militares

As escolas de táticas eisen são reconhecidas como as maiores em sua espécie no mundo. Não apenas fazem os estudantes aprender como lutar, mas aprender como mostrar aos outros como lutar. Quatro destas escolas são reconhecidas como as melhores das melhores: Steil, Unabwendbar, Kippe, e Gelingen.

Steil está localizada em Gottkirchen e foi fundada apenas sete anos atrás por um primo do último Imperador Riefenstahl. Desde então ela tem visto um sucesso fenomenal, recusando mais da metade dos estudantes que tentam entrar. O currículo enfatiza manobras de cavalaria e exercícios de infantaria.

Unabwendbar está em Stärke, e serve principalmente como uma escola tática, com pouca ênfase no treinamento de combate. Ela ensina uma filosofia conhecida como *Unwiederstehlich*, ou "Irresistível". Os estudantes aprendem a abraçar o inevitável ao invés de lutar contra ele. Seu foco muda para as coisas nas quais eles podem fazer a diferença, tanto no campo de batalha quanto na vida. Eles podem por vezes parecer um pouco insensíveis, mas se ignorarem um ataque de cavalaria vindouro, é por que não há nada que possam fazer para salvarem-se.

Kippe é baseada na cidade de Tannen. Os estudantes tomam votos estritos de segredo no primeiro dia em que chegam à escola, e de fato, o comparecimento se dá apenas por convite. Kippe é considerada a melhor de todas as academias militares de Eisen, e seus estudantes muitas vezes recebem as melhores posições uma vez formados. Infelizmente, existe uma alta taxa de mortalidade entre estes graduados, levando alguns a acreditar que a escola seja amaldiçoada.

Gelingen é fundada na margem oposta de Insel. Os estudantes aprendem no campo, muitas vezes acompanhando patrulhas em der Salzsumpf. Estas patrulhas desentocam caçadores, observam exércitos invasores, e caçam monstros que se encontrem nos pântanos. O mote da escola é *Machen bekannt*, ou "Conhecer fazendo".

Relações Atuais com o Resto de Théah

Avalon
"A única coisa boa sobre os avalons é que nós sabemos que não são confiáveis". Tanto quanto diga respeito aos eisen, qualquer avalon tem de ser observado atentamente. Ainda assim, acusar um homem de ser um ladrão ou um mentiroso é um assunto sério, então os eisen normalmente guardam suas opiniões para si a menos que tenham provas absolutas da desonestidade de um avalon.

Castillia
Os castillianos são um tanto estranhos, mas sobretudo um povo bem religioso. Se um eisen é oposicionista, ele definitivamente manterá isso em segredo em torno dos castillianos. Eles não são conhecidos por sua mente aberta.

Montaigne
Os montaigne preferem estilo a substância, o que irrita bastante as sensibilidades dos eisen. Os eisen veem os montaignes como crianças imorais e arrogantes. Ainda assim, eles muitas vezes têm muito dinheiro para jogar fora, então vale a pena ser educado com eles, se esse for o caso.

Nação Pirata
Não há nada de errado com homens que levam uma vida pela força das armas. A ameaça de piratas mantém muitos eisen empregados, e seus negócios muitas vezes vão a Freiburg, onde ajuda a economia de Eisen cada vez mais. Os eisen não lucram se algo acontecer aos piratas.

Ussura
Os ussuros são um povo forte e quieto, ainda que um tanto nervoso. Um eisen dificilmente pode pedir por uma companhia melhor, uma vez que guardam para si a menos que haja uma luta (caso em que eles são perfeitamente capazes de se virar sozinhos).

Vendel
Embora os vendel sejam parcialmente responsáveis pela Guerra da Cruz, eles são guerreiros fortes, e os Vestenmannavnjar são hábeis artesãos. Assim, os eisen olham para eles com um respeito invejoso.

Vodacce
Os vodacce tecem uma teia de mentiras em torno de suas vítimas e então descem para se esbaldar sobre seus corpos desamparados. Se há um vodacce ao redor, sempre mantenha um olho nele, ou ele terá uma adaga em suas costas.

NPCs de Eisen

Stefan Heilgrund
"É evidente para mim de meus estudos das outras nações que o verdadeiro poder – e assim a glória renascida de nossa nação – só pode ser obtido através da aquisição da feitiçaria."

Como o mais novo numa longa linha de Eisenfürsten em Heilgrund, Stefan é um jovem apaixonado pelo passado. Ele anseia as glórias da Sacra República e uma Eisen reunida. Os outros Eisenfürsten tratam-no como uma piada, o que o deixa amargo. Ele começou a acreditar que apenas a força das armas reunirá Eisen. Ele é um tanto apaixonado por Fauner Pösen, mas ela não demonstra nada exceto desdém por ele e seus sonhos de conquista.

Imagem: Stefan é baixo para um eisen, com cabelo castanho sem brilho e brilhantes olhos azuis. Seu rosto se enruga com linhas de expressão, mesmo para sua idade, e ele demonstra certo enfado e letargia quando enfrentado com algo não diretamente relacionado a seus objetivos.

Metas: A única meta que conduz Stefan é tornar-se o novo Imperador da República, o que significa reunir Eisen e fazer com que o Hierofante reconheça sua reivindicação. Ele acredita que seus exércitos nunca serão grandes o bastante para conquistar Eisen, então ele começou a pesquisar o oculto na esperança de adquirir poderes de feitiçaria suficientes para fazer a diferença.

Interpretando Stefan: Aja demasiadamente preocupado com tradição e cerimônia. Nunca fique ofendido publicamente, simplesmente deixe seu sorriso apagar-se um pouco e aperte os olhos por um momento. Se uma discussão sobre ocultismo tomar lugar próximo a você, fique animado e excitado, e atormente os participantes para saber tudo que eles sabem sobre feitiçaria. Caso contrário, aja entediado com os procedimentos.

Georg Hainzl
"Caro amigo, Horatio, traga os jogadores e deixe a folia começar!"

"Mas meu Senhor, meu nome não é Horatio."

"Como quiser, Horatio."

Georg Hainzl é um velho homem com um problema em distinguir fantasia da realidade. Toda manhã, ele decide que é um personagem de uma peça ou livro, e então veste-se e atua o papel pelo resto do dia. Infelizmente, ele também é o Einsenfürst de Hainzl, então suas leis têm peso, embora insanas como possam ser. Seus servos aprenderam a lidar com suas idiossincrasias, mas os visitantes de seu castelo muitas vezes são surpreendidos por elas. O principal conselheiro de Georg, Marcus Stefan Adolfo, normalmente lida com os negócios de estado.

Imagem: Um homem acima do peso mas musculoso, Georg é um pouco mais alto do que a média dos théanos. Seu cabelo começou a ficar grisalho nas extremidades da cabeça, dando a ele uma aparência

distinta da qual é um pouco orgulhoso (isso o deixa assumir os papéis de famosos governantes mais facilmente). Georg sorri facilmente a menos que tenha assumido um papel muito cruel para o dia.

Metas: Georg é insano até onde se saiba. Suas únicas metas parecem ser ficar no personagem dia após dia.

Interpretando Georg: Escolha um personagem de uma ópera ou um livro de época, e interprete o papel ao máximo. Georg nunca desliza para fora do personagem, e ninguém viu sua própria personalidade se manifestar em mais de vinte anos. Georg perdeu sua própria identidade, então você deve alternar cenas cômicas com momentos mais silenciosos que mostrem sua confusão e perda.

Fauner Pösen

"Isso pode ser muito bem e bom para o resto de Eisen, mas o povo de Pösen não tem interesse em continuar a lutar uma guerra de trinta anos."

A família de Fauner Pösen tem uma forte história militar, e ela não é exceção. Ela é mais alta do que a média das mulheres de Eisen, e extremamente habilidosa com a lâmina. Ela também é uma estrategista muito astuta. Pretendentes tipicamente são recebidos com um desinteresse extremo temperado com um leve desprezo. Ela simplesmente não tem tempo para bobagens românticas – ela tem um reino a conduzir.

Imagem: Fauner tem cabelo louro curto e olhos cinzas perfurantes. Ela muitas vezes aparece em reuniões formais numa armadura completa drachenschuppe, com uma espada reluzente ao seu lado. Sua expressão raramente muda de uma carranca, e ela nunca sorri.

Metas: A meta primária de Fauner é assegurar a prosperidade de seu reino. Ela está disposta a percorrer qualquer distância necessária para isso, incluindo entrar num casamento político, se inevitável.

Interpretando Fauner: Assegure-se de que sua postura seja absolutamente direta. Pense cuidadosamente um momento antes de dizer algo. Nitidamente ignore quaisquer avanços românticos. Se alguém lhe fizer perder a compostura, desafie-o a um duelo.

Erich Sieger

"Vocês idiotas não conseguem encontrar seus próprios jumentos com ambas as mãos. Estou indo caçar."

Erich Sieger é o Eisenfürsten de um dos mais velhos königreichen em toda Eisen. Sua família tem uma tradição longa e orgulhosa, e ele a continua enquanto as circunstâncias o permitirem. Ele sempre foi direto, mas desde que o Imperador repassou suas terras a Montaigne e Castillia no Tratado de Weissberg, ele se tornou muito mais rude e ofensivo. Ele queimou e salgou a terra a ser entregue a Castillia para manter sua posse, e está tentando restaurá-la desde então. Ele

teve um filho legítimo anos atrás, e o mandou para uma academia militar em Freiburg quando tinha seis anos. O garoto desobedeceu suas instruções e foi para a universidade. Quando Erich descobriu, continuou a mandar dinheiro, mas quando o garoto se formou, ele escreveu uma carta dizendo-lhe para ficar em Freiburg e buscar emprego lá. Ele não tem nada a tratar com o resto do mundo, e cortaria quaisquer relações diplomáticas se pensasse que poderia fazer isso com segurança.

Imagem: Eirch é um homem de grande altura com ombros largos e entroncados. Ele usa seu cabelo castanho escuro num corte militar curto. Raramente aparece sem sua panzerhand dracheneisen, e muitas vezes usa a espada de sua família, que traz seu mote em sua lâmina, "Render-se é morte".

Metas: Erich serviu ao Imperador lealmente por anos e foi recompensado ao ter suas terras tomadas. Agora ele não serve a ninguém, não se ajoelha a nenhum homem, e diz tudo o que quer. Por mais que seu pobre pedaço de terra possa estar desgastado, ainda é seu lar, e ele pretende mantê-lo, não importa o que aconteça. Isso significa que ele terá de reparar o dano que causou para manter posse dela. Ele está trabalhando para este objetivo ao dragar o fundo do rio para substituir a terra salgada. Além deste trabalho de reparo, seu principal objetivo em vida é ser deixado em paz.

Interpretando Erich: Diga o que quiser, e não preocupe-se com o que os outros pensem. Você tem dito o que quer por tanto tempo que não se importa mais se alguém se ofende. Respeite aquelas pessoas que se expõem sem reservas ou medo, e leve as coisas um passo de cada vez. Apenas imagine estar certo todo o tempo e você será como Sieger.

Nicklaus Trägue

"Theus é uma fábula criada para que aqueles idiotas que pensam que o mundo irá terminar quando morrerem possam dormir à noite."

Nicklaus Trägue pode ser descrito como amargo e astuto. Pela mesma lógica, um diamante pode ser descrito como "duro". Ele gosta de sentar no topo do Wachtturm em Freiburg e balançar os pés sobre a margem enquanto assiste as pessoas levarem suas vidas lá embaixo. Ele virtualmente não tem interesse algum em governar Freiburg, então ele tenta organizar as coisas para que ela se conduza sozinha. Isto lhe deixa livre para trabalhar em seu livro e beber até cair.

Imagem: Nicklaus é alto, magro, e careca, com um cavanhaque escuro e sobrancelhas grossas e negras. Ele muitas vezes se perde em pensamentos com as pontas dos dedos pressionadas juntas. Ele se veste em cores escuras e sombrias.

Metas: Nicklaus está escrevendo um livro de filosofia com a ajuda de seu escriba, Logan Gottschalk Sieger (o único filho de Erich Sieger). Ele promove inúmeras ideias controversas, tais como a possibilidade de ter ética sem religião. Ele espera terminar este livro antes que alguém ataque e conquiste Freiburg, uma vez que ele sabe que tanto os vaticínios quanto oposicionistas o querem morto.

Interpretando Nicklaus: Carranqueie muito. Fale silenciosamente, a menos que esteja bêbado, caso em que agirá como se todos fossem surdos. Mostre desdém por qualquer um que obviamente tenha crenças religiosas fortes. Se alguém lhe ataca fisicamente, fique sóbrio enquanto seus guarda-costas caem sobre o agressor como um enxame.

Montaigne

"Montaigne é como uma grande senhora. Se ela decide, por um capricho, usar um antigo chapéu numa festa, ela faz a moda voltar cem anos."
— Val Mokk

Montaigne é outra nação à beira de uma tragédia bastante familiar. Você só precisa de uma breve olhada para saber que não muito tempo atrás Madame Guilhotina começou a coletar as cabeças dos nobres. Você pode sentir no ar... se estiver nas ruas.

Se não estiver, então você não sente cheiro de nada. Tudo é coberto por perfume.

A nobreza montaigne é decadente ao extremo. Ela tem tanto dinheiro que não sabe o que fazer com ele, então constrói sobrados extravagantes e paga artistas esfomeados para pintar retratos de cinco metros de altura e patrocina arcæólogos para escavar artefatos Syrneth que podem usar na festa da semana que vem.

A nobreza não tem nada melhor a fazer com seu tempo do que assistir uns aos outros fazerem travessuras. O país inteiro foi excomungado pela Igreja, e ainda que isso possa não soar como um grande negócio para a nobreza, destruiu os famintos camponeses montaigne. Eles podem estar dispostos a matar por isso.

Existem algumas pessoas a se observar em Montaigne. A primeira, claro, é o rústico General Montegue. Ele fez mais para mudar a face da teoria militar théana do que qualquer outro em algumas centenas de anos. Na queda de um chapéu ele inventou a linha de fuzis, uma inovação que não atingiu a Europa até o meio do século XVIII. Ele também foi o primeiro plebeu a comandar um exército na história de Théah, outro feito significativo. Contudo, diferente dos Heróis, Montegue não é um homem muito idealista. De fato, ele é exatamente o oposto. Montegue está disposto a fazer qualquer coisa – *qualquer coisa* – pela vitória. Seus atiradores de elite atingem os comandantes inimigos. Ele ataca um exército em retirada. Ele corta linhas de suprimentos para que seus inimigos fiquem famintos. Ele é um homem implacável e cruel que protegerá seu exército a qualquer custo. Montegue não é um Herói, mas ele também não é um Vilão. Ele tem o potencial para ser um ou outro, oscilando em cima do muro.

A outra pessoa a observar é a filha mais nova do Empereur Léon Alexandre, a esposa de Montegue, Dominique. Ela não mostrou absolutamente nenhum potencial para feitiçaria, e assim tem sido ignorada por seu pai. Contudo, outros estão muito interessados na jovem mulher por razões completamente diferentes.

Como é a tradição para qualquer criança nascida em Montaigne, Dominique passou por um ritual quando nasceu. O ritual, realizado por três Bruxas do Destino

vodacce, previram o futuro da menina. Quando as Bruxas informaram que ela não mostrava sinais de feitiçaria em seu sangue, o Empereur estourou. O que as Bruxas *não* disseram ao Empereur era que a garotinha daria à luz o mais poderoso feiticeiro que o mundo já viu. A descoberta permaneceu em segredo até muito recentemente, quando Dominique descobriu a verdade por si só. Esta pequena revelação disparou uma série de eventos que abalaram as bases do destino de Théah. Preste muita atenção nisso.

Terra

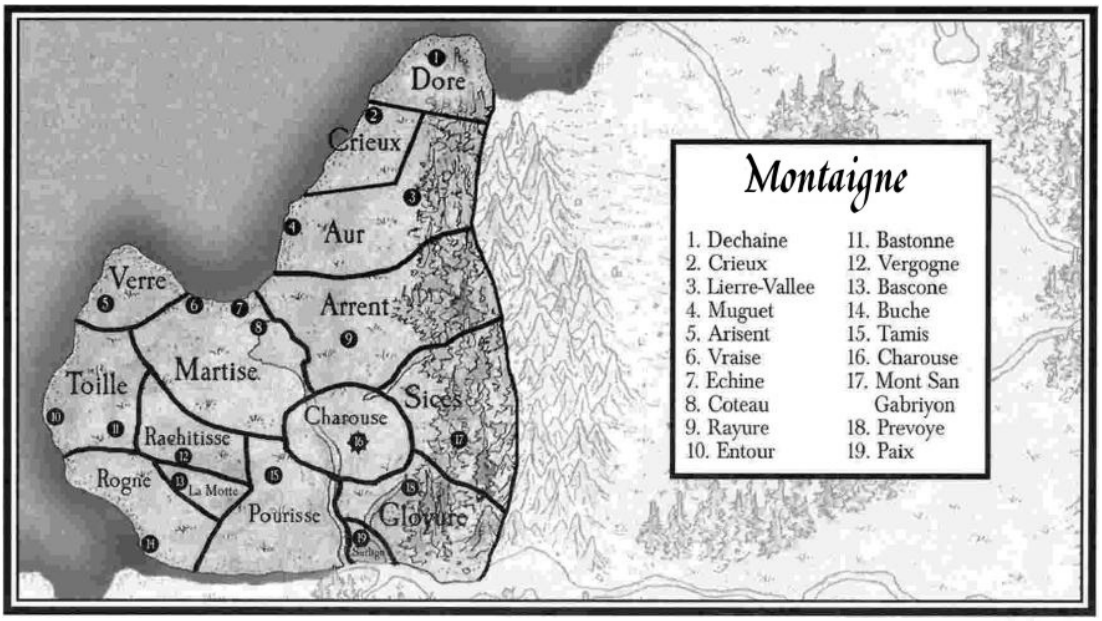
Para os forasteiros, a nação de Montaigne é bela; alguns diriam "perfeita".

Os montaigne chamam-na de "a mais gloriosa nação em Théah". Seu terreno é dadivoso, verdejante e exuberante. Seu solo é fértil, suas montanhas ricas em minério, e suas fazendas se estendem por quilômetros. Suas cidades refletem o próprio Paraíso, se alongando em tantas direções que não podem ser navegadas a pé num único dia. Seus portos se agitam com atividade e comércio, e a opulência de suas cortes e palácios diminuem qualquer coisa que Théah tenha a oferecer.

Do Canal de Avalon ao norte até a cidade de Buché no sul, do Mar Espumante ao Oeste até a recém adquirida floresta Chifre-Preso ao leste, Montaigne é uma nação culta e civilizada, uma terra de fartura. Cada hectare que pode ser cultivado é colhido até o último centímetro, cada depósito de minério que pode ser minerado – não importa quão rico – é desenterrado e derretido em ferro e aço e qualquer madeira considerada forte o bastante para ser usada na construção é derrubada, deixando espaço para mais fazendas.

Diferente de Castillia, contudo, que se beneficia da condução cuidadosa da Igreja, o povo de Montaigne não tem mantido sua terra enquanto tiram dela. Eruditos da Igreja visitantes os advertiram mais de uma vez sobre as consequências prováveis se eles não diminuírem a produção e começarem a fazer a rotação do uso de sua terra. Como ainda não há evidência de que os eruditos estejam certos, e a pressão para construir causada por seus esforços de guerra conspiraram contra tal ação.

Montaigne é uma terra plana, consistido quase que inteiramente de pastagens bem adaptadas para a



agricultura. Com a única montanha de tamanho considerável localizada na província de Doré no extremo nordeste, o clima é moderado o ano todo, ininterrupto por temperaturas extremas, seca, ou clima violento. As temperaturas do inverno raramente caem abaixo do congelante, e muitas regiões de Montaigne variam pouco mais do que dez graus no curso de um ano inteiro. Esparsas florestas sazonais pontuam a paisagem e uma ampla coleção de rios de planície serpenteia pelo interior. O efeito combinado é encantador, além de prestar uma atmosfera que atrai muitas pessoas até ela.

Montaigne pode ser aproximadamente dividida em cinco regiões, centradas em torno da província capital de Charouse. A própria Charouse é o centro de uma imensa depressão, uma das menores altitudes em toda Montaigne. Ao oeste, um aclive gradual cria uma série de colinas recortando a graciosa pastagem, enquanto um homem pode marchar um dia ou mais ao leste antes de ver o horizonte mudar. Esta região contém algumas das mais valorizadas fazendas na nação inteira, rica nos minerais e nutrientes necessários para suas colheitas mais valiosas. Ela também é a parte mais facilmente defendida do país, tornando-a a localização ideal para sua capital.

Ao norte de Charouse ficam as características mais excepcionais de Montaigne, incluindo sua única montanha significativa, Les Somme Blancs ("As Montanhas Brancas"), cujos picos cobertos de neve alcançam três mil metros, e o Rio Sinueuse, que deságua no Canal de Avalon pela cidade de Crieux. Tudo aqui é grande; a própria Crieux é a maior cidade portuária de Montaigne, e a província possivelmente é a mais bem conhecida em Théah. Não é raro para o Duque de Crieux, Douard Allais, revogar o conselho ou até mesmo as ordens de todos exceto da linhagem real, e esta atitude atraiu muito dos montaignes com maior livre arbítrio, e alguns do estrangeiro.

A província de Doré conseguiu uma reputação semelhante pelas ações de Pierre Flaubert de Doré, que recentemente converteu todas suas fazendas em territórios de pastagens para o gado. A carne bovina fornece a sua província um nível de renda incomparável na nação e desafia diretamente Charouse por supremacia no gado. Embora os cortesãos e a nobreza de toda a nação tenham expressado aberta hostilidade sobre essa decisão, a família real ainda não respondeu, estando ocupada com questões de guerra.

Ao leste de Charouse, além das planícies de Montaigne, está o território eisen obtido através do Tratado de Weissburg, uma vasta floresta que permanece em boas condições. A madeira extraída desta floresta se provou um recurso inestimável, embora tenha um preço alto: quase duas dúzias de pessoas (incluindo dois feiticeiros Porté) que entraram em sua cobertura sombria desapareceram, para nunca mais retornar. Tudo que restou em seu lugar foi uma série de bizarras trilhas de sangue que levam até os troncos das árvores e aos galhos mais altos antes de

desaparecer também.

As províncias ocidentais permanecem o exemplo mais consistente da uniformidade da terra de Montaigne. Elas são planas e simples, pitorescas e sedutoras. Em suas margens fica o Mar Espumante, além do qual nenhum homem jamais explorou.

Por último, ao sul, Montaigne confina o massivo Rio do Comércio, seu principal ponto de contato com o resto da Théah continental. De uma só vez, Montaigne – como muitas outras nações – focou grande atenção em sua costa pedregosa, mas hoje ela foi destruída pela guerra e nublada pela natureza suspeita das patrulhas fronteiriças de Montaigne. Buché permanece sozinha um porto comercial livre, agora combinada com a antiga cidade de Barcino, tomada por último dos castillianos.

Povo

Chamados montaignes, ou "Girassóis" pelas costas, o povo de Montaigne é muito adaptado e – por comparação – muito limpo também. O homem nobre médio é bem preparado, enquanto que as mulheres nobres mantêm seus cabelos e cosméticos no devido estilo para a estação atual. Cabelo e olhos castanhos são padrão, embora olhos castanhos claros e cabelo loiro também apareçam. Os homens montaigne muitas vezes usam suas características macias por trás de uma barba curta ou bigode aparado, enquanto que as mulheres acentuam suas gentis maçãs do rosto com cabelos longos que margeiam seus rostos.

Os camponeses cortam seus cabelos uma vez por ano no início da primavera, para que tenham cabelos volumosos e uma barba espessa para mantê-los quentes no inverno. Não há grande quantidade de variações no jeito de vestir, embora se isto aumenta ou sufoca sua diversidade seja tópico de debate. Alguns argumentam que os nobres, não menos que seus conterrâneos inferiores, compartilham uma face comum, pois cada um esforça-se continuamente para manter qualquer aparência que esteja na moda a qualquer momento.

"Pilhéria"

Dentro da nobreza, uma prática complicada, quase risível, persiste. Filhos da nobreza além do primeiro (ou seja, aqueles que não são herdeiros e não recebem terras quando da morte de seus pais) devem encontrar seu próprio lugar para viver uma vez que seu irmão mais velho herda o título da família. Seus anciões muitas vezes os bajulam para encontrar lares dignos com outros nobres, ou podem até mesmo tomar um número de filhos errantes como marqueses se não tiverem nenhum seu. O resultado final é uma longa história de linhagens trocadas dentro de Montaigne que – com a exceção dos *naître-premier* ("primogênitos") – obscureceram suas linhagens ao extremo. Esta prática, chamada de "pilhéria", data de mais de três séculos atrás, o que explica muita da confusão entre as linhagens.

Estratos Sociais

Montaigne é facilmente a nação mais amplamente dividida em Théah, economicamente e filosoficamente. Sob um rígido sistema de castas, o povo de Montaigne é facilmente separado em uma série de classes identificáveis. Uma ampla descrição de cada uma segue, passando da linhagem real até o quase invisível campesinato.

A camada superior da nobreza de Montaigne (La Famille Royale) são poucos em número mas empunham poder absoluto em suas mãos. Apenas *l'Empereur* (um título recentemente mudado para "Rei") Léon Alexandre du Montaigne, sua esposa, a Imperatrice, sua família imediata, e os pais da antiga monarquia podem precisamente dizer pertencer a esta classe. Atualmente, o Empereur tem nove filhas mas nenhum filho, um ponto nevrálgico com a linhagem real. Morella Alouse Giacinni, uma Bruxa do Destino vodacce e a terceira esposa do Empereur, foi incapaz de dar-lhe um herdeiro adequado. Ela deu à luz sua filha, Dominique, que não mostra nenhum talento para feitiçaria. A antiga esposa do Empereur, uma castilliana e mãe de três, morreu por "males femininos" algum tempo atrás.

Abaixo dos reais está a *noblesse* (ou nobreza propriamente dita), os Duques e Marqueses de Montaigne. Superiores entre eles estão os Duques, os nobres com terras, que partilham os nomes daqueles que governaram desde a fundação de Montaigne. Mas os Marqueses, seus irmãos, comandam a massa da riqueza e administram a maioria dos recursos da nação. Eles podem viver dentro de uma parte remota das províncias que administram em troca de seus serviços, atendendo aos detalhes de cada uma. Às vezes, um Duque terá vários Marqueses sob ele, dividindo o ducado em várias marcas individuais. Este tipo de extravagância é reservada apenas para Duques com o mais alto grau de riqueza.

Depois está a petite noblesse, ou, como eles são mais comumente conhecidos, "pequena nobreza" de Montaigne. Estas pessoas são nobres apenas por virtude da riqueza, sendo desprovidos de terras ou das responsabilidades associadas que elas trazem. Eles são um subproduto da quantidade incrível de riquezas dentro da nação. Alguns a herdaram, outros a barganharam – em sua classe, tudo que importa é que eles a têm. Eles mantêm uma vida extravagante e comparecem a todas as funções da nobreza, ainda que evitem a politicagem e lutas tão comuns entre a elite. As vantagens óbvias de ser da pequena nobreza são comumente contrabalançadas pelo fato de que muitos não têm um lar permanente, e devem constantemente se mudar de uma propriedade para outra, assim como os filhos e filhas de Duques que não podem se tornar Marqueses.

A tendência atual em Montaigne considera a pequena nobreza elegante, e ter a infame petite noblesse em sua propriedade é de vanguarda, especialmente se eles são um tanto "dotados" (na dança, música, poesia, ópera, ou literatura, por exemplo). Muitos destes "bem recebidos" membros da pequena nobreza começaram a escrever memórias no final de suas vidas, ou estabelecem bibliotecas, museus, casas de arte, ou algum outro monumento a sua existência antes de morrerem.

Também abaixo da nobreza propriamente dita (e posicionados ao lado da pequena nobreza) está a *noblesse errante*. Estes são a nobreza que de alguma forma se tornou privada de direitos e escolheram se tornar cortesãos, emissários, ou dignitários do trono. Paix e Buché estão inundadas com centenas de burocratas, e cada nova geração adiciona mais. O dever de muitos errantes depende do nível do nobre ao qual eles se ligaram; o patrono do sujeito também determina o nível de respeito que se recebe. O desejo em adquirir um com mágica ou ambição é alto.

Cortesãos – plebeus talentosos – tendem a ter um momento das coisas mais fácil. Eles existem principalmente para entreter a nobreza, impressioná-la com sua habilidade. Poetas, bufões, rameiras, atores, escritores, artistas, e charlatães pertencem todos ao que se tornou um amplo estrato social. Mercantes ou o clero com moedas o suficiente podem merecer o respeito de cortesãos como se fossem da nobreza. Entretanto, sem uma compreensão adequada das "regras" é muito fácil para alguém insultar a integridade da corte, e assim insultar o poder do nobre reinante.

A primeira das classes fora da nobreza são os eruditos, que obtiveram popularidade com o recente aumento na exploração. Embora os eruditos (especialmente os filósofos) tenham tradicionalmente sido altamente considerados em Montaigne, a aceitação no desenvolvimento do estudo da arcæologia está rapidamente se tornando um sinal de distinção. Muitos nobres mantêm vários eruditos sob seu abrigo, incluindo um arcæólogo, e muitos – percebendo que sua falta de interesse visível custou-lhes caro – lutam para construir bibliotecas particulares para atrair eruditos até eles também.

Mercantes e artesãos também têm recebido consideração especial em Montaigne ultimamente. Em geral, estes trabalhadores pertencem à Liga Vendel, assegurando-lhes um nível de renda acima de muitos agentes "freelance" em seu campo. Estes montaigne com dinheiro podem afastá-los para oferecer seu comércio dentro de seu país exclusivamente, criando o ar de superioridade que anseiam e obtendo receitas maiores para apoiá-los. Para a nobreza, estas pessoas são um ativo muito

valioso para se negligenciar.

O último degrau na escada social de Montaigne é o campesinato. Embora as imensas cidades muradas e os elaborados chateaux apresentarem a beleza e a paz da nação, tudo foi construído sobre as costas de seus camponeses. A vida do homem comum em Montaigne é dura, particularmente quando medida em paralelo com as histórias de luxos contadas ao campesinato de outras nações (tais como os fazendeiros de Vodacce). Uma carga horária de 60 horas semanais consome suas vidas, enquanto homens velhos, filhas, e mães muito fracas para dar à luz cuidam dos milhões de hectares de terras possuídas pela nobreza montaigne.

Etiqueta

"Faire tout petit." ("Seja discreto.")
— Anônimo

A nobreza montaigne evita o confronto. Ao invés de envolver qualquer um diretamente, eles falam através de assistentes, enviados, mensageiros, e cortesãos, e em definições de corte eles usam a metáfora e a graça para contornar a conversação. Eles muitas vezes evitam seu olhar se encurralados. Sutilmente substituem a necessidade de realmente dizer algo, e esta é considerada uma habilidade muito mais nobre do que a honestidade.

A fina arte de se misturar com o consenso é penetrante em Montaigne; poucos nobres têm a fortaleza de espírito para iniciar tendências. Então muitas modas são populares na nação porque muitos são instruídos a como agir e o que usar. A organização de festas – embora comum – é uma provação para eles, e muitos montaigne prefeririam bancar alguém para fazer isso do que fazerem eles próprios. Por este motivo, um ano inteiro pode passar com as festas sendo organizadas em lugar algum além de Paix, Charouse, e Crieux, para onde aqueles corajosos o bastante para se tornarem a vanguarda migraram.

Citar precedentes também é muito comum entre os nobres. Quando lidando com estrangeiros, os montaigne frequentemente dizem coisas que parecem fora de contexto, confusas ou chatas a seus visitantes. Isto levou a inúmeras situações desastrosas para eles; se não fosse pela paisagem exuberante e conveniente localização da Embaixada de Paix, muitos embaixadores – uma vez ofendidos de tal forma – não retornariam.

Os camponeses de Montaigne não esmorecem tão facilmente. Eles são agradáveis e acolhedores, a despeito de seu duro estilo de vida. Pelos anos de humilhação eles aprenderam a não se lamentarem sobre sua condição, e mesmo vivendo na miséria, permanecem limpos e confiantes. As pessoas que têm visitado Montaigne muitas vezes reclamam que o povo é rude ou vulgar, mas aqueles que evitam as cidades não têm nada além de coisas boas a dizer sobre sua visita.

Roupas

Ainda que os camponeses tenham a sorte de dispor de uma segunda muda de roupas antes de morrerem, a nobreza usa o que quer que esteja em estilo, e rapidamente duplica seus guarda-roupas dentro de uma única estação se outros falam amplamente de um novo estilista. Vestidos excessivos, joias caras, e uma comitiva para carregar seu cortejo são todos partes integrantes da moda montaigne. Feiticeiros Porté experientes podem normalmente ser identificados por luvas e cosméticos, usados para cobrir imperfeições que eventualmente se formam em suas mãos e braços.

O vestuário montaigne vem de uma variedade de materiais, incluindo brocados, veludos, sedas, rendas, linho puro, e cetim. Embora o azul real e o dourado sejam as cores da nobreza, todas as coisas vibrantes podem ser vistas entre a elite. Padrões florais rococó brilham em casacos e vestidos, dando ao Império do Sol o brilho e a vivacidade associados ao seu esplendor régio. As cores escuras são consideradas horríveis, e muitos montaigne patriotas consideram um insulto os visitantes usarem tais cores em sua corte.

Montaigne dita o estilo de muitas outras nações do mundo, e o foco desse impulso é a *Mode du Lac* (a Sociedade da Moda), uma casa de arte da alta sociedade que estabelece as maiores tendências da

moda. Nos últimos anos eles se aproximaram da Liga Vendel, que ajudou a espalhar sua mensagem em troca de uma escolha de estilos anuais. Os homens geralmente seguem os ditames da *Mode du Lac*, mas os guarda-roupas das mulheres divergem um pouco na estação se as rainhas de Théah seguiram outro caminho.

Dieta

Os nobres de Montaigne desfrutam de carnes importadas, peixes, queijos, leite, manteiga, vinho, grãos, vegetais, temperos, e um conjunto de comidas exóticas de toda Théah. A cozinha vodacce é particularmente popular no momento. A cozinha montaigne é o método mais inventivo de preparação de comida no mundo atualmente, e suas escolas de culinária são renomadas por sua criatividade e medidas exóticas. A nobreza recentemente descobriu um amor por toranjas e cantalupos, e começaram a importar frutas exóticas de comerciantes vodacce e ussuros. Trufas são consideradas uma delicadeza em Montaigne, e os chefes começaram a contratar pessoas para treinar porcos a buscar os petiscos.

Os mercantes não estão acostumados à dieta mimada de seus superiores nobres, mas desfrutam de suas comidas a despeito disso. Vegetais frescos, vinhos, carnes, queijos, e pães formam as rações diárias. Grãos castillianos também estão se tornando mais acessíveis também, com a aquisição das terras ao sul do Rio.

A dieta do campesinato montaigne é simples – velhos feijões, pão mofado, alfaces, nabos e repolhos podres, vinhos envelhecidos, e água suja. Todo dia, os fazendeiros colhem comidas boas que se vão para encher as barrigas da nobreza ou ser exportados para o resto do mundo, enquanto os homens, mulheres, e crianças que trabalharam por eles passam fome. Como é de se esperar, os camponeses muitas vezes mantêm algum extra do que colhem cada mês, mas eles devem tomar cuidado – se abusarem os coletores de impostos perceberão.

Costumes

Montaigne se esbalda ao ridicularizar os outros, desde que os jogos permaneçam divertidos. Quase todo montaigne abraça a importância do humor, mesmo às suas próprias custas, mas existe uma linha tênue que não deve ser cruzada. Quando o escárnio vai muito longe (e montaigne intuitivos sabem quando isto está acontecendo), o *blaguer* ("ofensor") é rapidamente deposto da sociedade culta. Não é incomum encontrar alguém talentoso no ridículo ser muito popular até uma indiscrição; muitos cortesãos especialistas em críticas sociais se encontram sem um patrono poucos momentos após inflamar uma situação delicada. Irônico o bastante, contudo, se uma situação é muito delicada a ponto de ser considerada explosiva, se espera que a maioria das pessoas entre "no jogo" para atenuar a carga de seu vizinho, uma nuance que muitos forasteiros nunca compreendem.

Tocar é outro costume ambíguo em Montaigne. Os montaigne não tocam suas esposas ou maridos enquanto em público (exceto, talvez, quando dançam), mas não é incomum para eles abraçar um cortesão ou amigo na companhia de outros, seja casado ou não. Tocar o rosto de alguém enquanto rindo e tocar a mão ou peito de um amigo também é aceitável.

Arte e Música

Assim como ficam no primeiro plano da filosofia moderna, os montaigne também permanecem os mais influentes no campo da arte e da música. Alguns acreditam que a grandeza é atraída para a nação por sua nobreza patrocinadora. A despeito dos motivos, Montaigne se tornou um campo fértil para todas as coisas criativas, e produz artistas quase tão rápido quanto o olho coletivo da sociedade pode vaguear.

A música de Montaigne é tocada em instrumentos de corda e harpas, com pouca percussão. É muito lenta e banal, reminiscente da música funeral, embora uma pessoa esteja tentando mudar isso. Seu nome é Wolffrond von Hazel (*HOTS-el*), ele tem sete anos e talvez seja o maior talento musical do último século. Nascido em Eisen ("de onde vieram todos os melhores compositores"), von Hazel tornou-se montaigne com seus pais numa viagem estendida apresentando seu

talento, e para adotar um patrono adequado (leia-se: rico) para ele. Ele passou os últimos meses em Paix e reuniu apoio entre os lordes de Montaigne.

Nomes

Como o resto da sociedade montaigne, os nomes giram em torno do status social da pessoa. Por exemplo, os nomes próprios da nobreza são precedidos por um título, então o primeiro nome e sobrenome, seguido pela palavra "du" e a província que governam. (Membros da família real são os únicos permitidos a usar a província de "Montaigne" para este propósito.) Por exemplo, Lady Jaqueline Rede du Pourisse é uma lady da província Pourisse.

Ao manter seus métodos não convencionais, a pequena nobreza pode manter qualquer nome que escolher para si. Nem o clero está ligado ao processo de nomeação da nobreza; muitos de fato perdem seu nome de batismo quando tomam seu posto, com Bispos e Cardeais tomando cinco ou mais nomes em alguns casos. Por exemplo, o Bispo Jules Corinne du Auguereau Crepin d'Agenau serviu ao Alto Cardeal Michel Desaix Jean-Claude du Mirielle Sarnin.

Membros da classe mercante têm um primeiro e um último nome, enquanto o campesinato têm nomes muito simples. As crianças camponesas, por exemplo, recebem apenas um primeiro nome, pois elas raramente deixam seus vilarejos. Em casos como esses, o nome do vilarejo, cidade, ou província das quais são normalmente se tornam um sobrenome se necessário. Como último exemplo, Paul Arrent denota o camponês Paul da província de Arrent.

Religião

Até o início do século XVI, o povo montaigne era resoluto em sua espiritualidade, e muitos encontravam conforto nas palavras dos representantes da Igreja. Com a falta abismal de liderança moral durante os reinados do Rei Léon XII e Léon XIII, a fibra espiritual da nação

XII e Léon XIII, a fibra espiritual da nação começou a decair. Desde então, se tornou evidente que qualquer influência que a Igreja tivesse sobre a nobreza montaigne se apagaria rápido. Isto causou a tentativa de golpe da Igreja que culminou na guerra entre Montaigne e Castillia, e ainda rasga ambas nações.

Hoje a nobreza de Montaigne opõe-se abertamente à Igreja, promovendo livros proibidos e movimentos seculares. O apoio financeiro foi interrompido e as Igrejas estão sendo tributadas. Um clima de pecado prevalece na nação. Com cada vez menos montaignes seguindo a Igreja, o número de clérigos na nação diminuiu também.

Os camponeses de Montaigne (com a exceção de muitos servos) perceberam a mudança das visões religiosas de sua nobreza, bem como o clima de frustração evidente entre os líderes espirituais remanescentes, e muitos temem que estejam condenados. A igreja fez tudo que pôde para mantê-los felizes enquanto solicitava às cortes para aliviar a tensão sobre suas vidas, mas muitos oficiais da Igreja fecham os olhos para as condições do campesinato quando cofres de ouro chegam em suas casas como "presentes do povo".

Não existe atualmente um Cardeal em Montaigne, e todos os Bispos estão ausentes ou em reclusão, deixando os monsenhores e padres sozinhos com a responsabilidade de liderar seus rebanhos desorientados. Entre o medo excessivo entre os camponeses, e o excesso hedonista da nobreza Montaigne, o papel do clero vaticínio remanescente é realmente difícil.

Governo

"O Empereur é um bêbado furioso e ele nunca fica sóbrio."
— Ditado comum entre o campesinato montaigne

Os forasteiros acham a política montaigne confusa. Mesmo os embaixadores familiares com sua estrutura às vezes perdem o rastro de a quem falar e de quem se esquivar. O número vertiginoso de clichês políticos a evitar e a imensa rede de conexões (cada uma com um vínculo emocional associado – e muitas vezes explosivo) pode abalar as melhores Bruxas do Destino.

O resultado é um sistema plenamente funcional em que – de algum modo – tudo é feito. Eventualmente, quando as facas são afastadas, o sangue seca, e todos colocam de lado sua sede de sangue, resultados podem ser alcançados, embora raramente de forma unânime. "Mostre-me uma lei em Montaigne e eu lhe mostrarei alguém que discorda dela", diz o provérbio.

Desde que começou a Guerra da Cruz e a guerra do Empereur contra Castillia, Montaigne dobrou de tamanho. A necessidade de governantes tornou-se cada vez mais importante, e a riqueza da nobreza se expandiu proporcionalmente.

Economia

"Quando a pequena nobreza se veste tão bem quanto eu, então nossa nação está plena, exuberante, rica, e forte. Quando alguém vê um mercante vestido assim, é hora de aumentar os impostos."
— Empereur Léon XIV

Os montaignes desfrutam do mais alto padrão de vida em Théah. As tarifas que a realeza impõe aos mercantes também asseguram que o tesouro de Montaigne esteja sempre cheio. Montaigne consome e importa mais bens, comida, e ferro bruto do que qualquer outra nação. A nobreza compra tanta comida, artesanatos, trabalho, e pedra que sua taxa de consumo excede em muito sua produção e exportação, deixando-os assim numa situação precária se o perigo econômico recair sobre eles – o que nunca aconteceu.

Montaigne usa tanto o *solei* (chamado assim devido da cunhagem do sol montaigne) quanto o Florim. Nas moedas mais novas, as costas tem a cunhagem do Empereur em silhueta, enquanto as moedas mais velhas (que estão se tornando cada vez mais escassas) têm empunhaduras das espadas dos mosqueteiros cruzadas. Por toda Montaigne, mercantes e artesãos aceitam Florins e soleis da mesma forma; muitos mercantes aceitam o Florim mas devolvem soleis sempre que dão o troco.

Cidades e Vilarejos

Todas cidades são muradas. As maiores cidades de Montaigne abrigam feitos impressionantes de arquitetura, e cada prédio é uma maravilha. Dentro das cidades, muitos podem achar estranho nunca ver um vagabundo ou camponês caminhando nas ruas; muitos atribuem isso ao planejamento adequado por parte dos nobres, ainda que outros acreditem que os camponeses são tão ricos que não se misturam. Na verdade, os servos são os únicos camponeses permitidos dentro dos muros da cidade; outros camponeses devem permanecer nas fazendas e pequenos vilarejos onde dignitários visitantes não podem vê-los. Isto assegura os mais saudáveis níveis de respeito e inveja dos membros visitantes da corte, e mantém a atenção do povo na riqueza de Montaigne e não na ruína do campesinato.

Os esgotos sob as cidades são outra maravilha. Construídos muitos metros abaixo das bem mantidas ruas, os ratos estão livres para se alimentar do lixo de Montaigne. Mesmo com tantos bichos se alimentando, os níveis de lixo devem ser preservados pelos humanos. Este é o único momento quando um camponês vê a cidade. Uma vez por ano, uma equipe de trinta camponeses ou mais desce até o subsolo da cidade carregando grandes pás e ancinhos, enquanto mulas puxam grandes carroças cheias de lixo através de um portal aberto por um mestre mago. O lixo vai para algum lugar, mas que montaigne realmente se importa para onde?

O Exército e Seu Estilo de Luta

"Os jovens não pensam em nada além de dar suas vidas pela nação. E nós somos jovens."
— Epitáfio escrito na Grande Tumba fora do Colégio de Guerra Pierre Leveque em Charouse

Anos atrás, o exército de Montaigne era reverenciado como nobre e austero, o braço armado de um poder mundial. Nos últimos anos, contudo, seu tamanho quase triplicou devido ao alistamento, o que subsequentemente enfraqueceu as famílias (principalmente camponeses e agricultores) que apoiam a nação. Ao mesmo tempo sua estrutura de comando diminui, e mais líderes militares inexperientes (incluindo muitos camponeses com talento natural, mas nenhum conhecimento prático) estão indo a campo. A devastação da guerra atual e o crescimento da popularidade de Montegue fizeram com que o exército ficasse "fora de moda" com a nobreza de Montaigne, e poucos da noblesse errant se importam em se alistar, piorando a situação.

A invasão concomitante de Castillia e Ussura alargaram a habilidade de Montaigne em administrar seu exército ao limite, e os generais discutem sobre as situações logísticas mais simples. Com redesignação de Montegue a Ussura, ambas ofensivas veem perder seu ímpeto, e os três generais deixados em seu lugar são tanto menos competentes e menos duros.

O Alto Almirante da Marinha é outro assunto. Seu nome é Alazais Valoix Praisse III, e ele é sem dúvida o líder militar mais ostensivo dos últimos anos. Nascido na nobreza, ele continua a levar um estilo de vida daquele posto. Alazais passa mais tempo nas cortes e casas dos outros nobres do que fazendo seu dever, de alguma forma aparecendo nas melhores festas, enquanto assegura ao Empereur que não existem ameaças piratas próximas. Recentemente, ele ordenou que a poderosa frota montaigne patrulhasse águas "seguras", deixando a baía ao norte de Crieux sem proteção contra pilhagens ou tráfico ilegal.

Estilo de Luta

Os montaigne são espadachins arrogantes. Ainda que possam ser quietos na corte, um nobre que "leve a luta para fora" torna-se uma pessoa muito diferente. A capa e o casaco são despojados, as luvas e coletes jogados ao chão, o chapéu com pluma e a peruca são postos de lado, a espada é desembainhada, e a posição de luta é tomada. O sorriso deixa seus lábios e ele saca sua main-gauche e posa, pronto para mostrar o poder de um cavalheiro mestre da espada.

Os Espadachins montaigne são adeptos da epée, do florete, e do sabre, e não temem humilhar seu oponente. Se um montaigne não se dedica a envergonhar seu oponente, então ele não venceu o duelo. Deve-se observar que duelistas montaigne não acham necessário matar seu oponente. Os mosqueteiros, por exemplo, são treinados para desarmar um criminoso e trazê-los a julgamento.

A *main-gauche* (adaga da mão inábil), inventada pelos Vodacce, tornou-se uma nova adição à filosofia duelista montaigne. Ela é principalmente usada para estocar ou aparar, e os montaigne se acostumarão a privar um oponente de sua espada com ela, dando outra chance para golpear.

Os Mosqueteiros

Os soldados de elite do exército de Montaigne, os Mosqueteiros, realizam importantes papéis na nação, desde defender a lei do rei ou escoltar nobres através de territórios perigosos, até realizar qualquer uma de inúmeras tarefas para a realeza. Eles juram um voto ao Empereur de Montaigne ao se alistarem e recebem um florete, um tabardo (manto), e um mosquete que estabelece sua autoridade. O punho do florete é especialmente forjado e equipado por ferreiros reais. O tabardo tem um ornamento real na frente e nas costas, e o mosquete é feito de aço fino e ornado com marcas de prata pura e a *fleur de lis* na coronha.

Os Mosqueteiros são escolhidos por um conselho de vinte de seus possíveis pares. O número de Mosqueteiros sempre permanece em mil. Para continuarem revigorados, bem treinados, e eficientes, os velhos soldados se aposentam e novos soldados entram no início de cada primavera.

Cada Mosqueteiro luta até a morte para defender a honra de outro. Por os Mosqueteiros serem tão fortemente ligados uns aos outros, eles devem ter muita confiança no julgamento e lealdade daqueles em torno si.

A Guarda Relâmpago

A guarda pessoal do Empereur é conhecida como a Guarda Relâmpago, formada pelos maiores soldados e espadachins de Montaigne. A guarda durou mais de 600 anos, servindo exclusivamente ao Empereur. Hoje a guarda serve como os Mosqueteiros de elite do Empereur. Eles são devotados e honrados, incríveis espadachins e defensores ferrenhos da soberania real. Quando necessário, eles também podem agir como mensageiros, escoltas, guarda-costas, investigadores, ou embaixadores reais.

A participação na Guarda Relâmpago é a maior posição militar que um montaigne pode alcançar; até mesmo generais e almirantes ficam abaixo deles na intrincada escada social de Montaigne. Considerados cavaleiros pelos nobres, a Guarda do Empereur é o mais fino exemplo de dever e honra. Manter o posto é a pura personificação do valor, e ninguém ousa questionar a validade dos homens e mulheres que servem na guarda de elite do Empereur.

Cavaleiros da Guarda Relâmpago pode ser apontados apenas pelo próprio Empereur; apenas ele "nomeia" soldados (comumente saídos dos Mosqueteiros) para este posto. Somente cem Espadachins podem ser membros de uma vez.

Relações Atuais com o Resto de Théah

Avalon

Embora o constante embaralhamento governamental entre Montaigne e Avalon tenha se estabelecido e as relações comerciais pelo Mar do Comércio estejam em alta, os velhos rancores continuam entre as duas nações. Montaigne e Avalon passaram para novos conflitos, e as lutas internas dentro de ambas nações servem para manter estas hostilidades enterradas por enquanto.

Castillia
O povo de Montaigne nunca respeitou os castillianos, ressentindo-se de sua agricultura e exportações em expansão e desprezando a siesta diária de quatro horas. A atual guerra com Castillia é considerada uma causa justa – uma rebelião contra uma Igreja totalitária – mas é realmente uma desculpa para os montaigne expressarem suas agressões.

Eisen
O Tratado de Weissburg terminou com hostilidades abertas entre Montaigne e Eisen, mas as emoções por baixo destes golpes de raiva permanecem. Os montaigne fizeram dos eisen inimigos, embora possa não parecer dessa forma para aqueles de fora do conflito. Ambos os lados fizeram uma demonstração pública de troca de recursos um com o outro (incluindo o emprego de vários generais eisen nos campos de treinamento montaigne).

Nação Pirata
A marinha de Montaigne atualmente divide seu tempo entre a guerra com Castillia (que muitos pensam que foi vencida no mar meses atrás) e defender seus navios mercantes da Nação Pirata. A Liga Vendel recentemente ofereceu navios mercenários adicionais para escoltar as embarcações mercantes pela duração da guerra, mas os montaigne têm estado em um silêncio misterioso.

Ussura
Fora a chegada do General Montegue e suas forças no fim do Rio do Comércio, existe pouco contato entre Montaigne e Ussura. De um lado, elas estão distantes uma da outra, e é simplesmente mais fácil negociar com outras nações que estão mais próximas. Os montaigne não têm mais respeito pelos ussuros do que têm pelos outros, ou não teriam mandado tropas para a nação (embora tenha sido postulado que as ordens do Empereur ocultam motivos secretos).

Vendel
Montaigne mantém contato com Vendel principalmente através da Liga e seus contratos comerciais, que regularmente tencionam seus recursos. Se não fosse por uma série de tarifas colocadas pelo Empereur e seu conselho, as constantes maquinações da Liga Vendel poderiam ter causado tensão entre estas nações. Também, é bastante óbvio que a captura de Barcino por parte de Montaigne e sua consolidação com Buché é lucrativa (e assim aceitável) para a Liga.

Vodacce
As relações comerciais de Montaigne com Vodacce certamente são mais agradáveis (e lucrativas) do que aquelas com qualquer outra nação em Théh, por muitos motivos. Antes de tudo, o povo montaigne ama os itens produzidos pelos vodacce, a quem consideram "maiores que a moda". Rumores abundam, contudo, de que o Empereur – que tem transformado todos em inimigos, ou alienados – está consolidando uma futura aliança política.

NPCs Montaigne

Empereur Léon Alexandre du Montaigne XIV
"Claro que o Empereur acredita em Theus. Ele olha no espelho toda manhã, não olha?"
— Lady Jamais Sices du Sices

O Empereur du Montaigne é possivelmente o homem mais poderoso do mundo, e também o mais arrogante. Ele se preocupa pouco com seu povo, além de vê-los como uma fonte de renda. O Empereur é seu próprio amor verdadeiro. Todo ano em seu aniversário, ele envia um ganso para cada família camponesa no reino, mais para seu autoengrandecimento do que por qualquer desejo de evitar que fiquem famintos. Além disso, ele é inconstante e excêntrico. Um dia decidiu renovar um teatro em Charouse, e nesse dia todo seu considerável poder voltou-se para o projeto. No dia seguinte, ele o jogará o projeto sobre um subordinado,

não se importando realmente se a tarefa será realizada ou não. Seus subordinados aprenderam isso, e muitas vezes passam estes projetos aos ambiciosos jovens nobres que procuram ganhar o favor do Empereur.

Imagem: O Empereur está mostrando sua idade. Seu cabelo, quando não está oculto por uma peruca branca, é quase completamente grisalho. Suas bochechas ameaçam ceder, e ele está um tanto acima do peso. O Empereur veste-se apenas com as roupas mais finas e das maiores tendências, e normalmente está acompanhado por ao menos uma jovem donzela.

Metas: Mais do que qualquer coisa, o Empereur quer um filho. Ele passou por duas esposas e está em sua terceira, e tem nove filhas para exibir seus problemas. A impertinência de suas esposas em lhe darem apenas filhas o levou aos limites da paciência. Além disso, ele só se preocupa com seu próprio prazer e conforto.

Interpretando o Empereur: Faça o que quiser. Ninguém ousaria repreendê-lo em qualquer coisa que faça. Pegue o que quiser. Seus subordinados tomarão conta dos detalhes do pagamento depois. Espere ser elogiado pela mínima exibição de esforço.

Imperatriz Morella du Montaigne
"Venha aqui, jovenzinho. Tenho uma proposta para você..."

Uma poderosa Bruxa do Destino, Morella casou-se com o Empereur como uma manobra política de seu pai. Até agora, ela teve apenas uma filha com ele, Dominique. Nunca próxima a seu marido, ela se preocupa com que ele a mate quando ficar cansado dela uma vez que o aborreceu com uma filha. Apenas seus laços políticos a Vodacce a mantêm viva até agora, mas ela suspeita de que o Empereur esteja

simplesmente esperando por sua chance de matá-la sem ser pego.

Dois meses atrás, ela acordou para encontrar um fio negro ligado a ela. De acordo com a cultura das Bruxas do Destino, o fio negro indica morte iminente. Até agora ela não foi capaz de encontrar a outra ponta do fio, mas começou a fazer planos para fugir de Montaigne antes que seu destino se concretize.

Imagem: Escolhida a dedo pelo Empereur vinte anos atrás, a Imperatriz é uma beleza cadente. Seu cabelo escuro perdeu um pouco de seu esplendor, seus olhos verdes um pouco do brilho, mas ela ainda chama a atenção. Quanto ela será capaz de suportar, contudo, é uma questão que a assombra.

Metas: Sua meta primeira e definitiva é sair de Montaigne inteira. O fio negro que recentemente apareceu a assombra como uma serpente em torno de sua garganta. Todos seus esforços são feitos em arranjar uma fuga perfeita. De importância secundária é manter o Empereur feliz. Se ela o enfurecer antes que sua fuga esteja pronta, pode nunca ter a chance de fugir.

Interpretando a Imperatriz: Aja como se você não tivesse dormido o suficiente. Comece perdendo o olhar na distância, sem foco. Se vir algo que possa ser útil na fuga de Montaigne, sente-se direito e comece a prestar mais atenção.

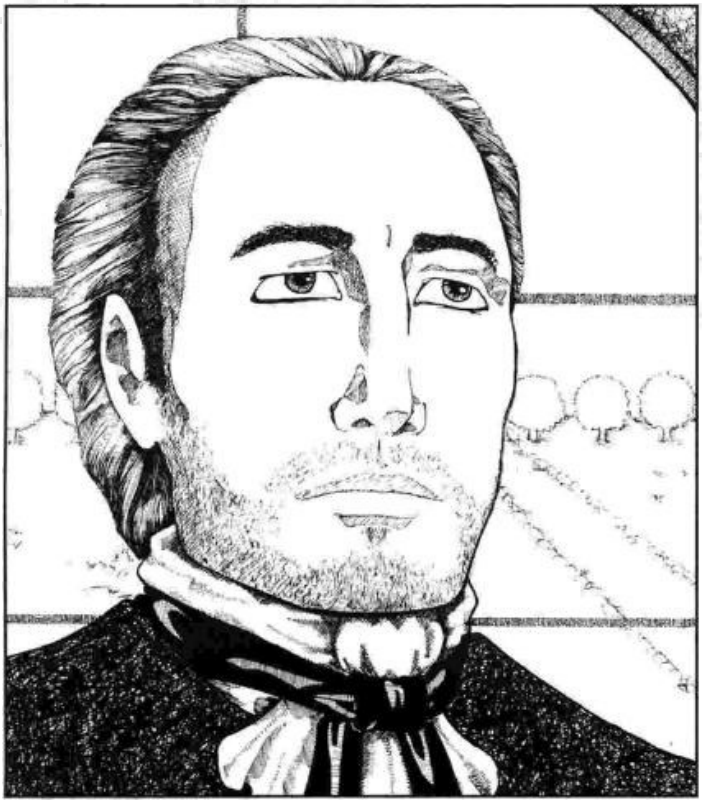
Dominique du Montaigne
"Umm... com licença, por favor."

A mais jovem das nove filhas do Empereur, Dominique sempre foi conhecida por ser um desapontamento para seu pai. Não apenas ela não é um garoto, mas também carece da menor inclinação à feitiçaria. Até seu recente casamento com Montegue, seu pai a ignorou ou tratou-a como um inconveniente. A despeito disso, e a despeito da fachada tímida que ela usa, Dominique é uma mulher muito esperta e capaz, assegurando seu lugar na vida. Ela tem uma invejosa admiração pela honestidade de Montegue.

Imagem: Dominique tem 19 anos de idade. Ela tem grandes olhos azuis, e é fina, pálida e delicada, como se um abraço mais forte pudesse quebrá-la em pedaços. Ela tem cabelo castanho claro encaracolado, o que lhe dá uma aparência tímida. Sua gravidez começou a aparecer.

Metas: Dominique está dividida entre a lealdade a seu marido, o General Montegue, e seu pai. Ela não está certa de qual lado tomar, se tomar algum. Ela tem sua própria agenda também. Foi colocada no comando do envio de presentes e outras sutilezas sociais para nobres cuja família se deseja dar uma boa impressão. Secretamente, ela está enviando as criadas de Montaigne como espiãs, que a atualizam sobre muitas das coisas que acontecem em Théah.

Interpretando Dominique: Torça os anéis em seus dedos enquanto fala. Fale suavemente. Viaje com seus olhos pela sala.



Montegue du Montaigne
"Realmente, madam, acho que seu estilo de cabelo parece um tanto estúpido, e estas velas certamente incendiarão sua cabeça."

Embora seu recente heroísmo o tenha elevado do campesinato, Montegue carrega sua herança como um estigma. Ele não segue modas ou tendência, às vezes esquece de pentear o cabelo, e pior de tudo, ele muitas vezes expressa seus sentimentos verdadeiros quando lhe pedem a opinião. Nas cortes de Montaigne, isto normalmente é seguido por um silêncio embaraçoso, e então uma mudança de assunto. Montegue descobriu que não gosta muito da vida cortesã. Ainda assim, ele é um soldado leal e não tem intenções de destruir o sistema.

Imagem: Montegue é de constituição e altura medianas. Ele tem cabelos curtos e negros, e ainda que tente se adaptar aos costumes de seu novo status, ele ainda ostenta fortes traços de sua herança simples. Ele tem um olhar penetrante, e sempre olha as pessoas diretamente nos olhos quando fala com elas.

Metas: Montegue juntou-se ao exército com a vaga ideia de tornar as coisas melhores para o campesinato, mas ele acha que mesmo seu novo status não lhe deu essa autoridade. Ele não sabe ao certo o que quer fazer em seguida.

Interpretando Montegue: Pense as coisas até o fim, mas só explique-as aos seus subordinados um passo de cada vez. Assuma que eles podem seguir seu raciocínio daí a menos que digam o contrário. Fale confiantemente e olhe as pessoas nos olhos. Nunca acredite que algo está além de suas capacidades, mas tenha um plano reserva para o caso de estar errado.

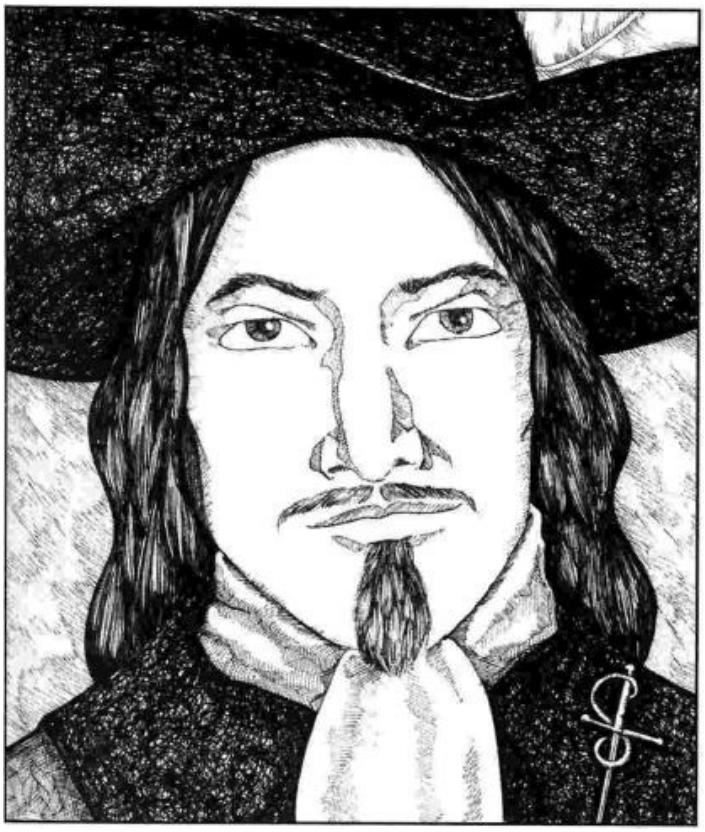
Jean-Marie Rois et Reines
"Sejam suas palavras sobre o Empereur verdadeiras ou não, elas nunca mais serão faladas novamente."

Jean-Marie é o cabeça dos Mosqueteiros. Ele sabe sobre a inquietação entre os camponeses, mas jurou proteger *l'Empereur*, e sua palavra é sua honra. Ele ainda pressiona o Empereur com apelos pelo povo quando pode (mais comida, perdões para aqueles injustamente aprisionados) mas percebeu que Léon simplesmente não se importa com o bem-estar deles. Então ele faz o que pode por eles com sua autoridade limitada. A única coisa que pode fazê-lo quebrar seu voto é se o Empereur se tornasse um traidor de seu próprio povo. Ele casou-se com a sexta filha do Empereur, Anne, por amor, e recebeu sua atual posição como um dote.

Imagem: Jean-Marie tem uma figura vistosa com seu bigode e barba precisamente aparados. Seu cabelo é escuro, e seus olhos cinzentos. Sua roupa está sempre arrumada e limpa, e ele nunca é visto sem o uniforme.

Metas: A principal meta de Jean-Marie em vida é fazer seu trabalho tão bem quanto possa, tratar as pessoas tão agradavelmente quanto seu trabalho permitir e então voltar para casa para sua amada esposa à noite.

Interpretando Jean-Marie: Uma vez que tenha dado sua palavra, nunca volte atrás. Você ama seu país e seu



povo, mas está ligado pela honra a seguir as ordens de seu Empereur. Se não gostar das ordens, faça uma queixa hesitante, então capitule sem resistir.

Ussura

"Da altura das montanhas, e velozes rios correm. Se Théah tem uma alma, um coração, então certamente ele descansa nos verdejantes campos de Ussura..."
— Xavier du Doré, Embaixador de Montaigne para o Gaius de Ussura

Introdução

De seus altos e nevados picos até o mar interior e as planícies extensas, o povo comum de Théah olha para Ussura com piedade e desprezo. Sua religião é retrógrada, eles dizem, e seu povo ignorante. Eles dançam sob a luz da lua ao lado de rios largos, e nunca tiveram um pensamento de códigos de conduta civilizados. Além disso, os nobres agem tão pobremente quanto seus camponeses. Até mesmo o grande Conselho Knias não é melhor do que os servos e mercantes – por que, seu Gaius, líder da terra esquecida – é um plebeu imbecil! Sob sua riqueza e arrogância, estão certos: Ussura não tem futuro.

Mas como eles dizem, seus olhos enchem-se com medo, e quando passam dentro da visão da paisagem nevada, até mesmo o mais bravo mercante baixa sua voz. Pois a floresta de Ussura pode ouvir cada palavra.

A Terra

Ussura é uma terra de florestas frias e taiga congelada; a monotonia é contínua exceto por colinas esparsas. O verão é curto, com a temperatura raramente excedendo os 20 graus, enquanto que os invernos são longos e severos, em alguns lugares alcançando temperaturas tão baixas quanto 30 graus abaixo de zero. Ainda, estes são extremos para Ussura, com temperaturas em média 6 graus negativos no inverno e 10 graus no verão.

A ampla variedade de árvores e plantas em Ussura pode resistir ao clima frio, e os ussuros capturam uma grande abundância de animais de peles. As peles são de fato o maior item de exportação do país. Ainda que isso possa parecer incomum numa cultura tão em sintonia com a natureza, os ussuros veem a vida e a morte como parte do processo, e nunca desperdiçam a carne dos animais que capturam.

A flora em Ussura é muito semelhante àquela do resto de Théah, com bétulas, pinheiros, e o ocasional carvalho. A bétula é mais proeminente, e os Ussuros aprenderam a fazer caixas, sapatos, e papel de sua casca.

Para aqueles não nativos a Ussura, a terra pode parecer ativamente maliciosa. A caça selvagem nunca é encontrada. Bagas e cogumelos inevitavelmente deixam o transgressor doente, e os pontos de referência parecem mudar de acordo com seu próprio capricho. Enquanto isso, os ussuros caminham por todo esse caos, alegremente inconscientes de sua existência. De fato, os ussuros imaginam por que as pessoas de outras nacionalidades consideram a sua terra rigorosa e inóspita. Afinal, Matushka fornece

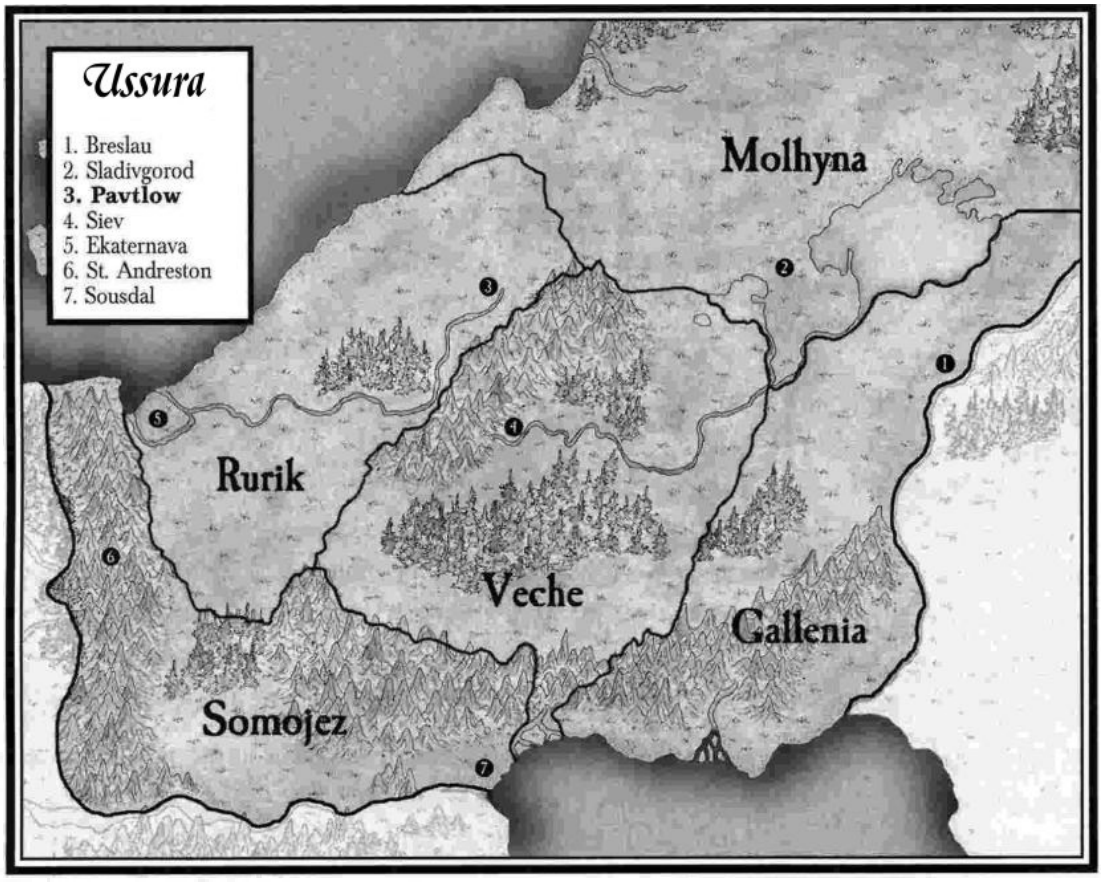
tudo de que precisam, e se ela às vezes pode ser dura, é apenas porque quer que seus filhos sejam fortes.

Ussura é dividida em cinco províncias, cada uma observada por um membro do Conselho Knias. Estas províncias variam em tamanho, mas mesmo a menor é maior do que a toda a ilha de Avalon. Novgorov, Vladimirovich, Pietrov, Riasanova e Pskov são os sobrenomes dos cinco grandes Knias, e suas províncias são respectivamente chamadas Rurik, Veche, Molhyna, Gallenia, e Somojez.

Molhyna (*mol-I-na*), a província mais setentrional de Ussura, é composta de milhas de tundra plana e inexpressiva, pontuada ocasionalmente por florestas e montes dispersos. Uma de suas maiores características é o Lago Vigil, um massivo mar interior. Este mar amargo é estagnado, mas há muito tempo, rios ou canais o conectavam aos mares do leste.

Rurik (*RU-rik*), na porção noroeste de Ussura, não é tão fria quanto Molhyna, e ocasionalmente é possível cultivar gêneros alimentícios lá. Muito do sustento de Rurik depende do comércio de peles, e os caçadores vêm de tão longe quanto Chelevok pelos altos preços oferecidos em Pavtlow. Estas peles são frequentemente enviadas até Ekatnava, então negociadas aos mercantes da Liga Vendel. Rurik também é conhecida por seus grandes bandos de lobos, que muitas vezes caçam veados e renas, mas de algum modo nunca molestam o gado dos mujiques.

Veche (*VE-tche*) fica na Ussura central. Faz fronteira com as altas montanhas Sorivdgrastov ao noroeste, que são particularmente mortais nos longos invernos de Ussura. Mesmo no verão, a única forma razoavelmente segura é através pela Passagem de Pyotyr, localizada ao oeste de Siev. O Lago do Urso fica perto, chamado assim pelos inúmeros ursos que chegam todo ano durante a época de reprodução. Os ussuros são conhecidos por pescar próximos a eles sem incidentes desde que joguem alguns peixes para os ursos eventualmente. A porção sul de Veche é composta de uma floresta massiva e antiga, proibida para os madeireiros e fazendeiros. Embora algumas estradas levem pela floresta, elas raramente são viajadas, e muitos comerciantes preferem viajar até o Rio Ekaterina ou junto ao canal Volog até Gallenia.



A província meridional de Ussura é conhecida como Somojez (*so-MO-ies*), famosa por suas massivas árvores dentro de suas florestas. Diz-se que Matushka proibiu expressamente de derrubar qualquer árvore em que os lenhadores não puderem dar a volta com seus braços.

Gallenia (*ga-LEN-i-a*) é o nome da província ao sudeste de Ussura. É margeada ao leste por uma massiva muralha de fogo que evita boa parte da interação com Catai. A muralha envolve toda Catai, embora existam rumores de uma entrada em algum lugar dentro dos Corredores de Chamas. Gallenia é uma terra densamente arborizada, rica em caça e animais com pele. Ao sul está "O Espelho", um enorme mar que permanece perfeitamente calmo na maior parte do tempo. Vários milhares de ussuros vivem junto a suas margens em pequenas vilas de pescadores e se aventuram em suas águas para fazer sua vida.

O Povo

Os ussuros são um povo gentil e contente. Eles recebem tudo que precisam da terra, e não precisaram se proteger de quaisquer exércitos invasores em séculos. O único conflito em que se encontram envolvidos é a ocasional briga de bar. Estas brigas são um sintoma de outro aspecto da personalidade dos ussuros. Eles expressam suas emoções muito abertamente e muitas vezes são vistos como crianças grandes pelas pessoas de outras nações. Eles carecem de limitações e malícia, o que pode ser confundido com imaturidade.

Ao mesmo tempo, são profundamente religiosos e supersticiosos. Eles nunca duvidam da existência e Matushka; podem senti-la em torno de si, amorosa mas severa. Eles sabem que ela estará presente nas horas de necessidade.

São pessoas baixas e largas, tipicamente possuindo cabelos e olhos negros. Sua aparência é pálida, e eles rapidamente ficam vermelhos após algumas doses. Seus narizes são bulbosos, e têm dedos curtos e grossos que ficam com calos facilmente.

Estratos Sociais

As pessoas em Ussura formam duas classes principais: os mujiques e os boiardos. Os mujiques são os camponeses, enquanto que os boiardos são os proprietários de terra em Ussura: eles coletam uma porção das colheitas dos mujiques em troca de deixá-los usarem a terra.

Entre os mujiques, os maiores e mais fortes tipicamente recebem mais respeito de seus pares. Desafios de proeza física muitas vezes ocorrem em vilas rurais: tudo desde queda de braço até corridas a pé e cabo de guerra. As mulheres não são excluídas destes desafios, mas elas tendem a preferir jogos onde sua resistência superior ajuda a compensar sua falta de força.

O status de um boiardo tem mais a ver com quanta terra ele possui do que quanto forte ele é. Certamente, existe status a ser conquistado nas feiras locais ao vencer uma ou duas competições, mas um boiardo que possua apenas uma pequena parcela de terra nunca será tão poderoso quanto um que tenha centenas de hectares.

Etiqueta

Ussura é de um frio mortal, e os vilarejos são separados por caminhadas de duas semanas ou mais. Como resultado, nenhum ussuro recusa hospitalidade a alguém que entre no vilarejo exceto sob as circunstâncias mais extremas. Recusar-se a dar a um viajante um pouco de comida e deixá-lo se aquecer no forno é equivalente a assassiná-lo. Isso aumenta a reputação dos ussuros pela generosidade.

Um ussuro não hesitará em compartilhar sua comida, pouso, bebidas, ou até mesmo acampamento com um viajante em necessidade. Entretanto, será gravemente insultado se não mostrar semelhante cortesia; seria como dizer-lhe que você não se importa se ele viva ou morra. Os ussuros que viajam em outros países muitas vezes foram gravemente insultados quando pedidos a pagar por uma refeição que assumiram como hospitalidade. Tais discussões muitas vezes terminam em brigas, dando aos ussuros uma reputação por serem cabeças quentes.

Os costumes à mesa são casuais, e os ussuros têm uma atitude relaxada frente à nudez. Seus banhos de vapor são comunais. Os banhistas se despem antes de entrar, se apressam pra fugir do frio, suam no calor tanto quanto puderem suportar, e então correm pra fora novamente para se esfregarem com as mãos cheias de neve ou pulam num riacho gelado antes de se secarem e se vestirem. As pessoas de outras nações que testemunham este ritual muitas vezes ficam boquiabertos de espanto, não apenas pela atitude casual frente a se despir na frente de estranhos, mas também por sua tremenda habilidade em suportar tratamento tão brutal.

Roupas

Os ussuros usam longas vestes quentes chamadas "caftan", firmemente presos em torno da cintura e muitas vezes em camadas para evitar o frio. Seus chapéus são feitos de peles, ainda que os homens normalmente cultivem grandes barbas e usem seus cabelos longos. As mulheres puxam o cabelo para trás, com as casadas cobrindo seu cabelo com um xale conhecido como uma babushka.

Aqueles que podem ostentar tais luxos (ou seja, os boiardos) são inclinados a tingir suas roupas em laranjas e vermelhos brilhantes. Boiardos que ativamente possuem e administram terras sempre usam botas vermelhas brilhantes para mostrar sua posição.

Dieta

A dieta típica dos mujiques inclui comidas tais como sopa de repolho, nabos, alho, pepinos em conserva, e geleias. O pão é servido em cada refeição. Quase 40 por cento da dieta de um ussuro consiste de pão não levedado; o tipo mais popular é conhecido como *khleb*.

Ovos e leite são de longe mais abundantes do que carne, que é tipicamente comida apenas quando os mujiques têm tempo para capturar ou caçar. Cogumelos são muito apreciados, e secos e preservados para uso pelos longos invernos.

Os ussuros bebem cerveja fraca e hidromel (mel fermentado) junto com álcool que destilam dos grãos da região. A bebida favorita é a vodka, assim como uma bebida chamada *kvass*, derivada do pão. Os boiardos suplementam esta dieta com caça selvagem, algumas comidas importadas tais como peixe salgado e bebidas exóticas.

Costumes

Os verões curtos e invernos longos e inóspitos ditam o estilo de vida dos ussuros. Eles trabalham febrilmente no verão, tentando realizar as colheitas antes que a primeira geada caia sobre os campos. No inverno, eles passam a maior parte do tempo dentro de suas pequenas casas, sentados ou próximos aos fornos que formam o centro de suas casas. Eles possuem grande paixão pelo álcool, e passam boa parte do inverno nas bebedeiras que tornam suportáveis estes longos períodos de isolamento.

Muitas conversas "pesadas" ou importantes são feitas sobre o chá temperado (chamado *zvetochy*) na mesa da cozinha, o centro inconteste do lar ussuro. Muitos ussuros têm um forno a lenha central na cozinha chamado *pechka*, e um hóspede muitas vezes é convidado a dormir perto dele para manter-se aquecido.

No último dia da semana, todos os mujiques tomam duas horas de sua agenda diária na manhã para orar a Matushka (enquanto dão graças ao Profeta) no altar do vilarejo. Tipicamente, o homem mais instruído no vilarejo lidera a cerimônia; muitos vilarejos não podem dispor de padres de verdade.

O dia mais importante do ano para qualquer ussuro é o Dia do Renascimento, o terceiro dia de Corantino. Ele celebra o aniversário de sua barganha com Matushka. Neste dia, todo ussuro, mesmo as crianças pequenas, tem o dedão de sua mão esquerda perfurado com uma agulha e pingam uma gota de sangue no chão para ajudar a nutrir Matushka. Durante o dia normalmente então se faz orações e canções.

Durante o inverno, as famílias ficam em casa a maior parte do tempo, relaxando, contando histórias, visitando vizinhos, bebendo, e jogando. Desde que as Praças foram introduzidas em Ussura, se tornaram muito populares, permitindo que uma família entediada passe algumas horas numa delas.

Arte e Música

"Ouça, criança, as histórias que o vento conta..."
— Koshchei

Os ussuros são famosos por suas miniaturas em madeira. Eles são conhecidos por passar dias criando uma única mão para uma boneca que não é maior do que o polegar de um homem. Seu trabalho é minuciosamente detalhado, e muitas vezes tão preciso que os estrangeiros não podem ver as costuras onde as pequeninas partes se unem. Todo ano na cidade de Siev uma enorme competição é realizada e os escultores de madeira de toda Ussura entram com suas mais finas obras na competição. Os prêmios são doados pelos boiardos que frequentam a competição, e ainda que variem amplamente de um ano a outro, eles sempre valem a viagem. O grande prêmio do ano passado foi um trenó refinado com quatro cães para puxá-lo. O ano anterior, o vencedor recebeu oito hectares de terra e se tornou um boiardo menor.

A música ussura é alta e violenta, e muitas vezes um tanto vistosa. Espera-se que todos cantem junto, e a experiência comunal é mais importante do que a beleza da canção em si. Muitas das canções são espirituais que homenageiam a terra. Algumas canções de ninar contam histórias sobre alguns dos contos de fadas mais comuns contadas em Ussura, tais como a história do chefe da família Riasanova que conseguiu a habilidade de transformar-se no Pássaro de Fogo. A verdade da canção permanece um mistério.

Nomes

Em Ussura, os nomes de família podem ser longos, convolutos e peculiares. Quando o filho de um mujique comum nasce, recebe um primeiro nome (ou "do Profeta"), tal como Pavel.

O último nome de cada filho é uma modificação do nome do pai (neste caso, Ivan). O sufixo -ova (ou -ovna) no sobrenome denota uma filha, tal como Ivanova (filha de Ivan). Do mesmo modo, o sufixo -ov denota um primogênito: Ivanov. O sufixo -vich denota um segundo filho, ou um menor.

É uma prática comum adicionar o nome da cidade ou vilarejo como um nome do meio da criança, para que seu lar torne-se parte de sua identidade.

Usando o fictício Ivan de Ekatnava como exemplo, seu filho poderia se chamar:

Primeiro Filho: Pavel • Ekatnava • Ivanov

Segundo Filho: Nikolay • Ekatnava • Ivanovich

Quaisquer Filhos Posteriores: Primeiro Nome • Ekatnava • Ivanovich

Primeira Filha: Makhaia • Ekatnava • Ivanova

Quaisquer Filhas Posteriores: Primeiro Nome • Ekatnava • Ivanova

Quando Pavel se casar, sua esposa, Iviana Breslau Petrovna, adicionará seu nome ao dela, usando o sufixo do sobrenome tradicional -tova, e se tornaria Iviana Breslau Petrovna Paveltova.

O primogênito de Pavel, Aleksei, usaria o nome de seu próprio pai como seu sobrenome, e assim seria Aleksei Ekatnava Pavelov.

Os boiardos usam uma variante simplificada da prática de nomes comum. Ainda que alterem seu sobrenome para conformar-se ao nome de seus pais, eles às vezes usam o primeiro nome de suas mães como seu sobrenome. Eles quase sempre escolhem o pai com a maior posição social.

Não importa quem sejam os pais, cada filho de boiardo usa seu título familiar no final de seu sobrenome, notando que ele ou ela descenda de um dos cinco líderes dos Knias originais. Apropriadamente, o sobrenome criado pelo membro Knias original (Novgorov, Vladimirivich, Pietrov, Riasanova e Pscov) tornou-se o sobrenome familiar, prefixado pelo modificador 'v' (de). Assim, o filho de um boiardo rico de boa linhagem poderia chamar-se Mikhail Ekatnava Elizavetov v'Riasanova.

Religião

A Igreja Ortodoxa Ussura é a religião do estado, combinando as palavras do Primeiro Profeta com a adoração nativa ussura a Matushka, a Mãe Terra.

Diz-se que Matushka aparece como uma mulher anciã e matronal com dentes e unhas de ferro. As crianças devem ser educadas se a encontrarem, pois ela devora meninos e meninas mal educados. Ela não tolera impertinência, mas recompensa generosamente aqueles que a tratam com respeito. Os ussuros sentem que a natureza serve como guia para o comportamento adequado, e os visitantes que não compreendem este aspecto de sua religião muitas vezes se encontram completamente confusos por alguns costumes dos ussuros.

A Ortodoxia ignora completamente o Segundo e Terceiro Profetas, sentindo que suas mensagens foram contra a intenção do Primeiro Profeta. Afinal, as coisas começaram tão bem; que motivo haveria para mudá-las? Esta decisão os coloca em desacordo com o resto da Igreja do Vaticínio, então há pouco contato entre eles desde a vinda do Segundo Profeta.

Governo

O Gaius

O Gaius, Guardião do Conselho Knias, governa Ussura e sua palavra é lei. Acredita-se que Matushka não permite que um Gaius permaneça no poder a menos que ela aprove suas ações. Quando o Gaius morre, Matushka seleciona o novo governante dentre os mujique (*não* dentre os nobres boiardos), identificando sua escolha ao tornar o cabelo do novo Gaius branco. A população de Ussura não tem indicações da escolha de Mathsuka do próximo Gaius até o dia que o velho Gaius morre, então a única estabilidade real no país são as cinco grandes famílias boiardas.

O atual Gaius é um homem jovem chamado Ilya Sladivgorod Nikolovich, um governante seriamente mortal. Quando um dos boiardos o insultou após ele chegar ao poder, Ilya jogou o homem aos seus cães, e sentou calmamente bebendo um copo de vodka enquanto o destroçavam. Ilya formou um grupo de mosqueteiros que ele chama de *stelets*, que realizam as ações menos saborosas que ele precisa fazer.

O Knias Douma

O Knias Douma é tecnicamente um grupo de conselheiros para o Gaius. Claro, uma vez que o Gaius é um mujique e raramente tem qualquer experiência política anterior, o Douma normalmente guarda o poder real em Ussura. As famílias boiardas se tornaram bastante adeptas em manipular o Gaius durante anos. Existem cinco posições no Knias Douma, cada uma permanentemente mantida por uma poderosa família boiarda.

A primeira posição vai para a família Novgorov (*NOV-go-rov*), líderes da província de Rurik. Eles controlam boa parte do comércio na porção do extremo noroeste de Ussura, principalmente conduzido junto com a Liga Vendel. O líder da família pode assumir a forma do Grande Lobo, rei de todos os lobos. Esta é a mais prestigiosa posição no conselho, dado a descendência do antigo Arquiduque Novgorov (o homem que criou o Knias Douma e unificou as cidades-estados ussuras). Como a primeira família, os Novgorovs sempre puderam emitir seu voto por último quando o Conselho faz uma decisão. Sua província, Rurik, é a região mais populosa do país e contém a capital ussura, Pavtlow.

O atual líder da família Novgorov é o jovem príncipe Aleksi Pavtlow Markov v'Novgorov. Devido à sua falta de ambição e suas imprevisíveis alterações de humor, ele não lidera atualmente o Knias.

A segunda posição vai para a família Vladimirovich (*vla-di-MIR-o-vitch*) de Veche. O líder da família pode assumir a forma do Avô Urso, o maior e mais forte urso vivo. O principado de Veche é a segunda maior região de Ussura, mas uma das mais escassamente povoadas. Sua maior cidade, Siev, é um ponto central de atividade política e mercantil. Veche e Somojez conduzem comércio limitado com o Império da Lua Crescente; esta rivalidade tencionou as relações no Knias Douma no passado.

O terceiro assento no conselho vai para a família Pscov (*PIS-kov*) de Somojez. Eles controlam a longa parte de Ussura ao leste de Eisen, embora tenham poucas rotas comerciais altamente valiosas no Império da Lua Crescente. Eles absorveram um pouco da cultura eisen em sua família, e o líder da família pode assumir a forma de um drachen. Sua província contém alguns dos mais belos monastérios e relicários em toda Ussura, embora muitos fiquem na serra *Sorivdgrastov* ao norte da província, e sejam fortemente guardados pelos Pscov. Boa parte da nobreza Pscov também descende do Grande Duke *Vsevolod*, santificado por seu trabalho com a Igreja em Ussura. A família Pscov prefere o título de "*Tabularius*", ou "Guardião da Fé". A Ortodoxia é muito forte nesta região de Ussura, com muitas igrejas, locais sagrados e festivais que celebram a religião ussura.

A família Riasanova (*RI-a-sa-no-va*) de Gallenia guarda o quarto assento do Knias Douma. Eles controlam a porção sudeste de Ussura, e o comerciam ocasionalmente com os poucos cataios que emergem da muralha de chamas que cerca seu império. O líder da família pode assumir a forma do legendário Pássaro de Fogo, um enorme falcão cujas plumas brilham com mais intensidade do que qualquer vela. Embora os Riasanova sejam a menor família no Knias, seus membros são conhecidos por sua ferocidade e tenacidade.

A família Pietrov (*pi-E-trov*) de Molhynia mantém o último assento do Knias Douma. Eles controlam toda a Ussura setentrional, e conduzem um comércio exíguo. O líder da família é uma figura perturbadora conhecida como Koshchei. Suas habilidades de metamorfose parecem bastante comuns, aparentemente limitadas à forma de um grande corvo. Contudo, sua carne tem uma palidez de cera que lembra a de um cadáver. Adicione a isso os boatos de que ele guarda o assento da família Molhynia desde a criação do conselho séculos atrás, e é fácil perceber porque tantos rumores o cercam.

Economia

Como dito acima, muitas das exportações de ussura são peles. Existe também um forte comércio de mel e cera de abelha. Para as importações, os ussuros compram principalmente temperos, vários tipos de bebidas, e aço. Os boiardos supervisionam este comércio e têm uma renda confortavelmente maior do que o mais trabalhador mujique.

Boa parte do comércio dentro de Ussura é realizado pelo escambo, uma vez que a cunhagem centralizada ainda não foi adotada. O Florim começou a escavar seu caminho no país, mas os comerciantes inescrupulosos muitas vezes deturpam seu valor, deixando os ussuros um pouco desconfiados. Como eles estão acostumados a dizer, "Minha família não pode comer dinheiro".

Cidades & Vilarejos

Os vilarejos, ou *izba*, em Ussura normalmente suportam um único comércio, seja ele caça, curtume ou agricultura. Eles são utilitários em seu desenho, as casas pequenas, pavimentadas com turfas, e facilmente aquecidas. O vilarejo em si é moldado como uma roda, com os raios se estendendo para fora da igreja do vilarejo (frequentemente nada além de um altar exposto ao céu).

As maiores cidades tendem a ser centros comerciais, com muitos bens importados disponíveis à venda. Várias características arquitetônicas são originais do Império da Lua Crescente, incluindo as cúpulas bulbosas que muitas vezes adornam as igrejas ussuras. Existe normalmente um centro fortificado na cidade, conhecido como *kremlin*, para o qual os populares podem fugir num eventual ataque.

Cidades

As sete cidades principais de Ussura são Breslau, Ekatnava, Pavtlow, S. Andresgorod, Siev, Sladivgorod, e Sousdal.

Breslau

Breslau é uma pequena cidade construída próximo à muralha de chamas de Catai. A noite nunca realmente cai em Breslau, graças à luz da muralha. Os ussuros que vivem aqui colocam pesadas persianas em suas janelas para dormir à noite. A cidade prospera quase que somente pelo lento mas estável comércio de maravilhas vindas de Catai. Visitantes que vêm ver os cataios são avisados a não falar com eles ou molestá-los, sob pena de morte. Se os cataios forem de alguma forma ofendidos, isso seria o fim de Breslau.

Ekatnava

Ekatnava é a única cidade portuária grande na costa noroeste de Ussura. Fica na boca do Rio Ekatarina, o maior de Ussura. Ekatnava depende da cidade de Pavtlow por sua contínua saúde financeira, uma vez que quase todos os bens de Ussura viajam pelo rio de Pavtlow para Ekatnava.

Pavtlow
Pavtlow é a capital de Ussura, onde o Knias Doumas se reúne para se encontrar com o Gaius três vezes por ano. Ela é densamente envolvida no comércio com Ekatnava. As duas cidades formam uma ligação crítica para a distribuição de comércio das fronteiras norte e oeste de Ussura.

St. Andresgorod
Esta cidade é batizada em homenagem ao maior de todos os santos ussuros, Sankt Andre. Diz-se que ele uma vez se deparou com dois lenhadores derrubando uma antiga árvore que era conhecida por ser sagrada a Matushka. Ele tentou fazer com que eles poupassem a árvore, mas se recusaram. Finalmente, incapaz de pará-los de qualquer outra forma, St. Andre ficou no caminho de um dos machados e foi martirizado. Desde então, a casca da árvore foi manchada de vermelho por seu sangue. Ela ficou conhecida simplesmente como "Árvore de Andre".

Siev
Localizada no centro da massiva nação, Siev fica próxima a dois rios – o Volog e o Ekaterina – tornando-a um dos maiores centros comerciais em Ussura. Ela traz prosperidade, riqueza e comércio para seus irmãos ussuros. Existem frequentes competições de habilidades, culminando na competição anual de trabalho em madeira, que atrai competidores de toda Ussura.

Sladivgorod
A maior das antigas cidades-estados de Ussura, Sladivgorod fica nos bancos do Lago Vigil. Ela permanece real para os costumes e "cultura popular" ussuros. Alguns dizem que a cidade resiste saindo do passado, agarrando-se firmemente às tradições ultrapassadas, mas muitos discordam, dizendo que a vida simples é pacífica, honrada, e cheia de encanto e bênçãos rurais.

Sousdal
O lar da Igreja Ortodoxa Ussura, Sousdal é a maior cidade no sul de Ussura. Aqui, Duke Vselvod desafiou a Igreja do Vaticínio, renunciando a qualquer adoração ao Segundo Profeta. Supostamente, ele fez isso porque o Segundo Profeta havia proibido que seus fiéis bebessem álcool. Uma igreja construída em honra de Vselvod aqui, abriga os restos de todos os governantes dos Knias. O solo aqui é dito ser especialmente abençoado por Matushka.

O Exército Ussuro

Invasões
"Dez pés num rio, ele leva para o mar. Eu vi homens morrer, mas nunca engolidos pela terra sobre a qual estavam. As florestas movem-se e as montanhas atiram pedras sobre a cabeça de pobres homens. O que faremos a não ser fugir?"
— Hauptmann Kurt von Rosen

Nenhuma invasão foi feita às terras de Ussura além do primeiro rio. Hordas bárbaras do Império da Lua Crescente morreram de peste e fome. Guerreiros obstinados eisen falam cruelmente do General Idun von der Velde, que os liderou num ataque à província meridional de Ussura no ano de 523. O exército foi encontrado após a neve do inverno derreter – neve que começou no meio do verão.

Os castillianos dizem que a Igreja conquistou Ussura, mas eles estão errados. Todos os "missionários" e "Inquisidores" que visitam Ussura encontram-se tratados com cortesia polida, mas suas palavras são perdidas na tempestade de crença sólida ussura.

Sem Exército Regular
Ussura não precisou de um exército regular por séculos. Muitos boiardos ainda mantêm pequenas guardas particulares, e o Gaius tem seus stelets, mas de outra forma não há exército ussuro. Não há marinha, a menos que contem com a frota pesqueira que navega o Espelho.

Estilo de Luta
Os ussuros são mais confortáveis com uma boa e sólida machadinha numa mão e um escudo na outra. Uma machadinha tem uma dupla função nas vastidões geladas de Ussura, uma vez que ela pode derrubar árvores para acender uma fogueira, e um ussuro esperto pode criar faíscas ao friccionar uma pederneira contra sua lâmina.

Quando os ussuros lutam em grupos, eles se alinham, usando seus escudos para protegerem uns aos outros. Não existe muita finesse ou estratégia envolvidas; é simplesmente uma barreira de escudos. Esta tática muitas vezes é motivo de deboche por parte dos forasteiros uma vez que a barreira de escudo parou de ser usada há 100 anos atrás.

Onde os ussuros realmente se sobressaem é na arqueria. Eles têm usado o arco para caçar há tanto tempo que se tornaram notavelmente hábeis em seu uso. A forma de localizar um arqueiro ussuro é comparar o comprimento de seus braços. Um arqueiro usando os poderosos arcos longos ussuros por toda sua vida terá um braço significativamente mais curto do que o outro.

Superstições
Apesar de sua inclinação prática e inteligência sólida, os ussuros são perseguidos por inúmeras superstições, designadas para remover más "bençãos" e outras pragas. Por anos o povo ussuro praticou curas simples e nativas para suas doenças, tanto mentais quanto espirituais. Isto muitas vezes leva ao ridículo de outras nações, mas o povo de Ussura leva suas crenças muito a sério.

Uma lista de superstições comuns inclui:

O nascimento de uma criança é celebrado ao se plantar uma árvore. Esta árvore cresce junto com a criança, e se ela florescer, os ussuros acreditam que a criança florescerá também. Uma antiga lenda ussura fala de uma mãe cujo filho foi para a guerra, e no dia de sua morte, sua árvore instantaneamente murchou e morreu.

Em Somojez, as crianças jogam seus dentes de leite no telhado de sua cabana e pedem à Avó Inverno que lhes dê um dente de ferro em troca.

Flores em números pares são reservadas para funerais ou tragédias. Números ímpares servem a qualquer ocasião. Por isso, a tradição théana de dar a uma jovem donzela uma dúzia de rosas amedrontaria muito um ussuro, e até mesmo seria considerado uma ameaça à sua vida.

No dia de seu casamento, as noivas ussuras usam uma rede de pescar sobre suas roupas. Elas acreditam que os nós da rede evitarão que se machuque. Do mesmo modo, nós são considerados defesas contra feiticeiros.

Os ussuros não têm suas sombras cortadas porque acreditam que é um agouro de morte.

No Dia de Ano Novo, para livrar-se dos "maus espíritos", os ussuros batem cada centímetro de suas casas e quintal com varas divididas em nove lugares diferentes. Eles então jogam as varas no rio mais próximo, onde elas flutuam correnteza abaixo até o próximo vilarejo (que repete o procedimento).

Acredita-se que cada casa em Ussura tenha um *domovoi*, ou espírito cordial que a guarda. Muitas vezes, este espírito é tanto um brincalhão como um amigo, e vive no forno pechka no centro da casa. O domovoi incomoda os habitantes da casa, rouba uma meia, e às vezes esconde as facas, mas geralmente é um espírito amigável.

Relações Atuais de Ussura com o Resto de Théah

Avalon
No que diz respeito aos ussuros, os avalons são diversões para se ter por perto. Seus truques os encantam como poucas outras coisas. Claro, um avalon que use suas habilidades para roubar ou trapacear um ussuro está sujeito a obter um inimigo mais persistente do que antecipado. Os ussuros têm memórias longas.

Castillia
"Embora vocês castillianos sejam um tanto estúpidos, parecem ter seus corações no lugar certo", um pequeno boiardo disse uma vez a um Bispo castilliano visitante. Isso resume a opinião ussura sobre os castillianos muito bem.

Eisen
"Existe algo errado com sua terra", é o consenso geral entre os ussuros sobre o povo eisen. Uma vez que tendem a equiparar a terra de um povo com o povo em si, os ussuros observam de perto qualquer eisen que encontrem, meio convencidos de que ele pode ficar louco a qualquer momento e começar a cortar cabeças.

Montaigne
Os ussuros não têm nada exceto desprezo pelos nobres montaigne. O uso de Porté perto de um ussuro faz com que ele sinta dor física, e os insensíveis montaignes desdenham dos outros desgostos dos ussuros. Claro, ter o General Montegue como um convidado inesperado não ajuda muito.

A Nação Pirata
Os ussuros preocupam-se particularmente pouco com a Nação Pirata. A única frota que têm para falar é a frota pesqueira que navega no Espelho. Os piratas não apenas temem navegar no Espelho, eles têm de se inclinar para roubar peixes dos pobres pescadores.

Liga Vendel
Os ussuros estão muito satisfeitos com seu relacionamento com a Liga Vendel. Por meio de suas interações com a Liga, eles foram capazes de adquirir muitas coisas novas como aço e temperos.

Vodacce
Vodacce é um lugar confuso e perigoso para um ussuro estar, e as Bruxas do Destino não estão de brincadeira. Felizmente, os vodacce não parecem ter tido interesse em Ussura... ainda.

NPCs de Ussura

Ilya "Terrível" Sladivgorod Nikolovich
"Uma vez que está tão ansioso em bater naquele mujique até ele não conseguir andar, você pode providenciar para que seus filhos sejam ceifados. Em seguida, eu lhe darei de presente um fino cavalo, e você pode ajudá-lo a ceifar até que você morra."

Ilya tornou-se o Gaius quando tinha nove anos de idade. Os boiardos o tomaram de sua família e começaram a percorrer o país em seu nome. No meio tempo, eles o trancaram e o trataram cruelmente na tentativa de quebrá-lo e controlá-lo antes de seu décimo sexto aniversário, quando ele obteria controle legal do país. Se sua aposta tivesse se confirmado, eles controlariam o país sem obstáculos por parte do Gaius. Infelizmente para eles, seu plano falhou. No décimo sexto aniversário de Ilya, ele trouxe o principal boiardo diante de si e o serviu de alimento aos seus

cães enquanto sua família era forçada a assistir. Naquele dia ele mereceu seu apelido: *Grozny*, ou "o Terrível".

Desde então, Ilya tornou-se muito popular entre seu povo. Ele mantém os boiardos em rédea curta, supervisionando suas atividades para que não excedam suas fronteiras. Ilya, como o Gaius, tem o poder de despojar o dom de Pyeryem de qualquer boiardo, sempre que quiser, mesmo enquanto estão na forma animal.

Imagem: Ilya é um homem grande com músculos fortes e um olhar poderoso. Sua longa cabeleira branca, a marca de seu posto, dança solta em suas costas como a crina de um cavalo. Ele habitualmente tem uma expressão muito séria, mesmo no meio de uma celebração selvagem, como se nunca se permitisse divertir.

Metas: Desde a tentativa dos boiardos em quebrar sua vontade, ele não tem nada exceto desprezo por eles. Sua meta principal é mantê-los em seu lugar e remover aqueles boiardos que abusam de seu poder.

Interpretando Ilya: Não sorria. De fato, tente não deixar quaisquer emoções transparecerem. As emoções são ferramentas que os outros podem usar para controlá-lo. Quando olhar para sua esposa, é justo deixar passar um breve sorriso. Ela é a única pessoa que você permite aproximar-se.

Koshchei Molhynia Pietrov

"Então, Pietro, eu o vi beijando Natasha Perenkova no bosque outra noite. Você gosta daquela garota? Sim? Bem, vou ver o que posso fazer."

Koshchei, por vezes conhecido como "o Imortal", é uma figura misteriosa que vive em Ussura por várias centenas de anos. Ele, de fato, guarda um assento no Knias Douma desde sua criação. É um visitante frequente a Catai, transpondo a muralha de fogo sem preocupação. Ele mantém para si, vivendo entre sua família no nordeste de Ussura. É obcecado por seu bem-estar, e "cuida" de seus descendentes da mesma forma que um jardineiro cuida de seu jardim. Alguns deles fugiram do país para evitar esta atenção sufocante, mas Koshchei de algum modo ainda consegue visitá-los ocasionalmente, não mostrando nenhuma mágoa por sua fuga. Ele é conhecido por possuir a pele espiritual de um corvo, e parece ter algumas outras mágicas mais incomuns à sua disposição.

Imagem: Koshchei tem uma palidez de cera em sua pele, e cheira a terra úmida, o que dá às pessoas a vaga impressão de que ele é um cadáver ambulante. Apesar disso tudo, ele é pleno de vida e vitalidade. Ele se desloca por uma sala como uma avalanche com um propósito. Veste-se em roupas finas, como seu posto exige, mas usa menos do que muitos ussuros, como se o frio não lhe importunasse.

Metas: Koshchei é definitivamente leal a sua família. Ele tem um certo sentido de orgulho por todos seus descendentes, uma vez que ajudou a criá-los. Sua principal meta é mantê-los seguros e observá-los crescer e mudar. Diferente dos outros boiardos, Koshchei não teme o Gaius. Se Ilya tentar ferir sua família, Koshchei se voltará contra ele em um segundo.

Interpretando Koshchei: Ignore qualquer um que não seja um membro de sua família. Quando falar com um membro da família, aja muito solícito. Veja se há algo de que precisem. Bisbilhote em suas vidas. Faça perguntas das quais já sabe a resposta e não espere pela resposta. Aja como um velho homem conversando com seu cachorro.

Ketheryna Fischler Dimitritova
"Você não pode esperar pelo mundo mudar à sua volta; você deve mudar o mundo."

Ketheryna é a filha de um bauer eisen. Quando seu irmão Faulk descobriu o depósito dracheneisen, foi elevado ao status de Eisenfürst. Ela tinha seis anos de idade à época e cresceu como uma nobre depois disso. Ela é instruída, inteligente, e muito perceptiva. Recentemente, como parte de seus esforços para deixar o Südlache recuperar-se da sobrepesca, Faulk Fischler casou sua irmã Katerina com o filho mais jovem do Gaius. Seu novo marido, um garoto doentio que precisa de muita atenção, é mais jovem do que ela 25 anos. Uma vez que está em Ussura, ela impressionou o Gaius com suas perspicazes sugestões.

Imagem: Os visuais de Ketheryna são distintos devido ao agudo contraste que ela apresenta. Ela tem um cabelo negro, pele pálida, e lábios vermelhos sangue. Isto se combina para dar-lhe uma beleza delicada incomum entre os grosseiros ussuros.

Metas: Katerina, que mudou seu nome para o equivalente ussuro "Ketheryna" quando veio para a nação, inicialmente foi confundida por seu novo papel em vida. Ela pensou que a posição do Gaius fosse hereditária, mas soube que ela passa quase que aleatoriamente de uma pessoa à outra. Além do comércio de comida por armas que sua família recebeu como resultado do casamento, ela descobriu que não se tratava de um grande golpe político como acreditavam. Agora, ela se ocupa em tomar conta de seu marido e passear pelos bosques e entre os vilarejos. As condições primitivas que viu a preocupam muito, e frequentemente fala ao Gaius sobre os mujiques. Este lento melhoramento da vida dos ussuros tornou-se sua meta principal, embora ela ainda goste de ajudar seu irmão se puder.

Interpretando Ketheryna: Não fale muito. Assista seus arredores como se estivesse procurando por algo. Sorria quando encontrar outro eisen e comece a falar com ele rapidamente. Assegure-se de perguntar por notícias de seu irmão. Se estiver falando com várias pessoas, tenha certeza de olhar nos olhos de cada uma delas enquanto fala.

Aleksi Pavtlow Markov v'Novgorov
"Quando os lobos uivam à noite, estão cantando para mim. Suas palavras não têm significado para mais ninguém."

Aleksi é o atual líder da família Novgorov e possui um assento no Knias Douma. Seu pai serviu de alimento para seus próprios cães em sua frente anos atrás, o que foi uma experiência traumática. Ao menos, isso é o que ele dá a entender publicamente. Em particular, a morte de seu pai promoveu suas próprias ambições. Ele obteve a pele espiritual do Grande Lobo, e a habilidade de fazer com que os lobos obedeçam suas ordens. Ele mandou-os procurar por objetos de poder que possa usar para alcançar seu objetivo definitivo: divindade.

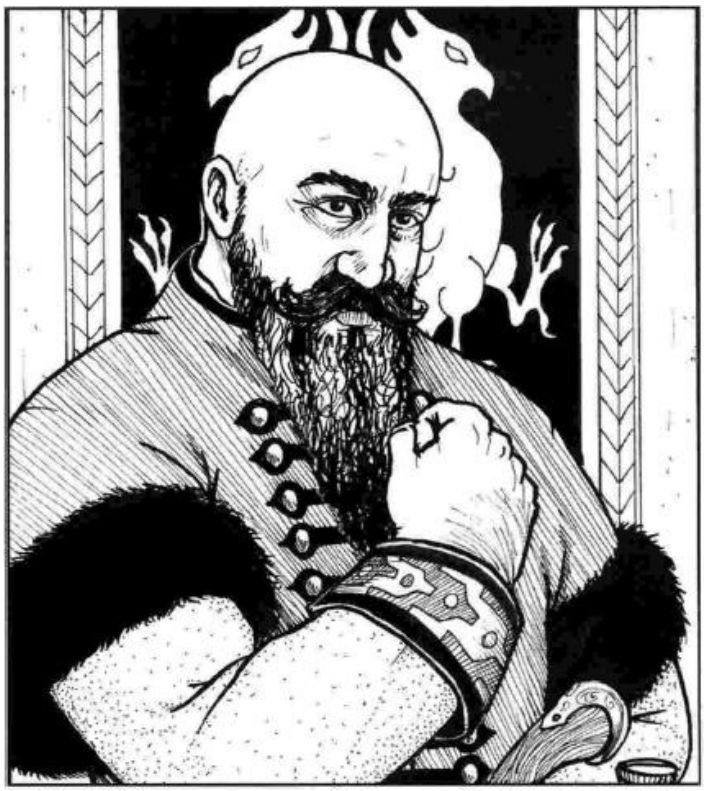
Imagem: Aleksi é um homem jovem, com cerca de vinte anos. Ele tem cabelo castanho escuro, barba fina, e os olhos verdes brilhantes que marcam um ussuro com o dom de Pyeryem. Ele tem uma constituição delgada e parece muito mais frágil do que realmente é.

Metas: Seu pai queria governar o país através do Gaius, o que é aceitável, mas Aleksi tem ilusões de grandeza maiores do que isso. Ele quer encontrar uma forma de usurpar o poder da própria Matushka.

Interpretando Aleksi: Tudo é um jogo de poder. Tire prazer ao manipular os outros. Guarde seus sonhos de divindade para si – Matushka pode ouvir tudo que é dito em Ussura.

Pyotyr Siev Andropovich
"Eu sempre fui grande para o meu tamanho."

Pyotyr vem dos camponeses robustos. Ele era o filho de um entalhador chamado Andropov. Um ano, durante o festival de entalhe na madeira, ele conseguiu frustrar um atentado à vida do Gaius, e Ilya fez dele um de seus stelets. Desde então, ele ascendeu para tornar-se seu líder. Pyotyr é metódico em tudo que faz. Ele não é o mais rápido em realizar as coisas, mas ele planeja de antemão e cobre todos os ângulos possíveis. Se tiver de procurar uma casa por alguém, ele faz com que seus homens a dividam pedaço por pedaço, e então escavam o alicerce procurando por túneis escondidos. Além disso, Pyotyr é um homem



muito religioso e frequenta devotamente a igreja, mas ele não deixa isso interferir em suas tarefas com o Gaius. Pyotyr é uma das poucas pessoas que podem chamar o Gaius de "Ilya".

Imagem: Pyotyr é um homem muito grande e musculoso. Ele não parece ou soa muito brilhante porque move-se e fala muito lentamente. Por outro lado, ele é um homem muito capaz, e jamais falhou em qualquer de suas tarefas. Ele mantém sua cabeça raspada, mas cultiva uma longa barba bragada.

Metas: Pyotyr é muito grato pela posição que Ilya lhe deu. Ele é incrivelmente leal ao Gaius e toma cuidado de sua segurança muito atentamente. Qualquer um que tente ferir Ilya ou sua família terá de responder a Pyotyr.

Interpretando Pyotyr: Aja muito deliberadamente. Fale lentamente e use palavras pequenas. Tome tempo e planeje as coisas. Você tem o poder de fazer os outros esperarem por suas decisões; tire vantagem disso.

Vendel • Vestenmannavnjar

"Riqueza é Poder. Poder é Riqueza."
— atribuído a Val Mokk

"O inferno não tem bancos."
— Gjæving Haludan Thordarson Yngwarsen

Introdução

Você não precisa ser um cientista político para saber que existem problemas fermentando em Vendel (VEN-del). Os vestenmannavnjar (VES-ten-mahn-NAH-ven-yahr) olham para as pessoas que os chamam de "vendel" e sentem um ódio profundo e ardente em seus corações. Os vendel, por outro lado, empurraram sua nação para o mundo da política, tornando-a o poder econômico ascendente em Théah. E tudo isso se deve a poucos pedaços de papel chamados "Florins".

O Florim pode muito bem ser o melhor amigo do GM. Afinal, não há necessidade de seus Heróis encherem os bolsos com libras, marcos, repúblicas e soleis quando tudo de que precisam é o Florim. (Se seus jogadores querem lidar com contrabando, então exagerar com as taxas de câmbio pode ser metade da diversão.)

Se você quiser saber por que os vestenmannavnjar são tão desconfiados com todo esse negócio de "renomeio", pense em seu parente preferido ou um amigo próximo. Agora imagine que a vocês é confiada uma pedra sagrada que tem seus nomes gravados nela. Desde que a pedra permaneça intacta, seu amigo ou parente está são e salvo. Mas se você acidentalmente a quebrar, ele sofrerá de uma morte terrível e dolorosa... pelos próximos um milhão de anos. Agora imagine que um dos vendel tente comprar essa pedra para que possa esmagá-la no chão do estacionamento. Ele vai cobrar para as pessoas estacionarem lá e você terá parte do lucro. Vê?

Cada vez que a classe média muda de nome, o espírito de um vestenmannavnjar morre. Ao menos, isso é o que os vestenmannavnjar lhe contam. Os vendem balançam a cabeça e murmuram algo sobre "superstição" e "tolices". Ele lhe dirá que os esforços vendel trouxeram seu pequeno país até a vanguarda da política mundial. O Florim é a força mais influente em Théah; ele mudou mais vidas do que qualquer escassez ou guerra na história. Antes que os vendel transformassem sua nação, os vestenmannavnjar estavam à beira da ruína. Agora eles estão à beira de controlar a economia de Théah.

A Terra

As nove ilhas de Vestenmannavnjar estão reunidas num único país. A nação em si divide-se embaixadas,

politicamente entre a Liga Vendel e as tribos Norvik desassociadas. A Liga Vendel é baseada na maior ilha, conhecida como Oddis (ou "*Oddiswulf*"). A cidade mais importante é Kirk (*Kirkjubæjarklauster*), onde as embaixadas, Salões de Guildas, e estados palacianos da Liga estão centrados. A Liga em si é uma coleção de Guildas que controla toda forma de comércio e artesanato pelo norte de Théah. A Liga Vendel compreende nove Cadeiras e 91 Assentos. Uma Cadeira é uma posição permanente, mantida apenas pelos fundadores da Liga. Os Assentos, contudo, podem ser comprados. Vinte e cinco assentos são vendidos – se aceita apenas dinheiro – todo ano, por um período de três anos. Cada Assento recebe um único voto sobre os assuntos trazidos diante da Liga mas apenas detentores de Cadeiras podem trazer assuntos para o debate. Encontros dentro da Liga são organizados semanalmente, e os ricos mercantes que desejem agitar os poderes da Liga devem ficar nos pródigos hotéis de Kirk... todos possuídos pelas Cadeiras.

Västeras também é outra cidade importante para a Liga Vendel, e os visitantes de Oddis podem se encontrar viajando entre as duas cidades com grande frequência. Alguns dos homens e mulheres mais ricos em Théah constroem seus lares em Västeras.

O resto de Oddis fora das maiores cidades consiste de fazendas e pastagens para as ovelhas e o gado, trazendo mais moedas para os líderes vendel. Plana e arável próxima à costa, a terra rapidamente se torna rochosa no interior da ilha. A maior montanha central em Oddis é conhecida como as Montanhas Hjalmarr, e ocupam mais da metade da área da ilha. Ela é intransponível; uma única estrada foi construída para conectar as cidades que circunavegam seu perímetro.

Os vestenmannavnjar que vivem nas outras oito ilhas retrocedem aos valores tradicionais da terra. Com absoluto desprezo, e em muitos casos menosprezo, pela Liga, os Vestenmannavnjar são um povo orgulhoso, tribal e rural. Sem governo ou burocracia autoritários, os "bárbaros" mantêm um modo de vida que todos em Théah, exceto os ussuros, esqueceram. Até o ano de 818, as ilhas estavam em guerra constante, especialmente durante os brutais meses de inverno.

Povo

Ainda que tenham sido divididos pela política e filosofia, os vendel e vestenmannavnjar são idênticos em constituição e cor. São altos, loiros e de olhos azuis, até o último deles. Quaisquer outras características são anomalias. Suas maçãs do rosto são altas, seus lábios finos e sua pele pálida. Eles queimam (e ficam cheios de sardas) facilmente e usam chapéus e mantos para esconder sua carne tenra do sol.

Estratos Sociais

Os vestenmannavnjar e os vendel são distintivamente divididos em suas opiniões de status. Os vestenmannavnjar reconhecem um rei que sacrificou sangue e dor por sabedoria divina. Os vendel não reconhecem qualquer autoridade outra que não a riqueza pessoal.No passado, os vestenmannavnjar se dividiam em três grupos sociais distintos: a casta guerreira (*jarl*), a casta agricultora (*carl*) e a casta serva (*thrall*). Os jarls governaram as ilhas por séculos até a casta agricultora dar uma olhada nos mercantes da Théah continental. Eles deslocaram os jarls como o centro do poder político e privaram os senhores da guerra dos servos. Em uma década, a face dos vestenmannavnjar mudou... assim como seu nome.

Tudo que restou na área ainda chamado vestenmannavnjar são províncias dispersas (chamadas "pastoreios") cheios de jarls, governados por um Alto Rei. O rei de Vestemannavnjar está perdido até onde qualquer um consiga lembrar. Desde então, não houveram Altos Reis em Vestenmannavnjar; ninguém ousou preencher o cargo.

Enquanto isso, em Vendel, toda autoridade cai sob a sombra da Liga. Cada uma das três cidades vendel tem uma força policial mais interessada na ordem do que na lei. Ambas têm um alto preço: tudo está à venda em Vendel, e a justiça não é exceção.

Roupas

As roupas vestenmannavnjar são quase exclusivamente de lã, pele, couro e linho. A indumentária típica masculina inclui uma longa camisa, uma túnica de couro até a altura dos joelhos e calças de linho ou lã amarradas com um cinto de couro. Seus chapéus são altos, pontudos e feitos de couro. As botas normalmente são feitas de couro ou pele e amarradas com uma longa tira de couro. As mulheres substituem a camisa por uma longa blusa sem mangas, mas de outra forma usam roupas similares a suas contrapartes masculinas.

Os vendel, por outro lado, vestem-se com o que o estilo contemporâneo dite. O que quer que os montaigne usam nesta estação, você pode contar que os vendel estarão usando o mesmo. Eles normalmente têm uma aparência mais conservadora, e distinguem-se com "cartolas" estilizadas (uma inovação recente da moda vendel, baseada nos chapéus planos de Avalon).

Dieta

A dieta vendel consiste quase exclusivamente de iguarias importadas. Além de se alimentar da pescaria nativa, os vendel importam vinho vodacce, frutas castillianas, pão montaigne e vitela avalon.

Os vestenmannavnjar confiam principalmente nos peixes, embora também utilizem carne de caça tais como coelhos e veados.

Cultura

Existem muitas similaridades entre a cultura vestenmannavnjar e a cultura encontrada nas ilhas de Avalon. Mais do que qualquer outra nação, os vestenmannavnjar confiam nos avalons, mesmo que sua rainha pareça ter voltado suas costas a eles.

Os vestenmannavnjar valorizam quatro virtudes: coragem, lealdade, honestidade e sorte. Coragem, claro, é o valor em face do perigo. Contudo, os

vestenmannavnjar compreendem que a coragem cega não é nada mais do que estupidez travestida. A lealdade à família vem em primeiro lugar. Numa terra que permanece no escuro e coberta de neve por boa parte do ano, um homem deve confiar em sua família ou morrer só. A honestidade anda de mãos dadas com as virtudes anteriores. Um homem deve ser honesto consigo para ser corajoso e deve ser honesto com sua família para honrá-la. Finalmente, os vestenmannavnjar acreditam que todo homem começa a vida com uma quantidade de sorte. Alguns homens têm muita dela, outros nenhuma. Alguns homens nascem com o tipo errado de sorte, mesmo que seja apenas um pouco.

Outro aspecto importante da cultura vestenmannavnjar é o relacionamento quase mítico entre o hidromel e uma boa história. Ambos podem fazer um homem sentir-se tonto. Ambos podem fazer um homem acreditar que pode fazer coisas que não acharia possível pela manhã. E, no final, ambos podem fazer com que um homem entre num monte de problemas.

Os vestenmannavnjar valorizam a coragem e a honestidade. Os vendel valorizam a astúcia e a desenvoltura. Os vestenmannavnjar falam de tradição e preservar seu modo de vida. Os vendel olham para o mundo e percebem que devem se adaptar ou ser engolidos pelo passado. Nenhum dos dois está incorreto, um fato que enfurece a ambos.

Arte e Música

A peça mais importante da literatura vestenmannavnjar é *O Ciclo do Avô*, uma coleção de poemas épicos que contam a história da criação do mundo, a ascensão e queda de seus deuses e heróis, e a destruição do universo numa massiva batalha final. Os homens que contam e lembram das histórias são chamados de *skalds*. Um skald guarda as histórias na memória dos vetenmannavnjar, pois eles acreditam que uma alma só vive se os vivos lembrarem de seu nome. A música tocada pelos vestenmannavnjar é primitiva para o ouvido théano moderno, envolvendo grande quantidade de tambores e alaúdes primitivos. Eles usam a música não para divertimento, mas para rituais.

Enquanto isso, em Vendel, as esculturas, pinturas e gravuras mais bonitas do mundo podem ser encontradas nas paredes das corporações. Os artistas mais prestigiados em Théah submetem seu trabalho às guildas vendel para obter sanção, prestígio e patronos. Apenas Montaigne pode reivindicar uma coleção igual.

Religião

Enquanto o resto de Théah briga sobre a mensagem dos Profetas, a religião não é um assunto de discussão para os vestenmannavnjar. Sua crença em seus deuses e ancestrais não é uma questão de fé, mas de fato. Seus sacerdotes podem ver seus ancestrais e invocar os poderes da própria Criação. A "mágica de runas" que os vestenmannavnjar usam não é de todo mágica, mas um dom miraculoso, dado pelos deuses. Eles acreditam que um grande salão os espera na vida após a morte, e apenas aqueles que morrem em combate passarão por este salão. Lá, seus espíritos esperam uma grande serpente contra a qual devem lutar, até que ela devore o mundo.

A religião vestenmannavnjar é uma mitologia viva; um mundo espiritual que os cerca em interação constante com o mundo dos vivos. Os espíritos de seus antepassados vivem hoje, e ao nomear marcos com pessoas que passaram faleceram seu "mito" vive também. Desde que os nomes sejam invocados, eles permanecem na Pós-vida.

Aqueles que dominaram a arte das runas são chamados de *Ypperste Prest* (alto sacerdote). Eles podem ver a Mitologia Viva em torno de si a todo momento. Os vendel, por outro lado, aceitaram o Oposicionismo em seu país e patrocinam algumas das Igrejas e universidades mais impressionantes já construídas. Um plano de três décadas foi colocado em movimento para construir a mais alta e mais incrível catedral de Théah, uma rival até mesmo para as grandes catedrais em Montaigne.

Governo

Os vestenmannavnjar reconhecem o Alto rei, a representação física do Andarilho Cinza, rei de todos os deuses. Mas o Alto Rei de Vestenmannavnjar não é simplesmente coroado; ele deve suportar um incrível ordálio que reencena a criação do mundo.

Num lugar escondido, em algum lugar nas terras devolutas de Vestenmannanvnjar, fica uma caverna. No centro da caverna está uma árvore e nas raízes da árvore há um poço. O jovem rei deve encontrar este poço, arrancar seu próprio olho e jogá-lo dentro. Então, e apenas então, o poço revelará sua sabedoria a ele e o tornará digno de governar os vestenmannavnjar.

O método vendel é um pouco menos sangrento. Ele envolve pequenas folhas de papel, um lápis e uma caixa. Eles calculam os votos e a pessoa com mais torna-se o Senhor Prefeito da cidade. O Senhor Prefeito aponta o Senhor Xerife que aponta deputados. Não há envolvimento de sangue.

Lei Vestenmannavnjar

O código legal vestenmannavnjar é simples, mas parece retrógrado para outros théanos. Um tribunal improvisado (chamado *thing*, pronunciado "ting") é convocado e decide que punição deve ser aplicada à parte ofensora. Things só são convocados quando as famílias não conseguem resolver os conflitos e exigem uma autoridade superior.

Quando o thing alcança sua decisão, fica a cargo da família executá-la. Este precedente deixa às famílias mais fracas pouca chance de encontrar justiça, e é exatamente como a classe carl quebrou o sistema social de Vestenmannavnjar: pela força bruta.

A Liga Vendel

O maior prédio na cidade de Kirk é a Casa da Guilda onde a Liga Vendel se encontra. Os corpos que preenchem as nove Cadeiras e os 91 Assentos controlam a economia de Théah, e alguns dizem, seu destino.

As Nove Cadeiras

1. Guilda dos Mercantes – Mestre Val Mokk (Sigvald Mjolkke) (Vendel)

2. Guilda dos Marinheiros – Mestre Allen Trel (Arvor Troelsen) (Vendel)

3. Guilda dos Carpinteiros – Mestre Joris Brack (Oris Braakenjor) (Vendel)

4. Guilda dos Ferreiros – Mestra Sela Cole (Selma Colbjorsen) (Vendel)

5. Guilda das Rameiras – Madame Lorraine Weller (Avalon)

6. Guilda dos Usurários – Mestre Red (Reidar Engnestangen) (Vendel)

7. Guilda dos Cervejeiros – Mestre George Skard (Jorgan Skaardal) (Vendel)

8. Guilda dos Mineiros – Mestre Eladio Ballesteros (Castillia)

9. Joseph Volker, Mordomo do Imperador Riefenstahl

A Liga aceita apenas Florins em seus leilões; nenhuma outra moeda tem voz em Vendel. Os homens e mulheres que se sentam nas nove Cadeiras da Liga compraram suas posições no nascimento da Liga. Uma Cadeira não pode ser comprada, apenas herdada. Os homens e mulheres que trouxeram à luz o Florim quase quatro anos atrás atualmente guardam todas as nove Cadeiras.

Economia

Além do comércio, os vestenmannavnjar não têm economia da qual falar. Os vendel, contudo, são outra história.

O Florim vendel sozinho mudou a economia de Théah. Os mercantes só têm de usar uma moeda e nunca ter de lidar com taxas de câmbio. Quando ele foi introduzido, as Guiadas de Vendel anunciaram que teria um valor estabelecido que nunca mudaria.

Ainda que muitos líderes nacionais sejam lentos em perceber os efeitos que isto teria, os mercantes compreenderam bem rápido. As casas da guilda aceitariam os Florins ou a moeda da nação, mas sendo o Florim tão fácil de usar, os mercantes correram para as casas de câmbio, ansiosos em pagar a taxa de câmbio de cinco por cento. O comércio internacional explodiu. Os mercantes começaram a registrar os preços de uma nação a outra e os capitães em pouco tempo se viram sendo pagos para transportar frutas e vegetais frescos, couro, peles e especiarias.

O Florim agora é a moeda mais popular em Théah. Ele criou uma economia de mercado mundial, e fez de Vendel o lar do comércio e dos negócios. Quando os visitantes chegam em Vendel, eles são tratados como a nobreza, não importa qual sua posição. Vendel tornou-se uma economia de serviços – a primeira no mundo – e os negócios explodiram. Todos passam as férias em Vendel... se puderem pagar por isso.

Cidades e Vilarejos

Kirk
Lar da Liga Vendel, Kirk foi uma vez conhecida como Kirkjubæjarklauster (kirk-yub-aer-yark-lau-ster), mas a conversão da casta carl na classe mercante causou muitas mudanças. Uma vez o lar do Alto Rei vestenmannavnjar, ela agora abriga os turistas de toda Théah. Suas fontes de água quente são famosas por suas propriedades revigorantes, a comida é preparada pelos chefes mais renomados e para onde quer que se olhe, alguém lhe pergunta, "Posso ajudá-lo?"

Thingvallavatn (TING-va-la-va-ten**)**
Os vestenmannavnjar não têm capital, apenas um lugar de encontro comum. Thingvallavatn (que significa "lugar de encontro à beira do lago no vale") é uma grande fortaleza localizada na ilha de Viddenheim. O Alto Rei mantém sua corte lá, mesmo que os vendel não reconheçam qualquer autoridade vestenmannavnjar. Eles continuam a ignorar todos os anúncios de Thingvallavatn, embora a ilha supostamente esteja apinhada de espiões para vigiar qualquer "atividade patriota".

Exército

O exército vestenmannavnjar é primitivo se comparado aos modernos exércitos de Théah. Eles ainda usam clavas e machados, embora a mágica de runas incremente suas armas. Muitos das nações mais tecnologicamente avançadas de Théah acham bastante problemático disparar uma centena de mosquetes numa força vestenmannavnjar apenas para vê-los se levantar e continuar seu ataque. Os exércitos vestenmannavnjar são quase sempre forças voluntárias, procurando por pilhagens e glória.

As forças vendel, por outro lado, são constituídas inteiramente de mercenários – os melhores que o dinheiro pode comprar. "Os Irregulares de Vendel" são principalmente eisen, avalons, inish e montanheses, todos pagos em Florins para protegerem Vendel de perigos externos e internos.

Vendel confia em forças mercenárias para sua marinha também. Existem muitas especulações a respeito dos Cães do Mar de Avalon e sua relutância em atacar navios vendel, mas ninguém duvida dos piratas vestenmannavnjar que aterrorizam as águas ao norte. Ao menos um incidente por mês tem sido reportado à Liga Vendel a respeito destes atacantes, mas até agora a marinha vendel não foi capaz de colocar um fim em suas ações de pirataria.

Relações com Outras Nações

Avalon
Quando a Rainha Elaine tomou o trono, ela precisava de aliados, e Vendel estava no lugar certo na hora certa. Por outro lado, Avalon não podia ajudar mas estar estarrecida pelo tratamento dos Vendel pelos vestenmannavnjar. Rumores de marinheiros inish em navios vestenmannavnjar encontraram seu caminho até Elaine, mas quando ela pergunta ao Rei inish, ele só dá de ombros.

Castillia
Uma guerra com Montaigne não ajuda seu relacionamento com Vendel. A suspeita tornou Castillia relutante em adotar o Florim em sua economia a despeito das garantias vendel de neutralidade. Desnecessário dizer, os castillianos são muito suspeitos dos vendel, mas estes precisam do apoio castilliano se quiserem remover Vodacce do quadro internacional. Os vestenmannavnjar, por outro lado, são muito cientes da Inquisição e não confiariam num castilliano mesmo que o destino de sua nação dependesse disso.

Eisen
Eisen é uma oportunidade que os vendel não negligenciaram. A economia eisen ruiu e um de seus Eisenfürsten já aceitou o Florim em lugar do quase sem valor marco eisen. Lenta mas seguramente, a influência vendel está sendo aceita dentro das fronteiras de Eisen e seus compatriotas estão respeitando os vendel. Contudo, os vestemannavnjar particularmente avisaram muitos dos Eisenfürsten para ficarem atentos sobre as intenções de Vendel. "Mais cedo ou mais tarde", avisaram, "eles lhes pedirão o segredo de seu aço, e quando conseguirem, vocês saberão a verdadeira natureza de seus corações".

Montaigne
Não existem duas nações mais sociáveis do que Montaigne e Vendel. As duas usaram uma à outra para tornarem-se muito, muito ricas. Por outro lado, os vestenmannavnjar ouviram e viram como Montaigne trata seu campesinato, viram o Empereur Montaigne marchar com suas crianças para a guerra contra Castillia. Eles sabem que os camponeses não podem se libertar da sombra do Empereur, e fariam qualquer coisa a respeito disso, se apenas pudessem se libertar dos vendel.

Ussura
Até onde Vendel sabe, Ussura é um grande reino com potencial limitado. As colheitas ussuras são sempre abundantes, mas quando Vendel tenta trocar moedas por produtos, os fazendeiros respondem, "Você espera que eu alimente minha família com esse papel?" Por outro lado, os ussuros têm grande respeito pelos vestenmannavnjar, o que pode explicar sua relutância em negociar com Vendel.

Vodacce
Se os vodacce veem os vendel como usurpadores, os vendel percebem os vodacce como velhos que se recusam a olhar o progresso no olho – mesmo se ele estivesse apontando uma arma para suas cabeças. Os vendel não consideram Vodacce uma ameaça ao seu poder, o que pode explicar por que muitos piratas vestenmannavnjar estão procurando patrocínio vodacce.

NPCs Vendel

Val Mokk

"Não podemos deixar uns poucos retrógrados ficarem no caminho de Vendel em se tornar um poder mundial."

Val é um homem de visão. Ele é a pessoa mais importante na Liga Vendel e está tentando levar seu país aos chutes e gritos pelo século XVII. Ele odeia os rebeldes vestenmannavnjar com fervor, particularmente os piratas. Acredita que eles querem destruir tudo o que ele fez por seu país e mergulhar Vendel de volta na selvagem pobreza da qual recentemente escaparam. Val confia em suas habilidades, mas é egoísta também. Ele vive na opulência, e tem necessidade de ser o centro das atenções, o que consegue através de suas impressionantes habilidades de falar em público. Ele conta histórias interessantes, usando uma frase hábil aqui e uma palavra cuidadosamente escolhida ali para evocar emoções fortes em seus ouvintes.

Imagem: Val é um cavalheiro de aparência distinta que usa o último grito da moda de Montaigne. Ele é um tanto mais baixo do que o vendel médio, com uma constituição leve. Ele normalmente tem um olhar severo ou um franzir de sobrancelhas a menos que esteja realizando uma fala, caso em que ele tem um sorriso à disposição para seus interlocutores.

Metas: Val quer que Vendel se torne líder no poder político mundial, e quer estar no comando quando isso acontecer. Ele também quer viver no completo luxo. Nada é bom demais para ele, no que lhe diz respeito.

Interpretando Val: Se você vir algo que quer, compre-o. Você tem dinheiro para queimar. Quando encontrar pessoas novas, preste muita atenção em seus desejos e necessidades até que determine se elas podem ter alguma utilidade para você ou não. Se tiverem, agrade-as, suborne-as, faça o que for preciso para tirar o que precisa delas. Se não tiverem, então livre-se delas e nunca permita que entrem em contato com você novamente.

Joris Brak

"A carpintaria é um círculo de destruição e criação. Cada carpinteiro, em algum nível, é um filósofo."

Joris é o mestre da Guilda dos Carpinteiros. Ele é um homem quieto e introspectivo. Quando o assunto da guerra surge nos encontros da Liga, ele sempre opõe-se violentamente a ela. À noite, ele pode frequentemente ser encontrado sentado no galho de um velho teixo próximo à sua casa em Kirk, olhando para o noroeste. Ele gosta muito da carpintaria, e possui um pequeno ovo dourado que contém uma casa em miniatura. Ele diz que ganhou o ovo na competição anual de trabalho em madeira em Siev, Ussura, embora ninguém se lembre dele ter realmente viajado para lá.

Imagem: Joris parece ter aproximadamente 35 anos, e sempre parece ter uma barba de dois dias em seu queixo. Sua barba cresce em manchas de preto e cinza, dando-lhe uma aparência bragada. Seu cabelo é listrado com cinza, e ele normalmente usa a roupa de

um carpinteiro, embora seja muito tradicional para usar roupas mais extravagantes nos encontros da Liga Vendel. Existem linhas em torno de seus olhos que sugerem que ele viu coisas que nenhum homem deveria testemunhar.

Metas: Joris quer manter Vendel fora de qualquer guerra maior. Em algum ponto em seu passado, ele viu grande sofrimento, e quer poupar os outros da experiência. Ele sabe que boa parte da Liga nunca lutou numa guerra de verdade, e eles não compreendem o sofrimento que ela traz.

Interpretando Joris: Ouça quieto quando alguém falar com você. Quando terminar, responda com tão poucas palavras possível. Se alguém apoiar a ideia de começar uma guerra em torno de você, fale repentinamente, levante a voz, e comece a pintar um quadro de horrores da batalha. Sempre que não estiver envolvido, sente-se e entalhe em silêncio.

Boli Kollsson
"Eu irei mostrar-lhes o poder da fé."

Boli Kollsson é um Adepto de Lærdom, mas ele trabalha para Vendel. Ele é um crente determinado no Movimento Oposicionista e como resultado olha para a religião vestenmannavnjar como uma heresia. Ele vê Lærdom como outro tipo de feitiçaria, e sente que a feitiçaria não é boa nem má. Ele tenta usar a mágica para beneficiar as pessoas. Como resultado, a marinha de Vendel foi capaz de convocar alguns dos itens gravados que Kollsson e seus estudantes criaram, tornando-a uma força a se contar no mar. Ano passado, contudo, Kollsson teve um encontro muito inquietante com um Mestre de Lærdom Vestenmannavnjar. O Mestre disse a ele, "Uma vez que não acredita nos deuses, você nunca dominará sua mágica. A fé é o passo final da maestria."

Imagem: Kollsson veste-se de acordo com os velhos costumes, normalmente com uma Cruz dos Profetas em algum lugar em si. Ele é um homem grande, e suas mãos enormes são calejadas de inscrever runas em tantos itens por anos.

Metas: Kollsson quer trazer Lærdom para Vendel para que seu povo possa assumir seu lugar de direito entre as outras nações. Após seu papel integral na Guerra da Cruz, Kollsson está convencido de que os vendel são o povo escolhido de Theus.

Interpretando Kollsson: Não se associe a pessoas que não sejam da fé vaticínia. Devote-se completamente a sua obra. Fale secamente aos outros, mesmo seus estudantes. Mostre o estresse sob o qual está devido a suas tentativas falhas em atravessar a última barreira das runas.

NPCs Vestenmannavnjar

Gunrud Stigandsdottir
"Nada morre. É apenas esquecido."

Alguns dizem que ela está viva há cento e cinquenta anos. Aqueles que realmente a viram pensam que esse número é pouco. Embora velha como é, Gunrud Stigandsdottir sentou-se em sua caverna vigiando Kirk há mais tempo do que qualquer um pode lembrar. Os vendel a removeriam... se os últimos três homens que tentaram não tivessem voltado cegos, surdos e mudos. Para os vestenmannavnjar, ela é uma profetiza e uma mulher santa. Para os vendel, ela é um empecilho ocupando uma propriedade valiosa.

Imagem: Gunrud é uma mulher muito velha. Ela perdeu todos seus dentes e cabelo, e seus ossos se acomodam dentro de sua pele quase transparente. Seus olhos são de um branco leitoso, e seus dedos são longos e finos. Ela veste-se em mantos pesados e come ensopado de um caldeirão que parece nunca ficar vazio.

Metas: Gunrud não tem metas; ela é a porta-voz dos Deuses, uma profetiza que fornece sabedoria quando necessário. Claro, os mortais têm um hábito estranho de ignorar os conselhos pelos quais pedem.

Interpretando Gunrud: Gunrud nem mesmo sabe o quanto é velha. Quando fala, seu corpo estremece. Quando bebe seu ensopado, dá risadinhas. Ela é a mulher mais velha no mundo, e sabe mais do que qualquer mortal deveria saber.

Gjæving Asbjornsson
"A menos que se vire e morda-o, eu não quero ouvir você falar nada sobre 'Destino'."

Aconteceu apenas seis meses atrás. Correndo dos oficiais vestenmannavnjar, um jovem ladrão caiu num buraco que se abriu no que seria a mais velha caverna ao norte de Théah. No fundo desta caverna havia uma árvore, e nas raízes da árvore havia um poço. O ladrão fez uma promessa, arrancou seu olho e largou-o no poço. Ele nunca mais foi o mesmo. Num piscar de olhos, o jovem Gjæving Asbjornosson tornou-se o Alto Rei de Vestenmannavnjar.

Gjæving sofre de visões, ouve vozes e ocasionalmente entra em transes profundos. Ocasionalmente ele tem visões do futuro, mas elas fazem com que sua cabeça doa e seu nariz sangre. As vozes em sua cabeça dizem-lhe que ele tem um destino que deve cumprir, mas agora mesmo Gjæving quer que as coisas sejam como eram antes dele cair naquela caverna.

Imagem: Gjæving tem apenas vinte e cinco anos. Ele é um ladrão e vigarista talentoso com um rosto bonito e um sorriso impetuoso. Ele também perdeu seu olho esquerdo. Seu cabelo e barba estão rapidamente ficando grisalhos e seu olho bom está fazendo o mesmo.

Metas: Gjæving sabe o que aconteceu consigo e está preocupado. A despeito do que as vozes lhe contam, ele sabe que se os vendel descobrirem o que ele fez, irão matá-lo. Ele tem de se esconder até que possa convencer as vozes em sua cabeça de que eles pegaram o vestenmannavnjar errado.

Dicas de Interpretação: Você é a vítima do destino e não gosta disso. Você prevê o futuro das pessoas se olhar para elas tempo o bastante. Quando sua cabeça dói, você sabe que está em perigo e é tempo de partir. Você só quer ficar sozinho e provar às vozes que você não é o Alto Rei de Vestenmannavnjar.

Vodacce

A vista mais notável em Vodacce não é sua arquitetura impossível, que alcança as estrelas. Não são os grandes canais que fazem os corações românticos derreterem, ou a comida, ou os vinhos, ou mesmo os poetas que vagam nas ruas, improvisando canções para suas ceias.

Não, devo dizer, a vista mais notável em Vodacce são suas filhas.
— do *Guia de Vodacce* do Lorde Algernon Blakely

Introdução

"Olhe por onde anda" é uma frase que encontra sua origem em Vodacce (vo-DA-tche). Uma olhada na arquitetura é bastante convincente, mas uma olhada em sua política explicita a questão. As ruas das cidades de Vodacce são joviais e despreocupadas, simbolizadas por seus poetas e dramaturgos reverenciados e belas cortesãs. As pequenas ilhas são cobertas com prédios altos e finos, utilizando cada centímetro de terra. Um traiçoeiro sistema de pontes corre entre cada prédio, conectando a ilha toda como uma teia gigante. Isso

não leva um arquiteto a ver que um único detalhe mal colocado pode fazer com que o sistema inteiro caia no mar. Olhe por onde anda, de fato.

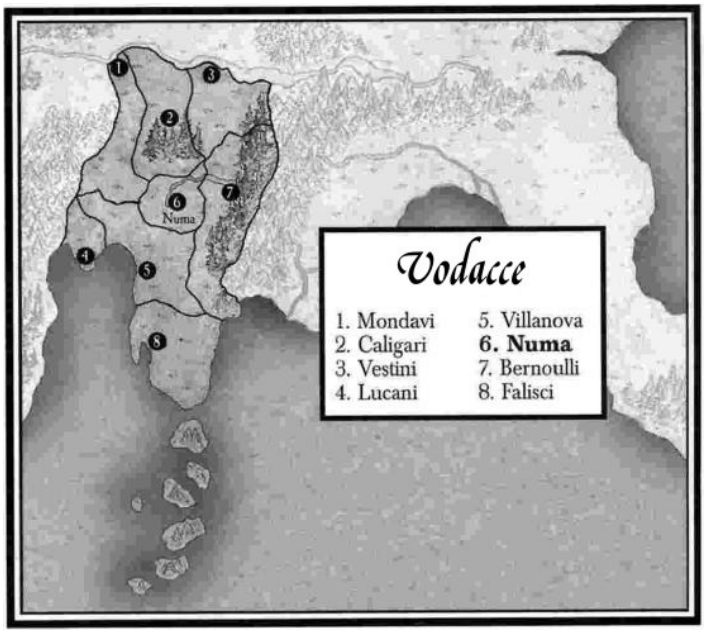
Ainda que a arquitetura de Vodacce pareça instável, ela é um passeio numa tarde agradável se comparada a seu ambiente político. Os sete Príncipes Mercantes que governam Vodacce são os homens mais cruéis em toda Théah. Presos no meio de uma guerra comercial com a Liga Vendel, os Príncipes firmaram uma aliança relutante para combater a competição do norte. Ao mesmo tempo, contudo, cada um dos príncipes Vodacce sabe que seu primo aproveitaria qualquer oportunidade para apunhalá-lo pelas costas e roubar sua terra e seus negócios. Nem sempre houve sete príncipes; já houve mais de vinte e apenas três. Hoje existem sete, mas quem pode dizer qualquer coisa sobre amanhã?

A Terra

Quase se pode dizer que Vodacce é realmente duas nações separadas divididas por sete príncipes. Devido a Vodacce continental ser coberta de pântanos e planícies inundadas, os príncipes construíram seus castelos nas ilhas ao sul enquanto mantinham controle provincial sobre o continente.

A vida é muito diferente no norte e no sul de Vodacce. No continente, os fazendeiros trabalham na terra, produzindo o comércio tão valioso para a economia vodacce. Amplas estruturas permanentes (castelos, torres e fortes) pontuam a terra, construídas na intermitente terra dura entre os pântanos e campos de solo macio.

As temperaturas em Vodacce variam desde abaixo do congelante até 25 graus. O inverno dura cerca de três meses, com as temperaturas ocasionalmente caindo abaixo de zero, mas normalmente variando entre 4-10 graus. Os verões longos e quentes são ideias para o crescimento das colheitas, com chuvas e temperaturas variando de 20-25 graus.



As fazendas vodacce produzem uvas, arroz, trigo, e (próximo à ponta sul do continente) olivas. Elas também criam cabras, vacas, aves e suínos. De suas escassas minas, Vodacce produz chumbo, zinco e prata.

Sete ilhas principais *parecem* adornar a costa de Vodacce, mas isso é incorreto. Realmente existem mais ilhas, mas as famílias nobres passaram muitas gerações ligando-as até restarem apenas sete "aglomerados". As ilhas abrigam o centro do comércio, indústria e sociedade de Vodacce, bem como os feitos mais incríveis de arquitetura em toda Théah. Com tão pouca terra para construir, os palácios altaneiros de Vodacce erguem-se alto no céu, vacilando num sistema incrível e elaborado de contrapesos e balanços.

Quase todo comércio para o e do Império da Lua Crescente passa por esta cadeia de ilhas. Elas também controlam quase todo o comércio ao sul de Théah. As ilhas são responsáveis por menos de vinte por cento da produção de Vodacce, mas por todo seu comércio.

O Povo

Os vodacce são um povo orgulhoso. Seus temperamentos são tão rápidos quanto suas lâminas, e o último homem de pé está correto. Um homem nas ilhas é julgado não apenas por sua riqueza, mas também pela forma como ele a gasta. Um homem bom tem dinheiro o suficiente para não se preocupar em gastá-lo, mas apenas um tolo se permite que se aproveitem dele.

As mulheres de Vodacce são um assunto diferente. Embora você raramente veja-as atuando publicamente, elas apoiam seus maridos e pais através do ofício e sua arcana bruxaria do destino.

Os vodacce têm uma constituição delgada e são de peso médio. Seu cabelo é negro e liso. Seus olhos são escuros e misteriosos, variando do negro ao cinza. Os vodacce têm narizes retos e empinados, e sua cútis vai do pálido ao moreno.

O Campesinato

Apenas em Montaigne há a distinção entre os nobres e camponeses mais distinta do que em Vodacce. Contudo, a vida de um camponês não é tão rigorosa em Vodacce como em outros países. De fato, a vida de um camponês vodacce poderia ser vista como luxuosa quando comparada a um camponês eisen ou montaigne.

O dia começa com o nascer do sol e termina após o sol se pôr. A primeira tarefa para um camponês vodacce é cultivar a lavoura, que se estende até próximo ao meio dia. O almoço é um assunto elaborado que dura por quase uma hora e meia, seguido por uma longa soneca revigorante. O campesinato dorme as horas quentes do dia, acorda as quatro e continua seu trabalho até bem após o pôr do sol. Então, quando as tarefas diárias estão terminadas, o jantar é servido e os fazendeiros arrumam-se para dormir.

Há pouco mais na rotina diária de um camponês. Os festivais sazonais e dias de festa têm seu espaço, claro, mas além do trabalho duro de saciar o apetite da classe nobre, há pouco que o camponês vodacce faça que não trabalhar e descansar.

Classe Média

A classe média de Vodacce consiste principalmente de artesãos e mercantes. Vodacce ostenta alguns dos mais talentosos artesãos de Théah. Mesmo os itens mais simples muitas vezes são decorados ao ponto de ser distraído. Boa parte da economia é baseada no comércio destes itens de luxo elaborados e decorativos.

O comércio é um passatempo e uma fonte de orgulho em Vodacce como os eventos atléticos são em outros reinos. As sessões podem durar por horas nas ruas movimentadas. Afinal, um homem que não consiga fazer um bom negócio dificilmente será um homem. Uma mulher que não consiga fazer compras para sua casa devidamente deve ser desprezada.

A estrutura social em Vodacce é claramente aparente em sua arquitetura. As classes inferiores vivem próximo à água, e, por padrão, à sujeira das ruas. Quanto mais dinheiro se tem, mais alto (literalmente) na estrutura social se pode ir. A classe média pode dispor de acomodações mais altas, muitas vezes construídas diretamente sobre seus vizinhos mais pobres. A nobreza e os muito ricos vivem no topo em

Visitando Vodacce

Aqui está uma breve lista de costumes a observar quando se visita Vodacce.

• Nunca olhe uma mulher nos olhos. É uma ofensa a seu marido.

• Nunca falhe em olhar um homem nos olhos. Significa que você é um covarde.

• Se alguém realiza um serviço, dê-lhe uma gorjeta generosa. Se não, isso significa que você não pode dispor do serviço.

• Nunca deixe sua espada tocar outro homem, mesmo quando passando na rua. Isso significa que você pensa que a lâmina dele é ruim, e obriga-o a sacá-la para provar que está errado.

• Nunca recuse um desafio.

prédios estreitos construídos com uma combinação de brilhante arquitetura, elaborada suspensão, e um pouco de mágica. Diz-se que uma festa no lar do Príncipe pode despertar os ratos que vivem sob o piso de seu camponês mais pobre. Por motivos similares, também se diz que você pode identificar uma donzela pois seus pés nunca tocaram o chão.

A Nobreza

A classe nobre de Vodacce vem de suas raízes na Velha República até as famílias que guardam assentos no Senado. Os príncipes mercantes, ou "Signore", não são tão extravagantes quanto a nobreza de Montaigne, nem tão dignos como a nobreza de Avalon. Os poetas vodacce escrevem que os nobres têm dois corações: um bate por dever, e o outro bate por amor.

Os Sete Príncipes de Vodacce levam seus títulos muito a sério. Riqueza e orgulho ficam lado a lado como pedras angulares na cultura vodacce; a primeira é uma ferramenta para satisfazer o último. Os Príncipes raramente se reúnem exceto para determinar questões de política, ou para ocasiões sociais muito formais, tais como casamentos de estado e funerais.

Quando eles reúnem-se por política, é numa propriedade neutra localizada no continente. Isto evita discussões desnecessárias sobre quem deve hospedar a reunião. Também, assegura que nenhum príncipe tenha uma vantagem tática. Desde a queda da Velha República, quando veneno e traição eram considerados meios razoáveis e justos de negociar a sucessão, os Príncipes nunca confiaram uns nos outros, e com bons motivos.

Os Príncipes visitam as casas uns dos outros para casamentos e funerais. É tradição que a família responsável pelo evento deva da mesma forma abrigá-lo em seu solo nativo. Também é uma tradição, de um tipo mais sagrado, que nenhum Príncipe seja violento, direta ou indiretamente, com seus parentes nestas ocasiões.

Devido a estes acordos, os Príncipes têm poucas oportunidades de mostrar sua riqueza uns aos outros. Assim, um método menos conspícuo foi desenvolvido. Os Príncipes vodacce promovem em ciclos elaboradas festas para a pequena nobreza. Estes nobres menores viajam durante o ano entre uma ilha e outra, contando as histórias dos excessos de seus mais recentes anfitriões, com a compreensão de que seu atual anfitrião sairá de seu caminho para superar a decadência de seu primo.

Diz-se que o vinho jorra das casas dos nobres vodacce como água por seus canais; da mesma forma, comida, ouro, joias e mulheres. Alguns céticos também dizem que os hábitos dos Príncipes podem ser um detrimento à sua base de poder, e que mais riqueza flui pelas ruas de Vodacce do que por suas rotas comerciais.

Cortesãs

Junto com os finos vinhos e a cozinha refinada, existe mais uma mercadoria desfrutada nas ilhas ao sul. Os nobres de toda Théah cobiçam um convite para as festas vodacce, não por suas ofertas culinárias, mas por suas ofertas carnais.

Em Vodacce, romance é uma virtude. Espera-se que os homens cortejem as mulheres, mesmo que suas esposas inevitavelmente venham de casamentos arranjados. Por contraste, as mulheres de boa linhagem aprendem a ser modestas e discretas. A profissão da cortesã especificamente preenche esta lacuna. Um homem pode falar sobre coisas com uma cortesã que não poderia com sua esposa. Ele pode levá-la a lugares onde as mulheres de bem não são permitidas entrar. Pode homenageá-la como uma deusa do amor, uma imagem ideal. E quando ele acabar, pode voltar aos seus negócios sem ter de pensar mais no assunto.

As cortesãs de Vodacce são conhecidas por toda Théah. Embora existam escolas de etiqueta básica, música, e outras artes variadas, as melhores cortesãs treinam principalmente com tutores particulares. Similar à ferroaria, vinificação, e outras profissões, esta muitas vezes é passada de mãe para filha. Existem, de fato, algumas "famílias cortesãs" dispersas pelas ilhas.

As cortesãs não são limitadas pelas regras que mantêm muitas mulheres vodacce iletradas e quietas por trás de suas cortinas tapetadas. Elas têm acesso a bibliotecas, universidades, fóruns públicos e, onde quer que sua clientela masculina escolha passar seu tempo. Elas treinam nas artes da atuação, poesia, canção, e dança, e em alguns casos na política.

Ainda assim, existem desvantagens neste estilo de vida. Embora as nobres vodacce sejam limitadas no que podem ou não podem fazer, elas são inquestionavelmente protegidas, sua segurança assegurada. Uma cortesã deve confiar em seu próprio raciocínio e habilidades para determinar sua sorte. Uma mulher sábia cuidará para ganhar o favor de um nobre que esteja numa posição de defendê-la se ela se encontrar em dificuldade no futuro. A sociedade e a política em Vodacce são amantes.

As cortesãs vodacce são facilmente reconhecidas. Elas caminham nas ruas como pássaros brilhantemente emplumados, cobertas em cores brilhantes, joias reluzentes, e estilos de vestir que desonrariam mulheres de bem. Existem poucas limitações para o que elas podem usar e ao que devem fazer, embora, como tudo em Vodacce, aquelas ineptas em predizer a quem podem enfurecer não durem muito.

O detalhe final em suas roupas são as elaboradas máscaras decorativas que usam em público. Coisas brilhantes que normalmente cobrem parte do rosto, estas máscaras podem imitar animais ou pássaros, ou podem ser completamente abstratas. Ostensivamente estas máscaras adicionam um elemento de excitação e festividade à imagem da cortesã. Na realidade elas têm um propósito mais pragmático: proteger a identidade da mulher das esposas de seus clientes.

Mulheres Nobres

Se as cortesãs de Vodacce são algumas das mulheres mais educadas de Théah, então as esposas de seus nobres são as menos educadas. As mulheres que nascem com o dom de Sorte nunca aprendem a ler. Ler e escrever são atividades de mulheres vulgares, certamente não para damas de boa índole e classe. Esta estranha dicotomia foi comentada por muitos eruditos de Théah (principalmente por aqueles da Igreja) como um exemplo ideal do preço que os mortais pagam pela feitiçaria. Afinal, a iluminação vem do conhecimento, e se uma alma não permite obter conhecimento, como se pode alcançar a graça do Criador?

"Sorte" é a habilidade de ver e manipular os fios do destino que ligam toda a humanidade. Apenas as mulheres de Vodacce possuem-na, para o desgosto dos homens Vodacce. Tão irritados foram os primeiros homens que barganharam pelo poder que deram início às tradições que permanecem até os dias de hoje.

As medidas que eles colocam em curso asseguram que suas mulheres não possam tirar o controle do destino de Vodacce das mãos masculinas. Quando uma criança nasce com o dom, seu pai assegura-se de que ela nunca aprenda a ler ou escrever, nem obtenha acesso a qualquer outra forma de educação. Seu dever para com seu pai (e depois, seu marido) é servi-lo, à

sua família, e Vodacce, não à sua própria vaidade. As esposas vodacce usam modestos vestidos negros e seus rostos são cobertos por véus grossos e negros (para que os olhos da bruxa não possam encontrar os de um homem que não seu marido).

Homens Nobres
Os homens vodacce de todas as classes são conhecidos por seu orgulho. Muitos dos filhos das melhores famílias estudaram em algumas das mais renomadas escolas de esgrima em Théah, e eles sempre estão à procura de uma oportunidade para demonstrar sua habilidade. A mínima ofensa pode provocar um duelo. Além do mais, as escolas vodacce ensinam mais do que a técnica adequada. Muitas delas adaptaram os elementos práticos da briga de rua em suas técnicas, dando a muitos estrangeiros uma sórdida surpresa.

Etiqueta
A violação final de etiqueta em Vodacce é mostrar-se um covarde. Com o clima político tão tenso como é, e o orgulho sendo um aspecto importante do caráter nacional, não é incomum observar três ou mais duelos no transcorrer de uma tarde. Os homens desafiam uns aos outros por ofensas pequenas ou imaginárias. A desonra não vem de entrar numa luta, mas de recusar uma. Claro, nem todas estas lutas são fatais. Muitas são duelos de cortes (que dão a seu oponente muitas cicatrizes), ou até mesmo mostras de habilidade.

Uma promessa em Vodacce também é uma coisa importante. Um homem que quebre sua palavra envergonha a si mesmo e a sua família. Se isto ocorrer, o patriarca de sua família deve punir a ofensa. Duvidar abertamente da palavra de outro homem quando ele tem posição social igual ou superior à sua é motivo para um duelo até a morte.

Entretanto, duas coisas devem ser mencionadas aos estrangeiros em Vodacce. A primeira é que a palavra de um homem, ainda que absoluta, também é precisa. Se um vodacce promete-lhe algo, preste muita atenção à forma com que ele a expressa. Ele está ligado ao pé da letra de sua promessa e não será tolhido por sua interpretação imprecisa ou frouxa dela. A segunda é que num país tão politicamente e socialmente ambíguo como Vodacce, é raro que um homem peça a outro por sua palavra sobre algo, e mais raro que ele dê.

Roupas
As formas e cortes das roupas vodacce são similares àquelas populares em Montaigne, mas elas têm um sabor único. Suas roupas, vestidos, casacos, etc. são feitos de peças de tecido atadas. Isto é especialmente comum nos casacos e vestidos.

Camisas e roupas de baixo normalmente são de tecidos leves. Brocado, veludo e couro trabalhado são preferidos para as roupas. Ricos tons escuros são populares entre a nobreza.

As mulheres nobres vodacce preferem joias simples, normalmente pérolas ou pedras polidas. Os homens nobres, como suas cortesãs, preferem usar sua riqueza em si próprios. Quase ninguém em Vodacce usa pedras facetadas, ou itens espelhados de qualquer tipo. É de mal agouro ver seu reflexo em mais de um lugar ao mesmo tempo.

A roupa de um nobre típico consiste de calças, não muito largas mas frouxas o bastante para facilitar o movimento, e camisas de linho com mangas largas e punhos vistosos, bordadas com fios brilhantes. Muitas vezes, botas altas e flexíveis que vêm até os joelhos são usadas, embora um homem em sua própria casa ou visitando amigos possa usar sapatos mais baixos. Os homens vodacce preferem sobrecasacas com um leve detalhe abaixo da cintura. As mangas podem ser removidas antes de um duelo, dando mais liberdade de movimento, ainda que o colete permaneça, fornecendo um local ideal para esconder armas extras.

As mulheres nobres usam principalmente vestidos negros, às vezes ornamentados com pequenas pérolas costuradas ao tecido. As cinturas de seus vestidos chegam a um ponto baixo do qual suas saias caem em linhas retas, diferente da armação das montaigne.

Elas usam seu cabelo negro para trás, e pode ser liso nas costas ou então trançado em um coque. Elas normalmente velam seus rostos quando em público.

Isto serve a um duplo propósito. Indica uma modéstia apropriada, e também lhes permite olhar onde quiserem sem serem observadas, evitando que outros percebam o olhar desfocado em seus olhos quando praticam Sorte.

Dieta

A Vodacce continental é na sua maior parte um pântano, limitando o que pode ser cultivado lá. As uvas crescem nas baixas colinas, mas a principal colheita na maior parte do resto do país é o arroz. A dieta de um camponês vodacce consiste principalmente de arroz, macarrão (que veio do Império Crescente), e frutos do mar. Uma ampla variedade de peixes tomam abrigo nas águas circundantes de Vodacce, bem como lagostas e caranguejos. Embora alguns vegetais e frutas cítricas cresçam nos climas amenos e úmidos, muitos são importados de Castillia.

As classes médias e nobres têm mais variedade em suas dietas. Qualquer um que possa se dar a esse luxo importa carne bovina e de veado bem como um conjunto de outras comidas. Ostras também são uma iguaria popular. Embora elas não sejam difíceis de obter no mar circundante de Vodacce, quase tudo do que os nobres não comem é exportado para as outras cortes théanas.

Costumes

A família é muito importante para os ilhéus do sul, tanto para os bem nascidos quanto para os comuns. As profissões muitas vezes passam de pai para filho. A reputação do pai em sua profissão frequentemente é mais importante do que a do filho. Um pescador pode se orgulhar de seu pai ser o melhor pescador de todos, e um mercante cujo pai tenha uma reputação como um homem honesto terá mais atividades do que um mercante cujo pai não seja tão respeitado.

Outra peculiaridade é a forma pela qual os vodacce tratam seus mortos. Os mortos merecem absoluto respeito de amigos e inimigos. Ninguém em Vodacce fala mal dos mortos, não importa quão odiado eles foram enquanto estavam entre os vivos.

Não há espaço para quaisquer cemitérios nas ilhas, e a Vodacce continental também não é adequada, por isso muitos vodacce selam seus mortos em caixões e sarcófagos de pedra. Famílias ricas normalmente têm criptas particulares construídas junto a suas casas. Para todo o resto, existem as catacumbas.

Tão complexo quanto as camadas de edifícios sobre o chão, uma rede de túneis naturais corre pelas fundações das ilhas. Nichos foram escavados nos lados das paredes para abrigar gerações de vodacce mortos. Quanto mais pagar, seções mais acessíveis seus parentes ocupam. Junto com a inconveniência de visitar alguém encerrado muito embaixo, existe um risco adicional: ocasionalmente, a maré sobe, e os níveis mais baixos das catacumbas são inundados, lavando muitos dos mortos nos níveis inferiores.

Arte e Música
Os vodacce são especialmente afeiçoados a itens bem trabalhados. Embora um punhado de pintores famosos viva nas ilhas ao sul, seus estilos preferidos de arte incluem a fina tecelagem, intricados ourivesarias, comidas requintadamente preparadas e qualquer outro item que adicione um pouco de graça extra ao seu estilo de vida. Os vodacce são hedonistas até a raiz.

Embora apreciem grandes produções, orquestras, e óperas, os vodacce preferem músicas mais românticas e dramáticas. As canções dos trovadores ainda são populares. Parte de ser um homem de bem é a habilidade de cantar e tocar um instrumento. As baladas mais populares são românticas ou chistosas. As mulheres também cantam canções de amor, mas apenas em particular, seja para outras mulheres ou para seus maridos. Elas raramente cantam em público, exceto na ocasional balada história ou familiar.

Nomes
Os nobres vodacce ainda derivam seus nomes de dois dos três senadores da Velha República que fundaram sua nação: Gallili, Lorenzo, e Delaga, que tornou-se o primeiro rei de Vodacce. Os nobres hoje traçam sua linhagem até um ou mais destes senadores, e seus nomes refletem isto, terminando na mesma vogal do nome do senador original. Todos os príncipes compartilham uma linhagem até Delaga, mas apenas os Villanovas intimamente relacionados usam a terminação "a" em seus nomes. O resto tomou as terminações de seus nomes de Gallili.

Quase 400 anos atrás, o descendente mais próximo de Lorenzo caiu em ruína financeira. Nenhuma outra família usou a terminação desse nome desde então.

Muitos membros da sociedade vodacce, ao menos aqueles que não são nobres, não têm sobrenome. Um Roberto é diferenciado de outro por sua profissão. Roberto o peixeiro é obviamente diferente de Roberto o mercador de vinho.

Um Príncipe pode honrar seus cortesãos e conselheiros mais próximos ao permitir-lhes usar a primeira porção de seu nome em seus próprios. Por exemplo, Salvador o Mordomo, servo de Villanova, pode ser promovido para Salvador Vilangela, Camareiro de Villanova. O filho de Salvador usaria este nome também, fazendo a concessão de um nome de muita honra em Vodacce.

Religião

"Se um vodacce não é um vaticínio devoto, ele não fará alarde sobre isso."
— Benedito o Fazendeiro, camponês vodacce

A religião em Vodacce é um assunto estranho. Toda igreja está cheia de Bruxas do Destino e com maridos devotos às mulheres que não são suas esposas. Os bispos em Vodacce não fecham os olhos à imoralidade; eles simplesmente definem-na de maneira que não interfira com o estilo de vida vodacce. Estas definições religiosas aplicam-se principalmente ao pecado. A Igreja em Vodacce passou muito tempo definindo o que é pecado e o que não é. Costuma-se dizer que os homens mais decadentes em Vodacce pertencem ao clero, mas se tais rumores são verdadeiros, eles nunca foram provados. Desnecessário dizer, os roupões vermelho-sangue da Inquisição raramente são bem-vindos em Vodacce.

Para os vodacce, a religião é antes de tudo uma ferramenta política. As casas nobres sempre foram muito ligadas à Igreja, e este relacionamento foi fortalecido com o tempo. Vodacce controla cinco dos dez assentos das Arquidioceses da Igreja do Vaticínio Reformada, uma poderosa posição que forja as políticas da Igreja. De fato, para qualquer política tornar-se oficial, o favor dos "Cinco de Vodacce" deve ser conquistado; se um Cardeal (ou até mesmo o Hierofante) desconsiderar sua autoridade, nenhuma de suas políticas tomará forma. Os príncipes usaram esta posição em incontáveis ocasiões, e suas atividades não diminuíram desde que a Igreja mudou-se para Castillia.

A igreja vodacce cruzou grandes distâncias para criar um relacionamento compatível com seus princípios religiosos e o estilo de vida de seu povo. Embora os sete pecados da igreja do Vaticínio sejam superficialmente consistentes entre Castillia e Vodacce, as definições variam um pouco. A principal diferença é que os vodacce acreditam que o pecado raramente é a ação, mas a inação correspondente.

Preguiça – O pecado mais injuriante numa cultura onde um homem é julgado pela fortuna que faz.

Inveja – Invejar o que outro homem possui é insensatez. Você busca apenas ser igual a seu vizinho. Ao invés disso, saia e faça algo que o fará invejá-lo.

Cobiça – Querer o que você não tem direito. Se está dentro de sua capacidade merecer o que deseja, então você é um tolo por não conseguir.

Luxúria – Para os vodacce o pecado da luxúria não está em querer, mas falhar em agir sobre ela. Se você tem sentimentos por uma mulher, vá atrás dela. O pecado para você e ela é se você permitir que seu desejo apodreça numa impotência espiritual.

Orgulho – A falha aqui fica não em orgulhar-se de sua aparência, mas no orgulho não justificado. Conheça a si mesmo. Não seja enganado por seu próprio ego.

Ira – Se você sente ira por alguém, deve desafiá-lo para justificar-se. Só é um pecado se você encolher-se em sua casa e não endereçar o mal que acredita que ele infligiu sobre si e os seus.

Gula – A gula é o pecado de consumir mais do que deve. Contudo, para uma pessoa hedonista, a definição do "que deve se consumir" pode ser diferente do que é em outros casos.

Governo

Existem sete príncipes governando Vodacce atualmente. Cada um controla um aspecto diferente do comércio. Cada um deles sonha com o dia quando poderá obter supremacia sobre seus primos, unindo Vodacce sob seu governo. Destes sete, três – Bernoulli, Falisci, e Villanova – obtiveram influência o suficiente para tentar. O resultado é uma gangorra enquanto cada um dos três tenta manipular seus primos mais fracos.

Até agora, todos os três têm hesitado em tentar um golpe sem algum revés. Assim, os príncipes menores jogam um jogo eterno, manobrando em vantagem dos maiores em suas relações.

Cada príncipe é o patriarca de sua própria família. Por tradição seu filho mais velho o sucede quando ele morrer. Se o filho estiver com menos de treze anos, o parente adulto homem mais próximo age como seu conselheiro até chegar à idade.

Bernoulli

A família Bernoulli sempre apoiou fielmente a Igreja. Como recompensa, quando o contato geral com o Império da Lua Crescente terminou na década de 1250, a Igreja concedeu à família Bernoulli direitos comerciais exclusivos com o Império. Desde então os Bernoulli prosperaram grandemente, e são, sem sombra de dúvidas, os contribuidores mais generosos da Igreja.

Gespucci Bernoulli, o patriarca da família, é pessoalmente devoto. Entretanto, ao envelhecer (ele já está no início dos sessenta), seus filhos tomam papéis cada vez mais ativos no comércio. Eles fazem viagens frequentes pelas águas do Império da Lua Crescente, e estão mais do que dispostos a dedicarem-se aos prazeres e vícios encontrados lá. Até agora, a igreja tem fechado os olhos para sua decadência (extrema até mesmo para os padrões vodacce), mas uma vez que o velho Gespucci venha a falecer, poderá haver sérias repercussões.

A família Bernoulli se especializou em mercadorias exóticas e de luxo. Ela é a única fonte em Théah para mercadorias do Império da Lua Crescente.

Falisci
Donello Falisci acredita em fazer uma coisa e fazê-la de modo extraordinário. Para ele, e para seu pai e avô antes dele, essa coisa é a feitura de bons vinhos. Garrafas de vinho Falisci foram comercializados por pequenas propriedades. A família possui a parte mais fértil do continente, e a ilha é dedicada a criar novos e maravilhosos sabores.

Homens perdem seus próprios casamentos pela chance de comparecer a uma reunião na casa de Donello Falisci. O vinho jorra de fontes douradas. Ele corre em fluxos rubros e púrpuras de flautas nas paredes, derramando em grandes bacias de mármore. A corte central do palácio Falisci é conhecida como "A Grande Câmara", um mar de almofadas volumosas, onde as orgias duram dias.

Villanova
Uma das mais velhas e mais poderosas famílias, os Villanova são conhecidos por seus negócios mortais e métodos traiçoeiros. Forasteiros referem-se a eles como as piores cobras num covil de víboras.

Giovanni Villanova tomou controle da família quando seu pai Allegro morreu. Allegro tinha apenas trinta e dois anos quando sofreu de uma infeliz queda do topo de uma escadaria. Seu irmão Giam agiu como conselheiro para Giovanni, que tinha apenas dez anos de idade, mas sua saúde começou a decair pouco depois. Ela continuou a piorar no curso de dois anos, e pouco após Giovanni tomar conta dos assuntos da família, Giam faleceu.

Desde então, Giovanni tem governado com mão de ferro. Ele controla a única grande universidade em Vodacce. A universidade Dionna inclui faculdades nas artes e história, mas é conhecida principalmente por seu trabalho nas ciências. Os doutores em Dionna são menos suscetíveis do que suas contrapartes castillianas, e Giovanni Villanova os conduziu a fazer descobertas e criar mecanismos que possa usar para seu próprio benefício.

Lucani
A família Lucani só conseguiu suas atuais terras há cerca de cem anos. Antes disso ela era possuída pela família Villanova. Um século atrás, como pagamento por lealdade, ou talvez algum serviço (as histórias são vagas sobre os detalhes) o patriarca Villanova concedeu esta pequena ilha, junto com uma porção de seu território continental, para seu primo de origens não tão nobres, Mikel Lucani. Desde aquele tempo, os Lucani lutam para manter a terra que lhes foi dada.

Quatro anos atrás, Alberto Lucani tomou controle dos negócios de sua família. Desde então, tornou-se dolorosamente claro que a pequena renda que supriram de seu próprio comércio de vinho foi completamente eclipsada pelo trabalho dos Faliscis. Contudo, Lucani ostenta alguns dos mais cobiçados tecidos bordados disponíveis em Théah.

A costura é uma das poucas artes disponíveis às mulheres nobres de Vodacce, e as damas da família Lucani têm uma aptidão excepcional para isso. Alberto tirou vantagem desta habilidade ao dar vestidos feitos de esplêndidos tecidos a notáveis damas de Montaigne. Sua estratégia tem valido a pena, pois o bordado Lucani tornou-se o auge da moda nas cortes. Claro, o que ele fará quando as inconstantes nobres montaigne passarem para um novo capricho ninguém sabe.

Mondavi
Com a exceção dos Faliscis, Mondavi é a única família Vodacce que faz a vida da agricultura. As propriedades continentais da família são pantanosas, mas ideias para produzir arroz. Embora isso não traga uma renda extraordinária, é uma renda estável, e Mondavi parece estar contente em manter o status quo.

Diferente de seus primos, Alcide Mondavi prefere ter sua casa no continente, mais perto de suas fazendas. Entretanto, uma história de tréguas e compromissos proíbe qualquer um dos príncipes de manter uma residência permanente lá. Ironicamente, a ilha de Mondavi é uma das mais distantes de sua propriedade, mas Alcide faz viagens frequentes. De todos os primos, ele é o menos sociável. As festas decadentes que fluem de muitos de Vodacce são relativamente estranhas para a ilha Mondavi, sozinha no fim da longa cadeia. A despeito disso, algumas pessoas percebem que as viagens de Alcide ao continente começaram a se tornar mais frequentes ultimamente.

Vestini

Embora a família Bernoulli controle o comércio de artigos de luxo estrangeiros, os Vestini dominam a manufatura de itens domésticos. Há mais de dois séculos atrás, Tonelli Vestini ofereceu uma soma substancial aos finos artesãos por todas as ilhas de Vodacce, financiando-lhes desde que se mudassem para a ilha e produzissem seus objetos para ele. À época, a família Vestini tinha um poder militar e político suficiente para evitar que muitos dos outros Príncipes os desafiassem. O único príncipe que encontrou seu filho mais jovem morto num canal. Se fosse seu mais velho, poderia ter havido guerra.

Desde então, estes artesãos – vidraceiros, metalúrgicos, tecelões, alfaiates, e assim por diante – ensinaram a seus filhos e os filhos de seus filhos seu negócio, criando uma população de especialistas. Vestini recompensou seu povo bem, e ele pode dispor disso com os preços que recebe ao exportar seu trabalho.

Caligari

Vincenzo Caligari era um homem velho dez anos atrás, mas ele não mostra sinais de afrouxar seu punho. Mergulhado na tradição, sua casa reproduz o

prédio do senado da Velha República. Ele mantém um grupo de conselheiros que usam medalhões semelhantes aos selos dos senadores daquele período.

Sua câmara particular é um pequeno museu, cheio de parede a parede com tomos, pergaminhos, caixas e bolsas escavadas das ruínas por toda Théah. Vincenzo Caligari é obcecado com estes pedaços de vidas antigas. Por muitos de seus dias, desde a vagarosa morte de seu pai, Vincenzo se convenceu de que ele não estava destinado a um fim comum. Acredita que o artefato certo, ou combinação de artefatos, o manterá a salvo das doenças e do envelhecimento.

Ele mantém uma equipe particular de exploradores que paga muito bem para encontrar seus tesouros, embora também seja conhecido por barganhar peças das coleções de outros nobres. Ele pessoalmente classifica todos seus preços. Aqueles que acreditam que possam ter propriedades arcanas ele guarda. O resto vende, com grande lucro, para outros membros nobres da sociedade théana.

Vincenzo Caligari acredita com todo coração que as relíquias com as quais está cercado são a razão de ter vivido tanto. Seja qual for a causa, seu filho mais velho, agora com mais de quarenta anos, a amaldiçoa diariamente. Pode ser apenas coincidência, mas Vincenzo não adoece há trinta anos.

Economia

Vodacce continua a usar a moeda da Velha República, uma moeda de bronze chamada, apropriadamente, de "república". Eles também usam moedas de cobre menores chamadas *sedilo*, ou "assentos". Existem dez sedilo para uma república, já que haviam dez assentos no Senado da Velha República. Diferente de muitas outras moedas em Théah, repúblicas e sedilos não são trocados por Florins.

Em Vodacce, muitas obras públicas tais como as gôndolas, manutenção de pontes, e prédios governamentais são pagos pelos Príncipes. Contudo, espera-se que o povo que usa estas amenidades forneça os trabalhadores. Desta forma, o valor da manutenção é custeado. A longo prazo, o povo de Vodacce só economiza pouco dinheiro desta forma, mas os cidadãos mais pobres são poupados de grande parte da carga.

Exército

Não há exército regular em Vodacce. Cada príncipe mantém uma guarda pessoal, e jovens homens que sejam treinados e capazes podem servir nas guarnições que guardam o tráfego para e do Império da Lua Crescente.

Entretanto, quase todos nobres aprendem a usar a espada, uma tradição decorrente dos dias que seguiram a queda da Velha República, quando cada casa era responsável por fornecer um número adequado de jovens homens para a nação. Isso não tem sido uma necessidade há séculos, mas as leis permanecem.

A "Marinha" Vodacce

Não existe uma marinha oficial em Vodacce. Entretanto, os navios mercantes que viajam até a nação são possuídos por homens leais e pesadamente armados, com um contingente de fuzileiros mercenários a bordo para repelir piratas. Em poucas palavras, estes navios podem servir como uma marinha bastante respeitável, embora atingisse a economia de Vodacce em pouco tempo.

Estilo de Luta

A nação é cheia de jovens homens que aprenderam a lutar desde cedo, mesmo que não haja exército regular. Assim, uma etiqueta de luta não dita foi desenvolvida. Para começar, tudo é justo, desde que você vença. Os vodacce não repreendem se um oponente derruba outro e então o golpeia quando ele está caído. Eles acham isso engenhoso. Muitas das mais notáveis escolas de esgrima em Vodacce ensinam a seus estudantes sobre partes sensíveis e vulneráveis do corpo, bem como formas de chegar nestas partes e feri-las.

Relações Atuais de Vodacce com o Resto de Théah

Avalon
Oficialmente, os vodacce não têm nada a ver com os avalons, e vice versa. Contudo, existem rumores de que os dois países estão organizando um trato em segredo usando os Cães do Mar como intermediários.

Castillia
A relação de Vodacce com Castillia é tensa por vezes, quase ao modo em que os sentimentos entre irmãos por vezes ficam quentes. As duas nações são mais parecidas uma à outra do que qualquer outro país, mas elas muitas vezes batem cabeça, principalmente a respeito de sua religião em comum.

Eisen
Os vodacce mantêm um olho bem aberto sobre Eisen. Com o país na forma em que está, os vodacce temem uma rebelião de eisen desesperados tentando uma invasão para reivindicar terras mais férteis para si.

Montaigne
O povo montaigne são o maior mercado consumidor de Vodacce por artigos de luxo, e os dois povos têm muito em comum um com o outro. Isto torna as relações muito boas entre os dois países.

Ussura
As Bruxas do Destino temem os ussuros, avisando sobre uma sombra negra que paira sobre eles de forma protetora. Isto deixou o resto dos vodacce muito cautelosos sobre eles. São muito cuidadosos em não fazer nada que possa insultá-los ou irritá-los, ou à sua misteriosa protetora.

A Nação Pirata
Graças às previsões das Bruxas do Destino vodacce, os mercantes da nação sofrem menos da pirataria do que poderia se pensar. Eles ainda estão muito atentos aos piratas, e enforcam qualquer um que encontrem, mas isso não é tão relevante quanto poderia ser.

Liga Vendel
A situação com Vendel é tensa. As duas nações já estão engajadas numa guerra comercial que poderia rapidamente se tornar uma guerra de fato. Nos últimos anos houveram vários casos de um príncipe vodacce mandar um grupo comercial para o norte. Mais de um destes grupos foi educadamente mandado para casa em baús. A principal razão para que nenhuma ação mais séria tenha sido tomada pelos vodacce é que nenhum príncipe tem poder suficiente sozinho para atacar os vendel. Além disso, se conseguir, ele terá de explicar suas ações a seus primos, e admitir a eles que tentou fazer negócios fora de suas fronteiras e pelas suas costas também.

NPCs Vodacce

Giovanni Villanova
"A culpa é toda sua, Milo. Você sabia que não deveria confiar em mim."

A família Villanova tradicionalmente produziu bestas de corações negros que mal têm o direito de chamarem-se de homens. Giovanni, o último da linhagem, não tem escrúpulos. Ele empurrou seu pai do topo de uma escadaria e envenenou seu irmão em dois anos para tomar conta da família. Ele conduz os eruditos na Universidade Dionna a buscar segredos sombrios, sempre esperando pela descoberta que lhe dará a habilidade de controlar Vodacce.

Imagem: Giovanni é alto e esbelto, com um nariz adunco e um olhar sombrio e sinistro em seu rosto. Ele tem cabelo negro, e um cavanhaque. Em poucas palavras, ele se parece com um vilão.

Metas: O que quer que Villanova queira, ele consegue. Aqueles que ficam no caminho... ele *pode* pagar por seus funerais.

Interpretando Giovanni: Aja como se fosse mais esperto do que todas as outras pessoas. Sorria, quando tiver a vantagem. Aproveite – você é um vilão, e não se imagina sendo um.

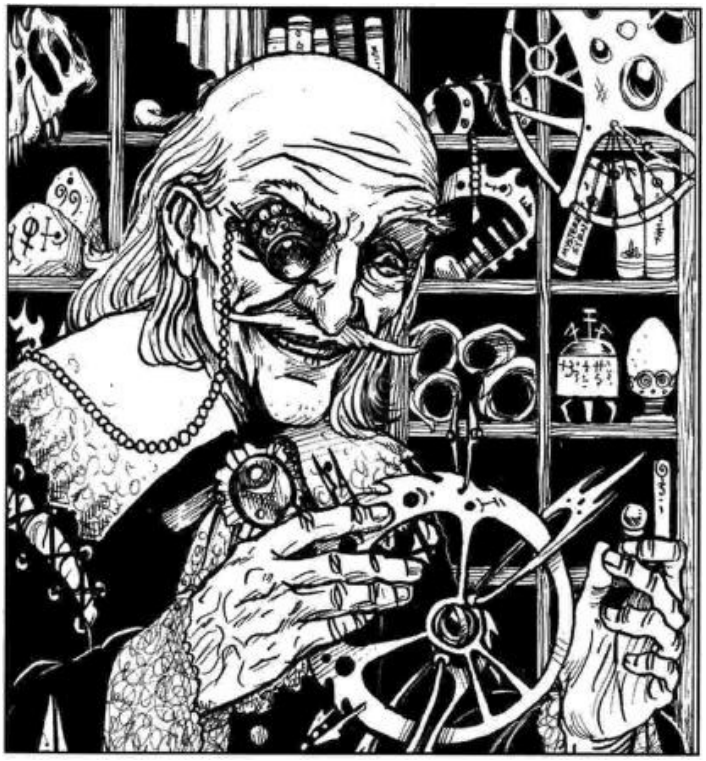
Juliette
"Claro, Senhor Villanova. Como desejar."

Juliette é a filha de Veronica, a criadora do estilo de luta Ambrogia. Pelos últimos três anos, ela foi a cortesã pessoal de Giovanni Villanova. É bem educada, e Giovanni confia em seus conselhos mais do que qualquer outra pessoa. Secretamente, ela está contrabandeando bruxas do destino para fora de Vodacce com a ajuda de alguém com fortes conexões, e Giovanni não sabe nada a respeito disso.

Imagem: Juliette tem longos cabelos negros encaracolados. Ela tem quase um metro e oitenta, com uma constituição esbelta e atlética. Ela tem olhos pretos e belas feições, mas não tem a beleza brilhante que algumas das outras cortesãs têm – Giovanni gosta de seu raciocínio agudo.

Metas: Sua primeira meta é continuar a ajudar as Bruxas do Destino sem ser pega. Sua segunda meta é manter-se no estilo de vida a que está acostumada. Ambas as metas exigem que ela fique em bons termos com Giovanni, por isso ela está tão preocupada em não deixá-lo zangado.

Interpretando Juliette: Fale agradavelmente e precisamente. Use palavras grandes. Se estiver ajudando uma Bruxa do Destino a deixar o país, então coloque timbre mais grave em sua voz e diálogo.



Vincenzo Caligari
"Não toque nisso. Aliás, não toque em nada."

Vincenzo Caligari possivelmente é o maior especialista sobre artefatos Syrneth em toda Théah. Isso não se deve por ele ter ambições eruditas. Ao invés disso, ele quer viver para sempre, e está convencido de que os Syrneth guardavam o segredo da imortalidade. Ele fará qualquer coisa e matará qualquer um que seja necessário para encontrar sua fonte de juventude.

Imagem: Vincenzo parece velho. Ele é enrugado, careca, e um tanto duro de ouvido. Contudo, ao falarem com ele, os visitantes acham que ele está cheio de vida e energia, e ele dá a impressão de que não vai morrer tão cedo.

Metas: Vincenzo quer viver para sempre. Está buscando o artefato ou combinação de artefatos que evitem que fique mais velho – ou talvez lhe deem de volta sua juventude perdida. Tudo o mais passa ao segundo plano.

Interpretando Vincenzo: Fale numa voz alegre com um timbre cansado. Esqueça-se de terminar algumas de suas sentenças. Nunca peça desculpas. Não olhe para alguém quando estiver falando com você.

Beatrice Caligari
"Você pode sair com bastante quando ninguém estiver olhando."

Beatrice é a irmã da Imperatriz de Montaigne. Diz-se que ela descobriu como controlar os misteriosos fios negros, um rumor que mantém cada bruxa do destino em Vodacce (e seu marido) no outro lado da rua. Ninguém quer falar com ela, ou mesmo passar por ela na rua, porque a temem, até mesmo seu próprio tio, Vincenzo Caligari. Entre as Bruxas do Destino, acredita-se que ela emaranhou seus próprios fios do destino, mas não sabem ao certo por que.

Imagem: Beatrice usa um pesado véu decorado com pérolas negras. Ninguém vê seu rosto. Outras Bruxas do Destino veem inúmeros fios negros presos a ela com suas pontas soltas no ar, fazendo-a parecer um tipo sinistro de octópode negro.

Metas: Beatrice quer levar sua mágica de Sorte muito além do que qualquer uma já conseguiu antes. Ela está seguindo os passos de sua antecessora, Marietta "Rainha Louca". Ela acredita que Marietta estava em algo importante, mas avançou rápido demais e exagerou em seu poder.

Interpretando Beatrice: Não fale a menos que seja obrigada. Se tiver de falar, fale suavemente, quase em sussurros. Faça os jogadores esforçarem-se para ouvi-la e não repita. Se alguém ofender-lhe, estenda sua mão diante de seu véu. Se isso não amedrontá-los, use sua Sorte para assegurar que terão outras coisas com as quais se preocupar.

Donello Falisci

"Hmm. Aroma picante, com um toque de alegria. O gosto é frutoso, ainda que leve. Desliza da língua sem queimar a garganta. Eu daria esta lavagem a um porco."

Donello é um comerciante de vinhos, como seu pai, e o pai de seu pai. Ele sente que todos devem aprender a fazer uma coisa realmente bem, e ele realmente faz bons vinhos. Uma garrafa de trinta ou quarenta anos de Falisci pode trazer uma pequena fortuna do comprador certo. Donello é de longe o mais generoso dos Príncipes de Vodacce. Ele ama dar presentes a seus convidados, e ama realizar festas enormes e extravagantes. Geralmente se aceita que suas festas sejam um lugar resguardado dos pequenos envenenamentos que frequentemente tomam lugar em Vodacce, uma vez que o envenenador provavelmente se acharia banido de tais festas – um destino pior que a morte. Ultimamente, Donello tem se sentido doente, mas ele está escondendo isso de todos.

Imagem: Aos 30 anos, Donello finalmente aumentou suas características. Onde ele costumava olhar no rosto, agora tem uma linda dignidade que as damas acham muito atraente. Parece que quanto mais velho fica, melhor ele parece.

Metas: Donello é menos ambicioso do que os outros príncipes, mas não menos protetor de sua propriedade. Ele está preocupado com o aumento de

sua influência, não de sua terra. Como ele muitas vezes diz, "É mais difícil roubar amigos do que terras. A amizade é a coisa mais importante".

Interpretando Donello: Não use a palavra amigo a menos que tenha certeza disso. Espere o mesmo dos outros. Faça os jogadores sentirem como se você fosse o único homem em Vodacce em que podem confiar. Provavelmente seja.

A Irmandade da Costa

Ao largo da costa de Castillia há uma ilha chamada Bucca. Ela é cercada por afiados recifes de corais, traiçoeiros baixios e mortais leviatãs. Por séculos, Castillia e a Igreja usaram esta ilha como prisão. Recentemente, ela tornou-se mais do que isso. Ela tornou-se uma nação por si só. Uma nação de piratas.

Chamando-se "a Irmandade da Costa", estes bandidos do mar predaram as embarcações mais ricas de Théah, capturando pilhagens e entregando-as a seu líder, o infame Rei dos Piratas, "Allende".

A história começa com informes da peste assolando a ilha. O que realmente ocorreu é conhecido apenas por aqueles que estavam na ilha à época. Contudo, antes que alguém pudesse agir, os presos sobrepujaram seus vigias, capturaram um navio de suprimentos e zarparam. Pouco depois, os piratas haviam capturado três das mais poderosas galeras de Castillia, dois navios montaigne e um navio mercante vodacce.

Dois anos mais tarde, a Irmandade de Allende tornou-se o flagelo dos mares do sul. Eles capturaram navios de quase todas nações que se voltam para o mar e recrutaram marujos de toda Théah, e a razão para seu sucesso pode ser atribuído a uma coisa: sua sede por liberdade.

Uma razão para a Irmandade ter sobrevivido por tanto tempo é sua geografia. As águas que a cercam são cheias de recifes de corais afiados e perigosos baixios. Existem apenas três mapas; dois deles atualmente são mantidos pela Irmandade. O terceiro foi roubado do escritório do Alto Almirante de Castillia por um grupo desconhecido e nunca mais foi recuperado.

Existe apenas uma abordagem segura até a ilha, e Allende teve a prevenção de instalar armadilhas para rasgar os cascos de quaisquer navios que se aproximem. Por apenas seus homens conhecerem a localização dessas armadilhas, ele pode passar com segurança por elas. E por ele saber que existe apenas uma passagem segura, pode guardá-la.

A ilha é completamente autossuficiente, com colheitas e água fresca para todos seus habitantes. A ilha foi escolhida por sua habilidade de alimentar e abastecer com água seus presos, e com centenas de mãos hábeis (todas ensinadas por anos de trabalho duro), os homens de Allende permanecem bem alimentados.

Outra característica peculiar da ilha é sua grande população de leviatãs. Muitos eruditos especularam sobre por que as bestas se reúnem perto da ilha, mas a área é um pouco perigosa até mesmo para eruditos da Igreja ou arcæólogos.

A Irmandade da Costa é a primeira verdadeira democracia de Théah. "Nós estamos nisso juntos agora", Allende disse quando tomaram a ilha. "Todos nossos destinos estão envoltos em um. Permaneceremos juntos ou cairemos juntos". Quando as decisões precisam ser tomadas, cada homem e mulher na ilha tem voz. Fóruns públicos são lugar-comum, e depois de todas as falas, há uma votação. Todos a despeito da nacionalidade, religião ou posição, têm um voto. A Irmandade triplicou de tamanho desde que teve início, e sua reserva de pilhagens também aumentou. O que uma vez foi um triste conjunto de ladrões, punguistas e bandidos tornou-se uma nação.

O nome mais comum para os membros da Irmandade é "bucaneiro". O nome vem da carne de porco seca – *bucca* – que os homens fizeram da população suína nativa da ilha. Os homens muitas vezes guardam um pedaço de carne seca em sua boca, assim recebendo o apelido de "buccan". Quando os prisioneiros tornaram-se piratas, o nome pegou e transformou-se em "bucaneiro".

Entretanto, o termo se aplica apenas àqueles que foram originalmente prisioneiros na ilha. Qualquer homem que diga ser um bucaneiro e não possa provar é rapidamente punido por sua presunção. Aqueles que se juntaram há pouco à causa foram chamados de "irmãos". Em poucas palavras, todos bucaneiros são irmãos, mas nem todos irmãos são bucaneiros.

NPCs Piratas

Abaixo estão cinco NPCs piratas para sua campanha. Apenas Allende pertence à Irmandade; o resto têm seus próprios eixos políticos a polir. *Todas* as facções piratas são detalhadas no livro de referência *Nações Piratas*.

Allende

"Não brinque comigo. Eu sei mais sobre causar dor do que você pode imaginar."

Informes do homem conhecido como "Allende" (ou o "Rei Pirata" como os trovadores do mar o apelidaram) são amplos e variados. A verdade sobre o assunto é que ele é castilliano. Ele também é esperto, engenhoso, astuto e impiedoso. Ele sabe como olhar nos corações dos homens e pressioná-los além de seus limites. Ele também conhece as águas que cercam Castillia como se sua mãe fosse uma sereia.

Imagem: Allende é alto e escuro com um porte nobre. Seu cabelo longo e ondulado cai sobre os ombros e se diz que olhar em seus olhos negros é como olhar num poço sem fundo.

Metas: As metas de Allende são difíceis de definir. Seu navio ficou conhecido por atacar embarcações castillianas, mas em geral ele as evita e ficou conhecido por protegê-las. Seus alvos mais notáveis são navios de guerra montaigne, um passatempo perigoso na melhor das hipóteses.

Interpretando Allende: Diferente de muitos outros capitães, Allende é muito verbal com seus homens. Ele raramente usa tenentes (a não ser no calor da batalha), mas fala diretamente à sua tripulação. Um marinheiro que serviu a ele comentou, "Ele conhece o dever de cada homem melhor do que eles".

Jeremiah Berek

"Se você mandar metade de sua força para atacar dos flancos, então infligirá mais dano... e eu não teria de deixar esta amável mulher cuidar de você."

Quando a Rainha Elaine convocou seus nobres para que construíssem navios para a marinha Avalon, Berek imediatamente colocou carpinteiros e construtores de navios a trabalhar em seu próprio navio mercante. Foi acabado em semanas e renomeou o *Amanhecer Negro* para se adaptar a seu novo propósito. Então, ao invés de proteger as praias de Avalon, ele atacou diretamente as marinhas de Castillia e Montaigne. Alguns dizem que o sucesso de Berek tem mais a ver com ousadia do que com inteligência, mas ninguém pode negar seu sucesso em frustrar os inimigos de sua Rainha.

Imagem: Berek não é um homem alto. Seu cabelo loiro cai sobre os ombros e seus olhos azuis podem ser tanto encantadores quanto perfurantes. Ainda que as damas da corte de Avalon descrevam-no como "libertino", foi apenas seu sorriso perverso que lhe garantiu essa reputação.

Metas: As metas de Berek são simples: continue a adicionar o ouro castilliano e montaigne ao tesouro da Rainha tanto quanto possível.

Interpretando Berek: A reputação "ousada" de Berek é apenas um pouco exagerada do que se poderia pensar. Ele é um nobre, não um marinheiro. Contudo, seu desconhecimento com a vida no mar permite-lhe encontrar opções que seus oponentes nunca considerariam. Ele empregou expatriados castillianos como pilotos para acalmar sua presa num falso sentido de segurança, ateou fogo em navios cativos e navegou-os até portos inimigos, e até mesmo usou magos de Runas vestenmannavnjar para combater os inimigos de Avalon.

Reis

"Sua carne será um bom acréscimo aos meus panos."

De todos os piratas que navegam os seis mares, aquele conhecido como "Reis" é, de longe, o mais temido. Quando os marinheiros veem o sangrento Jolly Roger em curso, sabem que deverão lutar ou morrer. Uma tripulação abandonou seu navio para se salvar de seu bando impiedoso.

Imagem: Reis é um homem enorme, tendo mais de dois metros de altura. Suas feições são marcadas por olhos selvagens e sanguinários, um nariz adunco e uma fina barba negra. Entretanto, a característica que é mais proeminente (e pela qual é mais conhecido) é sua antiga e enorme foice. As duas testemunhas oculares de Reis contam que a arma corta ferro e ossos como se fossem papel.

Metas: Reis está preocupado com uma única coisa: dinheiro. Alguém está pagando para capturar artefatos Syrneth e pagando muito bem. A ambição de Reis afogou sua piedade há muito tempo.

Interpretando Reis: Reis é um homem impiedoso, sanguinário que teve seu remorso removido quando era criança. Ele é um psicopata de sangue frio que mata qualquer um em seu caminho.

Sem brincadeira.

Sem concessões.

Sem perdão.

Kheired-Din
Kheired-Din é um crescente cuja reputação se espalhou até Avalon e Vendel. Sua sede por sangue é equiparada apenas por sua devoção aos ensinamentos do Segundo Profeta, e ele muitas vezes foi visto orando em graças ao Criador após uma longa e sangrenta batalha. Ele capturou vilarejos inteiros, deixando os prédios vazios e em chamas, trazendo a pilhagem de volta ao Oriente desconhecido.

Imagem: Ainda que os informes de Kheired-Din tenham o tornado um gigante, na verdade, ele é mais largo do que alto: sua enorme estrutura parece feita de músculos. Sua cabeça raspada, rosto tatuado e cavanhaque apenas adicionam às suas características exóticas.

Metas: Os ataques de Kheired-Din parecem ter apenas um propósito: trazer escravos até o Império Crescente. Ele raramente preda navios, mantendo-se perto à costa e atacando pequenos vilarejos após o cair da noite.

Interpretando Kheired-Din: Kheired-Din não fala quaisquer línguas ocidentais, nem mesmo o Velho Théano. A despeito de seu tamanho, ele é rápido como um gato e tem movimentos deliberados de um assassino treinado.

Yngvild Olafssdottir (ing-vild oh-lafs-daw-ter)
"Para os mares com seu maldito dinheiro, e para Valhalla com sua alma! Reze para que seus ancestrais tenham mais piedade do que eu."

Nascida vinte e dois anos atrás filha de Olaf Arninbjorn, que morreu quando ela tinha apenas cinco anos, Yngvild cresceu como filha de um pescador e, quando mostrou a promessa, aprendeu a dominar as runas de seus ancestrais. Mas quando os vendel expulsaram sua família e destruíram seu vilarejo para criar um novo porto comercial, ela voltou-se à pirataria. Seu navio, o *Revensj*, afundou ou capturou sete navios mercantes em seu caminho para e dos portos vendel, tornando-a a preocupação número um da Liga.

Imagem: Aqueles que a encontram muitas vezes ficam surpresos em saber que Yngvild não é a guerreira altaneira que sua reputação sugere: ela tem apenas um metro e setenta, delgada e leve.

Metas: Mais do que tudo, Yngvild quer ferir os vendel. Não apenas irritá-los, não apenas incomodá-los, mas *feri-los*.

Interpretando Yngvild: Yngvild não é uma guerreira, mas os homens que a servem definitivamente são. Eles buscam nela condução espiritual, mas quando as lanças são sacadas, eles confiam em sua própria força, raciocínio e sorte. Ela é o coração do navio e os homens que a servem e a protegem como tal. Ela tem a fala mansa, mas quando enfurecida, suas palavras quietas pingam de veneno.

A Igreja do Vaticínio

"Se puder ser fundamentado, deve ser verdade."
— O Primeiro Profeta

A Igreja do Vaticínio realizou mais coisas boas em Théah do que qualquer outro poder mundial. Ela é quase que unicamente responsável pelo nível tecnológico de Théah, sua compreensão da natureza e ciência e algumas das mais belas obras literárias e filosóficas já escritas.

Infelizmente, muitos acreditam que a Igreja também é responsável pelos mais graves crimes já cometidos contra a humanidade. Aqueles que condenam a Igreja falham em ver que ela não é a organização que cometeu estes crimes, mas indivíduos dentro da Igreja que tiraram vantagem de sua posição e autoridade. A Igreja ainda mantém albergues, ajuda a curar os doentes e alimentar os famintos, provê orientação espiritual para aqueles que carecem dela e trabalha incansavelmente para descobrir o enigma de Theus.

Esta seção contém mais detalhes sobre a Igreja, sua organização e filosofia.

A Inquisição

Esta seção lhe dá uma melhor ideia da mentalidade que conduz a Inquisição. Nenhum vilão acredita estar fazendo o mal e as forças do Cardeal Verdugo não são exceção.

A Inquisição pode ser a força mais perigosa em Théah hoje: um bando implacável de fanáticos loucos pelo poder correndo desimpedidos pela hierarquia da Igreja do Vaticínio. Mas eles não veem dessa forma. De fato, eles se veem como a última esperança de salvação para Théah. O fanatismo pode cegar e a Inquisição está tão preocupada em salvar a alma de cada um que não percebe quão perigosa tornou-se.

O Inquisidor médio não acredita que está abusando de seu poder. Ele vê a perversidade do mundo rasgando vidas, destruindo almas boas, e fortalecendo as fileiras da Legião. A maldade reivindicou o Empereur de Montaigne, jogou fora a verdadeira fé de Avalon e estilhaçou Eisen. Contra atos tão terríveis, o Inquisidor deve tomar medidas extremas. Ele deve usar qualquer influência que tiver para salvar tantas almas quanto puder da legião. Se isso significa matar um homem no meio da noite, ele o fará. Se significa queimar uma biblioteca, o fará. Se significa abusar de sua posição e manipular o poder da Igreja para alcançar seus fins, o fará. A alternativa é inconcebível.

Nessa perspectiva, as terríveis coisas que a Inquisição fez tornaram-se compreensíveis, até mesmo justificáveis. A Inquisição é defensora de que os fins justificam os meios. Os GMs devem ter isso em mente quando jogarem Inquisidores contra seus jogadores.

As Grandes Perguntas

Uma Igreja existe para dar respostas aos fiéis. Abaixo está uma lista de questões e as respostas oficiais da Igreja do Vaticínio.

O que é Pecado?
Pecado é a falha de caráter de alguém, quando uma pessoa fica aquém do potencial que lhe foi dado. A humanidade é constantemente dada a escolha de fazer algo honrado mas doloroso, e desonrado mas prazeroso. Quando alguém escolhe o prazeroso, falha em seu próprio sentido de retidão e comete pecado.

O Criador dotou-nos com um senso de certo e errado. Sempre que sentimos a ânsia de fazer o certo, sentimos como se a mão do Criador nos guiasse. Sempre que fazemos algo errado, e sentimentos as aflições da moral doer em nosso peito, também sentimos a mão do Criador. A falha em seguir essa orientação inata – não ceder à tentação – é pecado. Quando ignoramos a voz macia do Criador dentro de nossas almas, sua orientação sussurrada pode se apagar. Esse é o motivo da Igreja prescreve a penitência para aqueles que pecaram, para que possamos reter a voz do Criador dentro de nós mesmos e não tornarmo-nos perdidos para as ânsias do pecado.

Tão perdido quanto um pecador pode ser, devemos lembrar que o Criador dotou-nos para que possamos aprender a maior virtude de todas – a virtude do perdão. Devemos sempre lembrar que qualquer um de nós é suscetível à sedução do pecado, e – intencionalmente ou não – podemos causar injustiça sobre outro por meio de nossa indiscrição. Devemos ser francos em nossas acusações, mas também piedosos em nossos julgamentos.

Por que feitiçaria é um pecado?
Por que não foi conferido pelo Criador, mas pelo inimigo, a Legião. Todos aqueles que morrem com o pecado da feitiçaria em suas veias cairão no Abismo, onde a Legião dormente aguarda. Toda alma que cai para a Legião aproxima o inimigo do dia em que despertará e devorará o mundo.

Como posso limpar minha alma se cometi um pecado?
O Primeiro Profeta disse que a criação de Theus é um quebra-cabeça a ser resolvido, e que por meio deste processo vem a iluminação e a glória aos olhos do Criador. Quando sofremos a impureza e nos maculamos pelo pecado, esta é uma oportunidade de aprender com nossas falhas. A visão da falha nos aproxima do Criador.

Aqueles que macularam suas almas com o pecado devem buscar orientação da Igreja. Os homens e mulheres do clero foram ensinados a aconselhar aqueles que caíram da graça do Criador e ajudá-los a voltar ao caminho adequado. O aconselhamento normalmente implica discussão, meditação e uma leve penitência.

Como é o nosso Criador?
Theus é justo. Ele é franco e nobre, embora não como nós humanos estamos acostumados a ver uns aos outros. Ele não é humano, devemos lembrar, e assim é difícil – embora não impossível – para nós compreendermos. Ele não é duro nem gentil; Ele é exigente, embora nunca nos puna, mas nos educa.

Theus raramente age ativamente em nosso mundo, sendo ao invés disso a soma total de Terra e todo além. Ele não é homem nem mulher, como os compreendemos, pois ambos sexos derivam Dele.

Theus é Tudo e Um com Tudo. Ele é a própria criação.

Um homem pode se aproximar do Criador?
Sim. Você tem tudo do que precisa.

O Profeta disse, "Você pode ver o rosto do Criado em suas obras". Em outras palavras, o Criador deu-nos o mundo para que possamos observá-lo e aprender dele. Tudo em torno de nós, a natureza é a lição do criador, e em cada campo, em cada floresta, em cada rio, existe algo a ser aprendido. Se nós aprendermos a forma do mundo, podemos aprender a mente do Criador e seu conhecimento. O mundo de fato é uma criação perfeita, e ao estudá-lo podemos até mesmo obter um lampejo do divino.

Por que o Criador fez um mundo imperfeito?
O mundo não é imperfeito. Nós apenas o *percebemos* assim através de nossa compreensão limitada do Quebra-Cabeça Eterno – a Grande Criação. Sempre que nos encontramos a deriva e confusos sobre nosso papel ou por que estamos sendo testados, precisamos olhar para dentro. "A vida é uma jornada", disse o Primeiro Profeta. Com isso, ele quis dizer que devemos lutar para nos aperfeiçoarmos cada dia e ver cada dia como uma menor parte de uma jornada maior. Quanto mais longe caminhamos a trilha que o Criador lançou para nós, mais compreendemos o mundo, e mais perto chegamos do Criador.

Por que há o mal no mundo?
Não há mal no mundo, mas existe o pecado. Esta é a primeira lição do Primeiro Profeta. Não existe coisa como o mal – apenas a ilusão de mal. Quando o falcão mata o coelho para alimentar suas crias, ele é mal? Quando a mãe mata para proteger seu filho, ela é má? O mundo é como o Criador o fez, e é apenas quando a humanidade aplica julgamento sobre a obra do Criador que palavras como "mal" nascem.

Por que o mundo é injusto?
O Segundo Profeta disse, "A humanidade é a única criatura capaz de injustiça. Mas ela também é a única criatura capaz de justiça". No início dos tempos, o Criador concedeu um dom a todas as criaturas. À humanidade, ele deu o dom do livre arbítrio, que não apenas lhe deu a capacidade de falhar, mas também a capacidade de ser maior do que acredita ser.

A injustiça é o fardo da humanidade. Com a capacidade de ver a injustiça, é dever da humanidade consertar as coisas deram errado. Cães não conseguem fazer isso. Gatos não conseguem fazer isso. Apenas os homens podem fazer justiça, e assim eles têm um dever de assegurar que isso seja feito. O Criador nos deu este dom para que possamos aprender o dever.

Por que Theus permite a fome e a doença?
A fome e a doença são todas partes da Criação. A fome é um subproduto da gula, e assim o resultado do efeito do homem sobre o mundo. A doença se dá pela superpopulação e atividades pecaminosas, e o mesmo pode ser dito novamente. A lição do Criador, então:O preço da gula e da luxúria é a fome e a doença, o que o homem deve reparar por si mesmo.

Por que coisas ruins acontecem a pessoas boas?
Como mostrado acima, os resultados do pecado não são sempre sentidos apenas por aqueles responsáveis pelo ato pecador. Muitas vezes, aqueles próximos aos pecadores, ou às vezes até mesmo não conectados a eles, podem ser afetados. Embora injusto, isto não é culpa da Criação, nem de Theus, mas do pecador.

Quando somos feridos pelos pecados cometidos por outros, é nosso dever como parte da Grande Criação ou mostrar ao malfeitor o erro de seu caminho ou extirpá-lo. Esta é uma das oportunidades que foram colocadas para nós, para que possamos servir a nosso Senhor. Isto é porque o Criador nos deu os heróis.

Lembre também que toda dor, a despeito da intensidade, é transitória, a assim pouco importante diante de nosso objetivo último. Não seja dissuadido pela ilusão da dor. Não devemos permitir que heresias travestidas ou tentações arrastem-nos para o abraço sombrio do pecado, permitindo que para que não soframos o mesmo destino de outros.

O que acontece depois que morro?
A Igreja dos Profetas ensina a crença na imortalidade da alma. Todas as criaturas (não apenas os humanos) têm uma alma, e quando o corpo perece a alma é elevada do corpo e passa para um lugar de espera onde dorme. A Igreja chama este lugar de "Elæthorum". Ela também ensina que aqueles que praticam feitiçaria em formas pecaminosas são os peões do Adversário – demônios que buscam sobrepujar o Criador e roubar Sua Criação. A Legião (como são coletivamente conhecidos) busca fazer isso ao roubar as almas dos homens mortais.

O pecado contamina e corrompe a alma, afastando-a da luz do Criador. Quando os corruptos morrem, suas almas não vão para o Elaethorum, mas mergulham no Abismo onde a Legião aguarda, para saciar sua fome. Cada alma que Legião devora concede-lhe poder, até que um dia eles terão a força para enfrentar o Criador e roubar a Criação dele.

Para cada alma que cai no Abismo, existe um dia a menos de espera para o Adversário. O Primeiro Profeta também disse, "Haverá um dia quando o Inimigo não mais precisará esperar, e esse dia está perto. Ai do homem quando o Dia do Despertar chegar, pois toda a Criação será perdida". Esta frase alarmou muitos eruditos da Igreja, pois indica que se almas o bastante caírem no Abismo, a Legião pode obter a força para reivindicar a Criação antes que as almas no Elaethorum despertem.

O Terceiro Profeta chegou a dizer, "E quando as almas no Elaethorum despertarem haverá uma grande canção, e elas devem tomar armas estranhas e levar a guerra àqueles que caíram da Graça do Criador". Os eruditos da Igreja tomaram isso para indicar que algumas grandes catástrofes aguardam a humanidade. Eles estimaram que esta catástrofe ocorrerá quando o Quarto Profeta – o Profeta do Armagedom – chegar. A Igreja não lançou qualquer anúncio formal sobre quando esse dia possa ocorrer.

Nós temos livre arbítrio ou já está tudo determinado?
Em resposta a isto, devemos dizer que existe uma diferença entre saber os eventos exatos do futuro, e saber simplesmente que "algumas coisas são passageiras". Alegações dos Profetas e visões dos abençoados provaram que lampejos do futuro podem ser vislumbrados através da intuição sobrenatural, embora isto não seja uma indicação de que nossos destinos já estão escritos para cumprirmos. Longe disso, de fato.

Theus precisa do livre arbítrio, citando que nós nascemos inocentes, com papéis a desempenhar, mas não uma trilha estabelecida a seguir. A Graça Eterna do Criador nos permite buscar quaisquer escolhas que desejamos.

Ainda que nossos esforços sejam constantemente frustrados pela Legião e seus agentes. Estes agentes são apenas tão poderosos quanto aqueles do Criador, embora de uma forma vastamente diferente. Eles e seus mestres infernais vêm de um reino onde as leis da natureza são diferentes. Eles são definitivamente inúteis contra os instrumentos da luz, mas não contra nós.

O mesmo pode ser dito para Theus e seus servos angelicais. Seus dons podem ser usados para ajudar-nos, mas não afetam as ações da Legião. Os dois são simplesmente muito distantes um do outro para se conectarem – por enquanto. Esta luta continua todo dia em cada cidade do mundo, com ambos tocando-nos periodicamente, sutilmente influenciando nossas vidas. Ela persistirá até a chegada do Quarto Profeta, quando os dois combaterão pela primeira e última vez.

O que são milagres e como são possíveis?
Milagres são uma bênção reservada para aqueles que alcançaram uma compreensão consciente do Quebra-Cabeça Eterno. O caminho até esta meta é diferente para cada pessoa, e muito poucos o fazem no lapso de suas vidas, embora o Primeiro Profeta tenha dito que "qualquer um cujo fervor pelo Criador seja veemente o bastante deve receber seu santo afago".

Aqueles realmente cometidos a decifrar o Quebra-Cabeça e seu papel dentro dele incluem os próprios Profetas e um punhado dos devotos, dentre eles as Testemunhas que cada Profeta reuniu para documentar sua mensagem.

Existem anjos e demônios?
O Terceiro Profeta disse, "Até agora, existem mensageiros do Criador, invisíveis aos olhos mortais, ostentando armas que não ousamos compreender". Anjos são as mãos do Criador, ajudando a moldar e reparar os elementos corrompidos da Criação.

Demônios são os servos do Inimigo, que vêm ao mundo em forma mortal e espiritual, procurando por almas fracas o bastante para corromper. Apenas aqueles com fé e a Graça do Criador podem resistir a esses demônios; aqueles que não têm a força de vontade ou não permanecem na Graça do Criador são vulneráveis às suas tentações.

Sociedades Secretas

A religião foi a motivadora mais poderosa em Théah desde o alvorecer da humanidade. As guerras religiosas assassinaram milhões, dividiram famílias e rasgaram nações em duas. Após a Guerra da Cruz, contudo, as chamas do fervor religioso se apagaram um pouco, substituídas pelo fogo novo do nacionalismo.

As várias organizações clandestinas de Théah são adições recentes a seu espectro político. O conceito de homens e mulheres ligados a uma crença filosófica, não pela religião ou pelo nacionalismo, é completamente diferente de qualquer coisa que veio antes.

Listadas abaixo estão as mais poderosas e influentes sociedades secretas de Théah. Uma destas organizações não foi mencionada no *Guia dos Jogadores*. Nós fizemos isso com um propósito. Nós também lhe daremos uma breve visão interna das sociedades secretas. Sugerimos que você revele essa informação aos jogadores apenas se entrarem no clube.

O Emblema da Sociedade dos Exploradores

A Sociedade dos Exploradores

Desde sua fundação, a Sociedade dos Exploradores dedicou-se à busca da verdadeira história de Théah. Fiéis ao seu nome, eles exploram as ruínas da antiga Syrneth, coletando e catalogando o que encontram na esperança de aprender mais sobre o lugar do homem no plano das coisas.

Os membros não apenas têm que se proteger contra os perigos nativos aos lugares que buscam, eles devem lutar para permanecer um passo à frente dos "escavadores" contratados pelos nobres. Estes são homens implacáveis que veem as antigas civilizações como grandes arcas de tesouro cujos proprietários estão afastados.

Plenamente cientes dos perigos intrínsecos ao seu trabalho, os Exploradores raramente trabalham sozinhos numa expedição séria. Ao invés disso, eles movimentam-se em equipes de ao menos três. Uma equipe inclui um Erudito Pleno – alguém dedicado a pesquisar pergaminhos e tomos bem como estudar os mecanismos reais deixados pelos Syrneth; um Erudito de Campo – alguém familiar com os fundamentos da pesquisa acadêmica, mas também treinado para navegar em regiões potencialmente perigosas; e um Homem-Escudo – um lutador treinado não apenas nos estilos de luta convencionais, mas também na arte da improvisação. Não há forma de saber precisamente o que pode haver nas ruínas intocadas pelo homem. Os Homens-Escudo protegem a equipe por quaisquer meios necessários.

Embora a Sociedade dos Exploradores seja conhecida por toda Théah por sua dedicação erudita, outra qualidade identifica-os também. Nem todos os artefatos que os Exploradores encontram são catalogados e guardados. Os Eruditos precisam apenas de alguns exemplares de um certo item a investigar. Materiais em excedente passam aos membros da hierarquia da Sociedade, dando-os um conjunto de recursos diferentes de qualquer outro grupo em Théah.

O Emblema do Colégio Invisível

O Colégio Invisível

O Colégio Invisível foi uma reação inevitável à Inquisição. Tendo ouvido toda suas vidas que a trilha da Verdade Definitiva é a pesquisa, nem todos cientistas vaticínios percorrerão essa trilha apenas pelas palavras de um mero Cardeal. Aqueles que desafiam abertamente Verdugo tornam-se mártires de seus estudos. Aqueles que o obedecem escapam de sua ira, ao custo de sacrificar suas maiores crenças. Aqueles que continuam clandestinamente seus estudos, contudo, constituem o Colégio Invisível.

O Colégio tem poucos segredos além de sua filiação anônima. Ele existe apenas para avançar a descoberta científica e evitar que importantes conhecimentos vão para as fogueiras da Inquisição. A filiação é quase que exclusivamente vaticínia; os oposicionistas podem ser mais abertos sobre suas pesquisas, uma vez que a Inquisição não é tão ameaçadora com aqueles sobre os quais não exerce autoridade. De fato, alguns dos maiores aliados do Colégio são pesquisadores Oposicionistas que podem sobrepujar suas diferenças religiosas e ajudar seus colegas.

A Ordem dos Cavaleiros da Rosa e da Cruz

A Ordem dos Cavaleiros da Rosa e da Cruz é uma ferramenta perfeita para os Mestres que não têm ideia de como fazer seus Heróis se darem bem. Unidos por uma causa comum, os Cavaleiros podem brigar entre si, mas quando chega o momento certo que uma vez foi errado, eles apontam toda essa hostilidade para os Vilões e os derrubam.

Juntar-se à Ordem não é difícil; eles são iguais a criadores de estrelas. Tudo que precisam é de um donativo e uma promessa e eles deixarão você usar seu selo. O tamanho do donativo depende do indivíduo, mas a promessa é sempre a mesma. Os Cavaleiros prometem usar o selo com dignidade e honra e trazer glória à Ordem. Eles juram obedecer aos seus superiores, servir à Ordem e proteger aqueles que também usam o selo. Essa última é onde as coisas ficam interessantes.

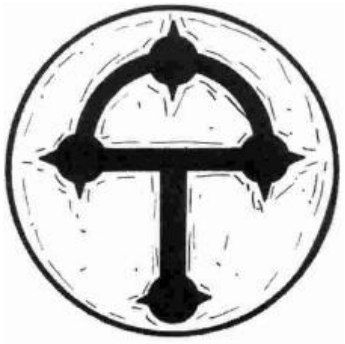
Muitos nobres (e mercantes ricos) compraram filiação nominal à Ordem para o único propósito de proteção. Eles sabem dos votos dos Cavaleiros em proteger qualquer um que use o selo, então eles compram a proteção do clube de aventureiros mais prestigiado de Théah.

Por outro lado, os Cavaleiros podem ficar assegurados de que se encontrarem em problemas, poderiam encontrar santuários nos lares de algumas das famílias mais ricas e mais poderosas em Théah. Abusar do direito à hospitalidade é uma séria ofensa à Ordem, o que pode custar a filiação de um Cavaleiro (ou Patrono).

O Emblema dos Cavaleiros da Rosa e da Cruz

Die Kreuzritter

Os Kreuzritter, também conhecidos como os Cruzes Negras, uma vez foram uma ordem de Cavaleiros eisen que lealmente serviram ao Hierofante, construindo hospitais, dando esmolas aos pobres, e lutando nas



O Emblema dos Cruzes Negras (Kreuzritter)

Cruzadas. Entretanto, um Imperador ambicioso decidiu que queria suas riquezas e propriedades, e convocou o Hierofante (considerado um fantoche da Velha República à época) para excomungar os Cruzes Negras. Publicamente, o Hierofante fez isso, mas ele secretamente mandou-lhes uma carta de aviso. Quando o exército do Imperador apareceu para destruí-los, apenas um símbolo da força permaneceu para lutar – o resto já havia se esgueirado do país para Castillia, onde poderiam servir ao Hierofante pessoalmente. Assim, ainda que o mundo pense que os Kreuzritter tenham sido varridos em 1411, na realidade, eles estiveram se escondendo e se tornaram a guarda pessoal do Hierofante.

Com passar do tempo, os Cruzes Negras se envolveram numa organização de elite muito secreta, escolhendo novos membros ou dos filhos dos membros anteriores, ou de graduados da Academia Kippe em Eisen. De qualquer forma, eles muitas vezes forjam suas mortes para devotarem-se plenamente a seus deveres. Eles serviram como guarda-costas, mensageiros confiados, e até mesmo assassinos com os anos, respondendo apenas ao próprio Hierofante.

Claro, não existe um Hierofante atualmente, então eles não têm a quem responder. Mas onde a Inquisição têm abusado de seu poder, os Cruzes Negras, liderados por um agradável velho chamado Gunther Schmidl, têm usado o seu poder para promover os objetivos mais suaves da Igreja. Eles fundaram silenciosamente a construção de muitos lugares de aprendizado, dúzias de hospitais, e milhares de albergues para viajantes cansados por toda Théah. Além disso, eles usaram suas afiadas habilidades de luta para ajudar aqueles que sentem exemplificar os princípios da Igreja. A atenção e ajuda dos Cruzes Negras pode ser um benefício possível da *Fé*, a seu critério.

Membros dos Kreuzritter muitas vezes são silenciosamente alertados para sua última missão, recebendo um pequeno soldo, e partindo por seus próprios dispositivos, que é a forma como preferem. Espera-se que cada Cruz Negra seja autossuficiente e honrado, embora eles possam pedir ajuda de seus companheiros em circunstâncias extremas.

Los Vagos

Movendo-se pelas sombras, pulando de prédio em prédio, está a figura mascarada conhecida apenas como El Vago – O Vagabundo. Adorado pelas pessoas, insultado pela nobreza, El Vago deixou suas intenções claras: proteger o Bom Rei Sandoval daqueles que colocariam a sua vida e a coroa em risco.

O mais importante a saber sobre El Vago é que ele não está sozinho em seus esforços. O Vagabundo reuniu alguns homens e mulheres dignos de confiança em torno de si para ajudar a conduzir suas ousadas missões. Os aliados do Vagabundo conseguiram evitar três tentativas de assassinato contra o jovem rei, e com cada uma Los Vagos conseguiram dar um passo na descoberta de quem está por trás dessa abominável traição.

Los Vagos fizeram muito para ajudar o Vagabundo, incluindo personificar o próprio mascarado. Dois membros da liga caíram no cumprimento do dever, mas El Vago não tem tempo para chorar. Ele está constantemente tentando antecipar-se à conspiração invisível alinhada contra a coroa de Castillia.

Suas aparições e desaparições misteriosas levaram muitos a acreditar que o homem mascarado é um feiticeiro montaigne. Feiticeiro ou não, ele é um espadachim e estrategista brilhante que de alguma forma conseguiu passar a perna em todas tentativas de capturá-lo.

Se os Heróis tiverem uma oportunidade de encontrar El Vago, não será um evento circunstancial. O Vagabundo não se revela a ninguém em quem não confie plenamente. Existem atualmente vinte e dois membros de Los Vagos, e apenas três deles sabem quem El Vago

O Emblema de Los Vagos

realmente é. O grupo observa aqueles que provaram sua lealdade por muitos meses antes de contatá-los através de um membro periférico, e mesmo então eles sabem apenas que El Vago os está observando. Por meses sua lealdade é testada até o Vagabundo sentir que pode confiar neles seus segredos mais profundos e tarefas mais importantes. Apenas após a Liga estar certa de que o candidato é realmente confiável permitirão participar em missões que também envolvem El Vago.

Nós revelaremos a identidade de El Vago no *Livro de Referência Castillia*, mas até lá você terá de ficar imaginando.

Os Rilasciare

Os Rilasciare são um movimento muito importante: o início do humanismo théano. Até onde a história consegue lembrar, a humanidade tem sido dividida em dois campos: aqueles com feitiçaria e aqueles sem. Por os feiticeiros serem – por definição – mais capazes do que os seres humanos mundanos, o conceito de igualdade não existe em Théah. Um feiticeiro é uma pessoa melhor do que alguém sem feitiçaria porque ele nasceu com algo que os outros não têm. Esta filosofia tem sido parte da natureza humana para sempre, e provavelmente continuará sendo... a menos que os Rilasciare tenham algo a dizer sobre isso.

Os Livre Pensadores têm uma atitude muito diferente frente à igualdade. Muitas pessoas aceitam o conto popular que a Velha República dos Senadores realizava barganhas por seu poder. Se isso for verdade, então eles renderam algo para obter a feitiçaria. Os Rilasciare têm muitas teorias sobre o que os feiticeiros podem ter rendido. Alguns acreditam que eles entregaram seu livre arbítrio. Outros acreditam que eles trocaram suas almas por poder. Os mais radicais dizem que eles não deram nada, mas introduziram uma doença na corrente sanguínea humana: uma doença chamada feitiçaria.

Além da feitiçaria, os Rilasciare têm um segundo inimigo – alguns diriam mais importante , um inimigo que chamam de Dominion. Os Rilasciare acreditam que as leis foram criadas pelos fracos para se protegerem dos obstinados. Em outras palavras, posições de autoridade foram criadas por aqueles que não têm a habilidade de liderar pelo exemplo sozinhos; é apenas o costume que dá ao fraco autoridade, não qualquer tipo de qualidade de caráter.

O propósito dos Livre Pensadores é libertar a humanidade da ilusão de autoridade e ensinar que a única autoridade verdadeira vem de dentro. O Criador proveu cada homem e cada mulher com uma voz interior de ética, para guiá-los até a iluminação. Dominion busca enfraquecer esta voz e substituí-la pela sua própria.

Ainda que os Livre Pensadores sejam unidos em filosofia, eles são divididos em propósito e método. Alguns acreditam que a violência é a ferramenta dos fracos e usam apenas meios não violentos para alcançar suas metas. Outros usarão quaisquer meios necessários para superar Dominion.

O Emblema da Sociedade dos livre Pensadores (Rilasciare)

O Emblema das Filhas de Sofia

Filhas de Sofia

Como o *Guia dos Jogadores* sugere, as Filhas descobriram o segredo da imortalidade, ou ao menos de aumentar a longevidade. Elas alcançaram através de uma poção mística que apenas os membros de alto escalão das Filhas têm acesso. A poção pode reverter o processo de envelhecimento bem como estender a vida, concedendo àqueles que a bebem uma aparência jovial. Entretanto, a poção só funciona em mulheres; os homens que a bebem morrem instantaneamente.

As Filhas dão a poção àquelas que sentem que são realmente dignas; apenas um punhado de pessoas na história já a provou. Sua liderança aparentemente tem um plano de longo termo que exige que mulheres específicas permaneçam séculos além de sua expectativa de vida normal. Por que elas exigem estas pessoas – e o que fizeram para merecer tal presente – é um dos segredos mais bem guardados da ordem.

Novus Ordum Mundi

Lembra quando dissemos que havia uma sociedade secreta sobre a qual os jogadores não sabiam nada? É esta. Este é o clube do qual os Heróis não conseguem participar. Apenas os Vilões são permitidos aqui. Nós não mencionamos ele no Livro do Jogador, pois a única forma de saberem sobre ele é se estiverem lendo isso agora.

Novus Ordum Mundi tem uma história muito profunda, nós não temos o espaço para entrar nela agora, mas lhe diremos alguns de seus segredos. Ela foi fundada por um pequeno grupo de senadores da Velha República. Eles reuniram um plano para fazer com que certas famílias sempre estivessem no topo do mundo. Uns poucos indivíduos sem sorte descobriram a existência da *NOM*, e foram sumariamente assassinados para proteger sua existência.

A filiação à *NOM* é muito exclusiva. Ela consiste de apenas treze membros. Os assentos são herdados, mas nem sempre por linhagem familiar. Alguns membros renderam seus assentos àqueles que sentiram dignos de substituí-los. A *NOM* emprega os mais hábeis assassinos, ladrões e criminosos para executar missões, mas nunca revela sua mão em qualquer uma de suas obras. No que diz respeito a Théah, a *NOM* nunca existiu, e assim é como a *NOM* quer.

Como trabalha a *NOM*? Assim.

Um homem rouba um carregamento de laranjas. Por esse carregamento nunca chegar, o mercante que o encomendou fica sem laranjas para o mês. Infelizmente, os impostos da guilda venceram aquele mês. O mercante tem de encontrar uma forma de recuperar-se da perda rapidamente. Ele tropeça num grande carregamento de madeira que precisa ser mandado de Montaigne para Vodacce. Ele pega e lança-o no mar. Por ser um mercante confiável que nunca fez nada ilegal em sua vida, seus movimentos passam despercebidos pelas autoridades. Pouco ele sabe que os artefatos Syrneth roubados da Sociedade dos Exploradores estavam sob aquela madeira, artefatos que a *NOM* quer contrabandeados para Vodacce.

Assim é como a NOM trabalha. Ninguém sabe exatamente o que aconteceu. Ninguém sabe que eles estão trabalhando para um propósito maior. Ninguém sabe.

Você já encontrou alguns destes treze homens e mulheres. Eles estão nas seções Quem é Quem. Quem eles são e o que pretendem para Théah será revelado na plenitude dos tempos.

CAL
LA
HAN
'99

Vilão

Pontos de Vista: Mercante

Do diário particular de Vincenzo Lucani, Mercante Vodacce:

O 5º dia de Primus, no ano do Profeta de 1668.

Esta manhã passei na conferência com o Bispo de Carleon, que aparentemente sentiu que eu não tinha nada melhor para fazer com meu dinheiro do que construir-lhe uma nova igreja, como se o velho não fosse ostentoso o bastante. Ele reassegurou-me que quaisquer donativos que eu fizesse à Igreja me seriam devolvidos multiplicados por dez no pós-vida. O que eu faria com todo esse dinheiro enquanto estivesse na cova, não sei. Ainda, eu começo a ver o benefício de mantê-lo bem pago. Quando finalmente capitulei, o velho tolo parou de falar, e partiu com apenas um seco 'obrigado'. Meus ouvidos ainda estão desfrutando da bênção do silêncio após uma longa diatribe.

Após isso, reuni-me com um velho amigo, o culto Dr. Johann Pösen, para um almoço. Comemos algumas fatias de uma rara carne, enfeitada com uma pitada de molho de cereja, e acompanhada por sofisticadas batatas temperadas. Enquanto comíamos, discutimos suas últimas teorias nas ciências químicas. Realmente, o homem tem um cérebro notável. Eu poderia ouvi-lo falar por horas, e ainda compreenderia cada palavra.

Então, esta tarde recebi notícias de um navio meu, o *Tubarão Sorridente*. Ele retornou das Ilhas Thalusian com um carregamento de artefatos Syrneth e alguma história absurda sobre alguma 'nuvem negra' que engolfou os piratas, aparentemente quando dispararam um de *meus* artefatos no navio pirata. Eu ancorei seu pagamento a quantidade apropriada, que, dado peso atestado do artefato, foi considerável. Os tolos nem imaginam que tal tipo de artefato, feito de prata, valeria no mercado aberto? Isso perturba a mente, a ignorância destes marinheiros. Eu conheço ao menos três nobres que pagariam 100 Florins, facilmente, só para lograr seus amigos em festas com o imenso peso da esfera. O capitão queixou-se amargamente deste tratamento, então lhe disse para descontar sua ira no marinheiro que destruiu minha propriedade. Ele partiu, jurando nunca fazer negócios comigo novamente. Realmente, sua irreflexão não conhece limites.

Pontos de Vista: Nobre

A consciência me retornou aos poucos, a pulsação monótona de minhas têmporas abafando meus primeiros pensamentos do dia, uma lembrança desagradável da orgia da última noite na festa de Worthingham. Roncando na dolorosa luz que brilhava através da janela impensadamente aberta, rolei cuidadosamente e derrubei um gole de aguardente da garrafa que estava próxima à minha cama. Levando um puxão saudável, sorri como se sentisse a ressaca lentamente começar a retroceder diante de meus "reforços" matinais.

Puxei a corda próxima a mim enquanto levantava, e em instantes, meu fiel servo, Godfrey, estava ao meu lado, informando-me da agenda do dia enquanto me vestia, nítida e eficientemente como sempre. Bom homem, Godfrey. Leal até o fim de seus dias.

"Meu Lorde, você tem um compromisso com o bom Dr. Hollingsworth esta manhã após o desjejum, a respeito de reparações pelo lamentável 'incidente' da semana passada", falou Godfrey em sua voz profunda e sem expressão.

Carranqueei, "Deuses, que homem chato. Eu devia tê-lo jogado aos cães quando tive a chance".

"Como disse, meu Lorde. Sua tarde está livre após isso, mas você tem um jantar formal com Lady Halsingly. Um presente poderia ser ofertado a ela, uma vez que você planeja buscar seu apoio na votação da semana que vem sobre as tarifas agrícolas. Ela tem uma afeição particular por artefatos Syrneth das Ilhas Thalusian, se me permite lembrá-lo". Godfrey sorriu ligeiramente, e eu ri, por seu humor inteligente me alegrar, como sempre.

"Claro, Godfrey. Uma excelente oportunidade para o bom Doutor tornar-se útil para mim. Eu não sei o que faria sem você".

Voltei-me para o espelho para assegurar-me de que minha gola estava reta, mesmo que Godfrey nunca tivesse falhado em seu dever ali. Enquanto pensava isto, olhei para ele no espelho, e fiquei chocado em encontrar um olhar de extremo ódio em seu rosto enquanto olhava para minhas costas.

"Godfrey? Você está bem?" perguntei, com alguma preocupação. Ele ergueu os olhos para me encontrar, e por um instante, pensei que havia visto medo neles. Então seu comportamento usual sem emoções deslizou para trás como um velho casaco.

"Meu Lorde?" ele perguntou, inocentemente.

"Nada, Godfrey. Bom trabalho na gola, como de costume". Sorri para ele, cuidadoso em esconder minhas suspeitas.

"Estou grato por ter gostado, meu Lorde". Ele parecia ter problemas em encontrar meu olhar. Meu coração mergulhou dentro de mim, e imaginei quem havia chegado a ele. É tão difícil encontrar boa ajuda.

Introdução

Quando os jogadores sentam-se para fazer Heróis, eles têm muitas coisas a considerar. Se gastam seus pontos em Características ou Perícias? Se compram Feitiçaria ou frequentam uma escola de Espadachins?

Como Mestre, um de seus deveres mais importantes é ajudar os jogadores a fazerem seus Heróis. Dar a seus jogadores direção e conselhos ajuda-os a criar Heróis que gostarão de jogar e ajuda-o a fazer seu trabalho.

Este capítulo tem dois propósitos. O primeiro é mostrá-lo como usar as Características, Perícias e Aptidões, Vantagens, Antecedentes e Arcana do Herói para ajudá-lo a ser um Mestre melhor. Mostraremos algumas formas diferentes de usar as Perícias e Aptidões de um Herói para tornar o sistema de jogo mais dramático. Finalmente, daremos uma olhada nos Vilões, incluindo sua própria versão de Arcana: Defeitos e Ardis.

Regras Opcionais de Criação de Herói

Aqui estão algumas formas opcionais de criar Heróis em *7º Mar*.

Estilo Conjunto

Aqui está uma forma de assegurar que seus jogadores construam um conjunto que funcione. Ao invés de dar a cada um deles 100 pontos para fazer seus Heróis, dê-lhes um montante fixo de pontos para trabalhar. Entretanto, assegure-se de que a soma que lhes dá não é facilmente divisível. Por exemplo, conte quantos jogadores você tem, então use a tabela abaixo.

O número básico de pontos que eles têm é exatamente 25 pontos a menos do que precisam para construir Heróis de 100 pontos. Se estiver se sentindo generoso, você pode ajustar esse número para cima, mas não lhes dê exatamente o que precisam; se tiverem escassez, então terão de compartilhar.

Criação de Personagem em Estilo Conjunto

nº de Jogadores	nº de Pontos	Pontos por Jogador
2	175	87.5
3	275	91.6
4	375	93.7
5	475	95
6	575	95.8

Alguns grupos podem ficar ofendidos em obter menos pontos desta forma, mas outros tomarão a oportunidade para fazer Heróis que trabalham juntos. A lição: conheça seu grupo.

Capangas e Brutamontes

Outra forma de fazer seus Heróis realmente trabalharem por seus pontos é começá-los como Capangas ou Brutamontes.

Capangas começam o jogo com 75 pontos. Brutamontes começam com 50. Lembre-se que Capangas só podem tomar um número de Ferimentos Dramáticos igual a sua Determinação antes de serem Nocauteados, e Brutamontes são Nocauteados com um único golpe.

Associe seus jogadores com um Herói que eles conheçam e confiem (como El Vago, Allende ou Montegue) e deixe-os ir. Uma vez que seus Brutamontes tenham 75 Pontos, serão considerados Capangas; quando seus Capangas tiverem 100 Pontos, se tornarão Heróis.

Este técnica também é útil para um jogador "one-shot": alguém que só possa jogar de vez em quando.

Pontos Adicionais

Dar a seus jogadores mais do que 100 pontos para fazer seus Heróis é uma opção perigosa. Um Ponto de Herói é aproximadamente 3 Pontos de Experiência. Imagine que um jogador tem 5 Pontos de Experiência a cada sessão (em média), e você colocou esse Herói quatro sessões de jogo à frente.

Os Outros 100 Pontos

Uma coisa importante a lembrar é que seus jogadores superam-no em número. Isso significa que você deve deixá-los escolher a direção da campanha. Uma boa forma de fazer isso é dar a cada jogador 100 pontos para dividir entre os tipos de campanhas que você está interessado em conduzir. A tabela abaixo é um exemplo de várias respostas dos jogadores.

Olhando estes resultados, você tem várias informações importantes. Os totais, maiores, e menores dizem-lhe onde você deve focar em sua campanha. Intriga definitivamente está fora, enquanto que Exploração parece o vencedor. Romance está fora mesmo que tenha pontuado bastante, pois o 50 de Sue está equilibrado com o 0 que Tim e Hank lhe deram. Militar e Ação parecem ser escolhas sólidas, uma vez que ninguém as odiou o bastante para lhes dar um 0.

Interesse da Campanha

	Tim	Bil	Joe	Hank	Sue	Total	Maior	Menor
Intriga	0	30	20	10	15	75	30	0
Ação	10	20	20	40	10	100	40	10
Romance	0	20	20	0	50	90	50	0
Exploração	50	20	20	20	15	125	50	15
Militar	40	10	20	30	10	110	50	10

Sua melhor escolha é fazer uma campanha em que os personagens estejam no exército, e normalmente em missões exploratórias, mas ocasionalmente sejam pegos em grandes batalhas e expedições de caça aos piratas. Para aplicar outro viés, você pode fazer dos personagens membros de uma tripulação pirata explorando os mares e buscando artefatos Syrneth.

E sobre Bill e Sue? Bill colocou mais pontos em Intriga do que qualquer outra coisa, e Sue realmente tem seu coração voltado para o Romance. Você pode ou trabalhar alguns subenredos na história para satisfazê-los, ou pode agendar sessões um a um onde o personagem de Sue se apaixona e o personagem de Bill se enreda com uma das Sociedades Secretas menos saudáveis. Dessa forma, todos estarão felizes.

Características

Existem apenas cinco Características no sistema de *7º Mar*, e ele pode ficar bastante complicado ao se imaginar onde e quando usá-las. Olhemo-nas uma de cada vez.

Constituição

Um Herói usa sua Constituição sempre que sua ação exigir força bruta. Sempre que estiver erguendo, puxando, rasgando ou empurrando, ele está fazendo um Teste de Constituição. Um bom exemplo de quando usar Constituição é subir numa corda; isso é quase tudo força bruta.

Constituição não corresponde com muitas Perícias também, mas se você parar e pensar sobre isso, pode encontrar uma forma de usar a Constituição de um Herói em quase qualquer Aptidão que envolva ação física. É difícil usar Constituição com Aptidões como Filosofia Natural ou Estratégia, mas lembre-se, ser um bom dançarino envolve tanto Constituição quanto Finesse.

Finesse

Finesse não é a velocidade de um Herói, mas sua habilidade em mover-se com coordenação, equilíbrio e compostura. É a habilidade do Herói em controlar seus próprios movimentos, então quase sempre entra em cena quando ele interage fisicamente com um oponente.

Finesse é a Característica mais fácil de combinar com Perícias e Aptidões pois ela envolve ação. Se um Herói tem de pegar, agarrar, lançar, ou dançar, ou sua coordenação mão-olho entra em cena, use Finesse.

Determinação

Bastante simples, Determinação é a habilidade do Herói em dizer "Não". Após horas de escalada, quando suas mãos estão sangrando e em carne viva e seus ombros já estão caindo e seu corpo pede para desistir, sua Determinação o mantém adiante. Quando a bela sedutora incita-o a trair seu melhor amigo, ele evita em ceder à tentação carnal.

Determinação pode ser usada em qualquer Teste de Aptidão que envolva atividade prolongada. Por exemplo, um erudito que passe dois dias e duas noites pesquisando fatos obscuros numa biblioteca iluminada à luz de velas e precise encontrar mais uma referência faz um Teste de Determinação + Filosofia Natural. Após dez minutos de esgrima, ao invés de fazer com que os oponentes joguem Finesse + Ataque, faça-os jogarem Determinação + Ataque. Determinação é o grande equalizador, a única Característica que quase todo mundo negligencia... exceto o último homem de pé, claro.

Raciocínio

Pensar rápido é o domínio de Raciocínio. Sempre que um Herói salta para longe de um perigo repentino ou apresenta uma boa saída para salvar a pele frente a nobreza, ele está usando seu Raciocínio. Mas o Raciocínio também é escavar informação da memória; sempre que um Herói tem de lembrar um fato obscuro, ele está fazendo um Teste de Raciocínio.

Raciocínio também é usado para Testes de Conhecimento (ver abaixo). Sempre que um jogador lhe pergunta "O que eu sei sobre a estratégia do século treze?", você faz um Teste de Conhecimento. Tudo que ele faz é jogar seu Raciocínio + a Aptidão apropriada contra um ND. Se o fato é obscuro, considere um 20 ou 25. Se é bem conhecido, considere 10.

Verve

Os Heróis raramente usam Verve, mas quando o fazem, é porque alguém está tentando restringir seu estilo... ou eles estão tentando limitar o estilo de alguém.

Perícias e Aptidões

Listada abaixo está toda mecânica sugerida no Guia do Jogador. Lembre-se, todos estes sistemas são opcionais e modulares; escolha aqueles que você quer e esqueça o resto.

Administração de Terras

Se seus jogadores estão jogando com nobres e desejam administrar suas propriedades de forma mais profunda, então use o seguinte sistema.

As propriedades básicas que um nobre recebe incluem:

• 500 Florins no mês em impostos (acima e além das despesas)

• 6 trabalhadores gerais (mordomos, camareiras, cavalariços, etc. Eles podem ser considerados Brutamontes de Ameaça 1 sem Perícias de combate e um ND para acertar de 10.)

Propriedades nobres também podem ser aumentadas com pontos de personagem ao comprar as seguintes coisas:

Fazenda: 1 Ponto
Cada sobrado tem ao menos uma fazenda, mas por 1 PH, ou 3 XP, o sobrado tem uma fazenda adicional, que fornece mais renda e assim, mais impostos.

Arrendamento: 2-4 Pontos
Existem muitos tipos de Arrendamentos, e cada um fornece ao sobrado novos impostos. Um nobre que governe um sobrado com um ferreiro tem um recurso explorável para novas armaduras e armas. Nobres criativos podem encontrar um benefício em qualquer tipo de Arrendamento, desde adegas a bordéis.

Arrendamentos ou são Básicos (2 PH ou 6 XP), Bons (3 PH ou 9 XP) ou Excelentes (4 PH ou 12 XP). Para cada ponto adicional gasto no Arrendamento, a qualidade da mercadoria que fornecem é muito melhor. Arrendamentos Básicos fornecem o que prometem: mercadorias que vendem. Arrendamentos Bons têm um pouco de reputação por fornecer qualidade memorável e impressionante. Arrendamentos Excelentes, por outro lado, fornecem mercadorias que são conhecidas por todo o país, e talvez por todo o mundo. Alguns exemplos de Arrendamentos incluem: Ferreiro, Mina (ouro, prata, cobre, etc.), Adega, e Bordel.

Seguidores: 2 Pontos
Às vezes, os nobres adquirem uma comitiva de soldados para auxiliá-los em administrar uma área particularmente difícil. Os personagens podem construir uma comitiva de soldados, comissionados a seu serviço. Estes soldados servirão às ordens do nobre fielmente. Cada 2 Pontos de Herói, ou 6 Pontos de Experiência gastos em Seguidores concedem ao nobre 6 seguidores (Brutamontes de Ameaça 1 com um Posto 2 em qualquer Perícia em arma). Seguidores também podem incluir empregados de casa tais como camareiras, mordomos, etc. O jogador pode dividir seus seguidores como quiser.

Colheita e Impostos
No início de cada mês, o nobre obtém renda de seus arrendamentos e impostos.

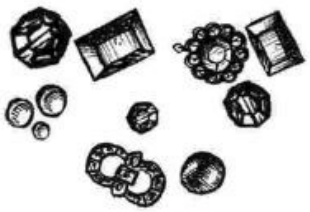
Despesas
Despesas normalmente já são deduzidas da renda do nobre.

Eventos
Antes de jogar para a renda, os nobres jogam uma vez nesta tabela para determinar quais eventos podem afetar a renda do mês:

Tabela de Evento de Colheita

Teste	Resultado
1	Catástrofe! (não recebe renda este ano e joga abaixo):
	1-9 Morte (perde 1 seguidor por doença, acidente, etc.)
	0 Fome (perde 1 fazenda)
2-3	Bandidos! (perde (100 X 2 dados) Florins)
4-7	Nenhum Evento
8-9	Sobrenatural (Um monstro aparece, um fantasma surge, etc.)
0	Boa Colheita (Jogue 2 dados para cada fazenda, mantendo um)

Renda
O nobre joga 1 dado explosivo para cada fazenda em sua terra. Multiplique o resultado por cinquenta. Adicione 300 Florins ao resultado para cada Arrendamento Básico, 400 para cada Arrendamento Bom e 500 para cada Arrendamento Excelente.



Avaliar
Avaliar ajuda um Herói a determinar o valor de um objeto. Para usar esta Aptidão, o Herói joga Raciocínio + Avaliar contra um ND básico de 15, modificado pela tabela abaixo. Se o teste falhar, ele não obtém informação alguma.

Um teste bem sucedido dá ao Herói o primeiro dígito no valor do objeto bem como o número de dígitos no valor. Por exemplo, se um objeto foi avaliado em 5.250 Florins, um teste bem sucedido faz com que o Herói saiba que o valor é algo entre 5.000 e 5.999 Florins. Se seu valor foi 630 Florins, ele saberia que estaria entre 600-699 Florins. Aumentos podem incrementar a precisão desta estimativa em um dígito por Aumento.

Tabela de Avaliação

Conhecimento	Aumentos Exigidos
Conhecer próximo dígito	+1 Aumento
Conhecer um comprador	+1 Aumento
Objeto é exótico	+1 Aumento

Encontrar
A Aptidão Encontrar não deve permitir que um Herói adquira um suprimento infinito de equipamentos grátis. O Herói está procurando no lixo da cidade para encontrar algo útil. Ele não encontrará uma espada ou uma pistola no lixo de alguém. Pode encontrar coisas como trapos velhos, cordas, comida estragada, roupas rasgadas, abrigo por uma noite, etc. Tipicamente, qualquer coisa que valha mais do que um Florim ou dois não deve estar disponível usando a Aptidão Encontrar.

Falsificações
Quando tenta falsificar uma peça de arte, joia, etc; o ND iguala o ND original necessário para criar o objeto autêntico. O falsificador joga Raciocínio + Falsificação, mas não pode ter mais dados em sua Aptidão Falsificação do que teria na Aptidão que normalmente seria usada para criar o objeto sendo falsificado. Assim, se ele estivesse tentando falsificar uma famosa pintura (ND 40, neste caso) e tivesse um Raciocínio de 3, uma Falsificação de 5, e uma Pintura de 3, ele trataria sua Aptidão Falsificação como 3 e jogaria 6m3 contra um ND de 40.

Uma falsificação bem sucedida pode ludibriar Testes de Avaliação. Secretamente aumente o ND do Teste de Avaliação em 5, mais 5 para cada Aumento feito quando criando a falsificação. Se o avaliador fizer seu teste, mas falhar em bater este ND secreto, ele será enganado pela falsificação e acreditará que ela vale o que o original valeria. Por exemplo, se o falsificador acima fosse bem sucedido com um Aumento, então um avaliador precisaria obter um 25 ou mais para detectar a falsificação. Se o avaliador jogar qualquer coisa de 15 a 24, ele é tomado pelo engano. Se o teste for menor que 15, ele não recebe informação, como normal.

Escala de Pagamento

Pagamento	ND
1:1	Automático
3:2	10
2:1	20
5:2	30
3:1	40
7:2	50
4:1	60

Fome

Cada dia que um personagem passa sem comida, ele sofre um dado de Ferimentos que não podem ser curados. Este dano cura-se automaticamente desde que ele tenha a chance de comer e descansar por um dia inteiro.

Cada dia que um personagem fica sem água, sua Determinação cai em 1 Nível. Quando alcançar -1, o personagem morre. Seus Níveis de Determinação são restaurados tão logo ele passe um dia inteiro descansando e bebendo água.

A seu critério, você pode permitir que um personagem que esteja morrendo de fome ou sede seja resgatado por um bom Samaritano transeunte ao gastar dois Dados de Drama.

Jogos de Azar e Trapaça

Existem duas Aptidões relacionadas a apostas: Jogos de Azar e Trapaça. Jogos de Azar permite ao Herói fazer melhores apostas. Assim, ele pode estar apostando para um pagamento de 20 Florins ao invés de 10 Florins. É só uma questão de compreender a natureza humana e ter uma boa cara de pau. Trapaça, por outro lado, permite que o Herói dobre as chances a seu favor. Ele pode usar dados viciados, tirar uma carta da manga, etc. Nós o encorajamos a realmente jogar o jogo que os personagens estão jogando para determinar o resultado.

Normalmente, em *7º Mar*, os jogos de azar pagam numa razão de 1:1. Um 1:1, você "empata"; isso é, para cada Florim que aposta, você ganha 1 Florim, deixando a mesa com a mesma quantidade que chegou. Para fazer algum lucro, você tem de aumentar o risco um pouco. Se fizer um teste de Raciocínio + Jogos de Azar contra um ND de 10, você pode aumentar sua vantagem para 3:2. Assim, para cada 2 Florins que aposta, você ganha 3 Florins, então se você aposta 10 Florins ganharia 15 Florins (um lucro de 5 Florins). Para cada 2 Aumentos que faça além do ND inicial de 10, você aumenta seu pagamento em 50%. Falhar num teste significa que você perde qualquer dinheiro que apostou.

Como para Trapacear, simplesmente olhe na tabela abaixo para ver o que você gostaria de fazer, e então jogue Finesse + Trapaça contra o ND na tabela. Falha significa que você foi pego trapaceando. Você pode fazer mais de uma coisa (ou uma coisa múltiplas vezes)

Tabela de Trapaça

Ação	ND
Mudar o naipe de uma carta	15
Ajustar o valor de uma carta em +/- 1	10
Ajustar o valor de um dado em +/- 1	15

na tabela para uma única mão (ou rodada, ou aposta), mas deve adicionar os NDs para todas as ações que quer tomar e fazer num único teste contra o total.

Uíste é um jogo de cartas popular em Théah nesta época. 4-5-6 (também conhecido como Navio, Capitão, Contramestre) é um jogo de dados popular (usando dados de 6 lados, claro).

Natação

Quando seus Heróis usam sua Aptidão Natação, você precisará consultar duas tabelas (ver abaixo). A primeira lista a temperatura da água e determina quantas vezes os personagens devem fazer Testes de Constituição + Natação enquanto na água. A segunda lista as condições da água e determina o ND para seus Testes. Cada Teste reduz a Constituição do personagem em 1 Nível até que ele tenha uma chance de descansar por um dia. A primeira vez que o personagem falhe num Teste de Natação, ele começa a se afogar (ver página 174).

Outros Modificadores de Natação

- Agarrar-se em objetos flutuantes subtrai -5 do ND.
- Para cada 2,5 kg de equipamento que o personagem carrega adicione +5 ao ND.
- Para cada pessoa se afogando que o personagem está tentando salvar adicione +15 ao ND.

Navegação

Mais cedo ou mais tarde, seus Heróis irão querer navegar num navio seu em torno de Théah. Você precisará saber quem está pilotando o navio e quem está fazendo a navegação. Em *7º Mar*, o jeito mais simples de realizar isso é fazer um único teste para a viagem inteira, e então adicionar quaisquer encontros que queira ao longo do caminho. O livro de referência *Nação Pirata* tem um método mais profundo de lidar com jornadas marítimas (página 106). Por enquanto, use o sistema abaixo.

Tabela de Temperatura da Água

Temperatura	Teste a cada...
Quente	Constituição Horas
Morno	Constituição vezes 30 minutos
Frio	Constituição vezes 15 minutos
Gelado	Constituição vezes 5 minutos
Congelante	Constituição minutos

Tabela de Condições da Água

Condição	ND
Calmo	10
Agitado	15
Tempestuoso	20
Turbulento	25
Tufão	30

Tabela de Desvio de Navio

Teste	Resultado
1	30 graus esquerda
2-3	15 graus esquerda
4-5	10 graus esquerda
6-7	10 graus direita
8-9	15 graus direita
0	30 graus direita

Primeiro, faça com que o navegador mostre-lhe o curso que está traçando no mapa. Se ele fica à vista de terra (até cerca de 25 milhas), o curso é traçado automaticamente. Se o navio deixa a vista de terra a qualquer momento em seu curso projetado, o navegador deve jogar Raciocínio + Navegação contra um ND de 5 para traçá-lo com sucesso. Para cada 200 milhas (ou parte dele) que o navio se afastar da vista de terra, adicione 5 ao ND. Para cada Aumento que o navegador acima e além disso, o ND do piloto diminui em 5 no próximo passo. Se o navegador falha neste teste, o navio está automaticamente perdido. Faça o teste de pilotagem abaixo, e use o menor dos dois testes quando determinar onde o navio se perdeu (ver abaixo).

Agora o piloto deve fazer um teste de Raciocínio + Pilotagem contra o mesmo ND. Se o piloto for bem sucedido, o navio navega por onde quer navegar. Se o piloto falha, o navio está perdido (ver abaixo).

Se Perdendo

Quando um dos testes acima falha, o navio se perde. Por quanto o teste falha determina onde o navio se perde. Para cada 5 que o teste falhou, o navio perde-se 50 milhas de seu destino. Trace o curso para trás, jogue na Tabela de Desvio do Navio abaixo e mova o navio na distância restante no curso, fazendo as curvas planejadas em relação ao novo curso. Se em qualquer momento o navio avista terra que não deveria estar lá, ou alcança um ponto onde a terra deveria estar à vista, mas não está, pare o navio e deixe a tripulação reagir à situação.

Pistas de Trilha

Quando seus Heróis usam a Aptidão Pistas de Trilha, eles têm um vocabulário limitado de sinais que podem deixar para outros encontrarem. Eles fazem um teste de Raciocínio + Sinais de Trilha contra um ND de 15. Sucesso significa que a pessoa a quem o Herói está sinalizando vê automaticamente os sinais de trilha. Outras pessoas podem localizar os sinais ao fazer um Teste de Percepção contra um ND de 15. Se o sinalizador quiser, ele pode esconder os sinais mais cuidadosamente ao fazer Aumentos. Cada Aumento

incrementa o ND para encontrar a mensagem (para aqueles a quem a mensagem não é destinada) em 5.

Sobrevivência

Um personagem que usa a Aptidão Sobrevivência para encontrar comida e água deve jogar Raciocínio + Sobrevivência contra um ND na tabela abaixo. Se tentar fazer mais de uma tarefa na tabela no mesmo dia, ele deve somar todos os ND e fazer um único teste.

Encontrar Água: ND 15

Encontrar Comida (para cada pessoa): ND 10

Treinamento Animal

Treinar um animal depende de duas coisas: a habilidade do treinador, e a inteligência nativa do animal sendo treinado. A primeira é representada pela Aptidão Treinamento Animal do treinador. A segunda é representada pelo Nível em Raciocínio do Animal. Para cada Nível que o animal tenha em Raciocínio, jogue uma vez na tabela abaixo, anotando tudo que jogar. Este é o potencial do animal para treino. O animal tem todos seus maus hábitos imediatamente, mas deve ser treinado para receber seus truques e talentos.

Truques Menores variam de espécie para espécie, mas incluem coisas simples como aguentar um cavalgador, obedecer rédeas, inclinação, rolar, latir para estranhos, saltar obstáculos, ou vir quando chamado. Você deve simplesmente designar os truques que ver aptos.

Truques Maiores também variam por espécie, e são mais difíceis do que Truques Menores, mas não são incomuns para animais desse tipo aprender. Isso pode incluir fingir de morto, atacar ao comando, recuar ao comando, etc.

Talentos são truques muito incomuns ou complexos. Estes podem incluir um cavalo bater um casco para proteger um cavalgador caído.

Maus hábitos são problemas que o animal tem que tornam-no desagradável. Isto pode incluir morder, arranhar, nervosismo, flatulência, ficar arisco, barulhento, estúpido, ou qualquer coisa que possa imaginar para infligir ao proprietário do animal. Cada Mau Hábito que um animal tenha diminui seu valor em 10%.

Para treinar um animal para realizar os truques que é capaz de aprender, o treinador deve jogar Determinação + Treinamento Animal contra um ND na tabela acima. Um animal pode ser treinado para perder seu Mau Hábito, mas isso conta como um de seus Truques Maiores. Um teste falhado simplesmente desperdiça o tempo do treinador, mas ele pode tentar novamente.

Treinamento Animal

Meta	ND	Tempo	Valor Animal
Truque Menor	15	1 semana	+10%
Truque Maior	20	3 semanas	+20%
Talento	25	1 mês	+50%
Remover Mau Hábito	20	3 semanas	+10%

Tabela de Talento Animal

Teste	Resultado
1-2	Mau Hábito
3	Mau Hábito, Truque Menor
4	Truque Menor
5	Truque Menor, Truque Maior
6	2 Truques Menores, Truque Maior
7	2 Truques Maiores
8	1 Truque Menor, 2 Truques Maiores
9	2 Truques Menores, 2 Truques Maiores
0	Talento

Usando Veneno

Se seus Heróis usam muito veneno, há uma boa chance de que eles possam se envenenar enquanto lidam com o material, seja através de um erro descuidado ou de uma exposição prolongada. Sinta-se livre para pedir testes para Venenos ou Prestidigitação quando eles lidam com veneno ou derramam-no na bebida de alguém. Se cometerem um erro, então deixe-os colher o que semearam.

Testes de Conhecimento

No *Guia dos Jogadores de 7º Mar*, encorajamos seus jogadores a fazerem-lhe perguntas que seus Heróis razoavelmente saberiam a resposta. Você tem duas opções quando isso ocorrer. Ou você pode decidir que a informação é óbvia e lhes responde, ou você pode exigir um Teste de Conhecimento.

Um Teste de Conhecimento usa Raciocínio + a Aptidão que você decide ser mais relevante à questão sendo feita. Você deve estabelecer o ND de acordo com a obscuridade da informação que o jogador está pedindo (veja a tabela abaixo para exemplos). Se o teste for bem sucedido, o Herói sabe a informação solicitada. Se não, ele é deixado a sua própria sorte para descobrir.

Testes de Percepção

Um Teste de Percepção é feito sempre que você queira ver se seus Heróis localizam algo que não está prontamente visível, tal como uma armadilha, um navio afastado, ou um hieróglifo oculto pela poeira. Um Teste de Percepção é um teste de Raciocínio direto, apenas adicionando dados para Vantagens tais como Sentidos Aguçados, que se somam especificamente aos Testes de Percepção.

Fé

Quando seus Heróis compram a Vantagem Fé, eles investem vários de seus 100 Pontos de Herói nela sem ao menos saber o que ela pode fazer.

A fé funciona exatamente assim. Nós não estamos falando sobre as pessoas que acreditam numa religião por causa de suas recompensas, mas por elas realmente e honestamente acreditarem. Elas não sabem nada ao certo. Tudo o que têm é sua fé.

Para manter a neblina da incerteza, nós fornecemos a você cinco mecânicas para a Vantagem Fé. Todos os efeitos ocorrem fora do campo de visão dos jogadores, então eles nunca saberão se seu investimento de pontos está valendo a pena ou não. Eles têm de confiar na sabedoria do Criador e esperar que estejam certos.

Teste de Conhecimento

Nível de Obscuridade	ND	Modelo de Questão & Aptidão
Elementar	10	Quem é o atual Duque de Valroux? (Política)
Um Pouco Obscuro	15	Qual é o melhor terreno para lutar aqui? (Táticas)
Incomum	20	Como você evita que o vidro de cobalto azul fique muito escuro (Vidraceiro)
Exotérico	25	Qual é o ponto de ebulição de Dracheneisen (Ferreiro)
Muito Obscuro	30	Qual é o período de gestação de um asprey? (Zoologia)
Quase Desconhecido	35	Quem foi a amante secreta do 32º Imperador da Velha República (História)

Sugerimos que você escolha uma das cinco mecânicas sugeridas abaixo (ou uma que você mesmo tenha elaborado) e fique com ela pelo resto de sua partida de *7º Mar*. Isso é mais justo para os jogadores do que pular de efeito em efeito, e ainda que os jogadores nunca saibam se você está largando um efeito e pegando outro, é a coisa certa a se fazer. A fé não trata disso?

Opção nº 1
Heróis com Fé têm uma aura de poder em torno de si que é palpável às forças do mal. Se um Vilão – ou qualquer um de suas coortes – opõe-se diretamente a um Herói com Fé, ele perde dois dados de cada parada de dados (ou seja, 6m3 torna-se 4m3).

Opção nº 2
Fé na mensagem do Profeta confere proteção contra os efeitos maus da feitiçaria. Quando Vilões tentam usar qualquer feitiçaria contra o Herói, se exigem dois Aumentos extras.

Opção nº 3
A Fé confere uma poderosa confiança que nenhum horror pode abalar. Sempre que o Herói confronta um efeito de Medo, o ND para sobrepujá-lo é sempre 10 pontos mais baixo.

Opção nº 4
O mundo tem um jeito engraçado de funcionar, quase como se o Criador planejasse dessa forma. Aqueles com Fé sempre parecem encontrar uma forma de frustrar o mal e promover o bem. Sempre que o Herói realizar um ato altruísta ou generoso, o GM deve descartar um de seus Dados de Drama (sem o jogador ver, claro).

Opção nº 5
Heróis que escolham Fé não obtêm mecânica ou vantagens especiais.

Arcana de Vilões

Vilões não são como pessoas normais. Eles fazem coisas que os outros nunca sonhariam fazer. Existe muitas vezes um traço de loucura à espreita dentro deles que os leva a fazer coisas imprevisíveis. Às vezes isso ajuda os Heróis, tal como quando o Vilão sente a necessidade irracional de falar sobre seu plano maligno. Outras vezes pode selar seus destinos, tal como quando um Vilão está perfeitamente disposto a morrer para ver seus planos completados.

Defeitos

Um Defeito funciona um pouco diferente de uma Húbris. Heróis podem ativar o Defeito de um Vilão ao gastar um Dado de Drama. Diferente de uma Húbris, o Vilão (que é você) não pode gastar seus próprios Dados de Drama para interrompê-lo. Uma vez que o Defeito do Vilão seja ativado, não há nada que possa fazer para impedi-lo.

Arcana para Vilões

Arcana	Defeito	Ardil
0 O Tolo	Imprudente	Implacável
1 O Mago	Ambicioso	Obstinado
2 A Alta Sacerdotisa	Extravagante	Prudente
3 A Imperatriz	Lascivo	Magnificente
4 O Imperador	Cabeça Quente	Comandante
5 O Hierofante	Piedoso	Brilhante
6 Os Amantes	Suscetível	Sedutor
7 A Carruagem	Superconfiante	Vitorioso
8 Força	Covarde	Detestável
9 O Ermitão	Cruel	Focado
10 Fortuna	Desafortunado	Afortunado
11 Justiça	Paranoico	Honrado
12 O Enforcado	Maquinador	Fanático
13 A Morte	Tagarela	Adaptável
14 Temperança	Invejoso	Controlado
15 A Legião*	Megalomaníaco	Carismático
16 A Torre	Arrogante	Misterioso
17 A Estrela	Teimoso	Atento
18 A Lua	Desatento	Traiçoeiro
19 O Sol	Orgulhoso	Enganador
20 Julgamento	Enganado	Engenhoso
21 A Terra	Ganancioso	Recorrente

Quando os jogadores ativam o Defeito de um Vilão, existem algumas formas de lidar com ele. Se eles simplesmente gastam um Dado de Drama para ativá-lo, você não deve dar-lhes muitas vantagens. Contudo, se eles interpretam um pouco e *então* gastam um Dado de Drama, você deve dar-lhes os benefícios plenos do Defeito do Vilão.

Ambicioso
Você anseia poder. Dinheiro é bom, mas estar no comando de outras pessoas é o que mais gosta. Você provavelmente é derrubado por tentar uma tomada de poder arriscada e falhar. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para fazê-lo perseguir poder, mesmo que o negócio seja arriscado.*

Arrogante
Você acredita piamente que é melhor do que qualquer outra pessoa. Suas ideias são as melhores, suas roupas são as mais estilosas, e você tem que deixar todos saberem quanto melhor você é. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para fazê-lo mostrar desprezo ou desdém por alguém.*

Cabeça Quente
Você tem uma bomba sobre o pescoço. Uma bomba grande. Seu pavio é curto, e você está pronto para entrar numa briga ao menor sinal de insulto. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para fazê-lo perder as estribeiras e descer do salto.*

Covarde
Você tem um forte senso de autopreservação. Você muitas vezes hesita em se colocar em risco, mesmo que haja uma boa razão para fazer isso. *Sempre que estiver prestes a fazer algo perigoso, tal como atravessar um poço com espinhos numa corda esgarçada, os jogadores podem ativar seu Defeito para dizer-lhe para se retirar do perigo.*

Cruel
Você tem um veio sádico que lhe faz realizar atos de crueldade por nenhum bom motivo. Claro, isso não lhe engrandece frente aos seus seguidores. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para fazer com que um Capanga, cansado do tratamento que recebe em suas mãos, o traia. Talvez não neste exato momento, mas tão cedo possível. Se for possível, você matará o Capanga no momento em que descobrir da traição.*

Desafortunado
Golpes de sorte são algo que acontece às outras pessoas. Sua sorte não é terrível; você não teria sobrevivido tanto se ela fosse. Ela só não é muito boa. Se você precisa de alguma sorte cega para sair de uma situação desconfortável, espere ficar no desconforto por algum tempo. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para fazê-lo jogar novamente um teste bem sucedido cujo ND foi 25 ou maior. Por sorte, os jogadores só podem fazer isso uma vez a cada teste.*

Desatento
Por alguma razão, os Heróis sempre parecem escapar de suas garras. Você não compreende como isso é possível. Afinal, você os lançou em suas facilmente escapáveis armadilhas antes de deixá-los sozinhos com seus guardas trapalhões enquanto se afastava por nenhuma razão aparente. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para terem sucesso automático num Teste Simples durante uma fuga de uma de suas armadilhas ou prisões.*

Enganado
Você não sabe que é um Vilão. Você honestamente acredita que é um Herói, que está fazendo a Coisa Certa. Às vezes, contudo, você tem dúvidas... *Os jogadores podem ativar seu Defeito para fazer com que duvide de suas ações por um momento crucial (uma Ação).*

Extravagante
Você gosta de viver no colo do luxo. A aguardente nunca é boa o bastante se você pode ter o fino vinho. Você não está feliz com qualquer coisa menos do que o mais fino quarto na estalagem. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para fazer com que foque em seu próprio conforto ao invés de seu dever ou planos.*

Ganancioso
O dinheiro faz seus olhos brilharem com júbilo. *Pecuniae obediunt omnia!* ("Tudo se rende ao dinheiro!"). *Sempre que estiver dividindo as partes de um saque, sendo ofertado com um robusto suborno, ou ouvindo rumores de algum fabuloso tesouro, os jogadores podem ativar seu Defeito para convencê-lo de conseguir tanto dinheiro quanto possível.*

Invejoso
Todos parecem ser melhores do que você. Eles têm mais dinheiro, brinquedos melhores, e noivas mais belas. Você tende a ficar com inveja das coisas mais ínfimas. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para fazê-lo cobiçar algo pertencente a alguém. Você deve tentar pegá-lo para si, ou, falhando isso, destruí-lo.*

Lascivo
Você tem uma natureza vigorosa e uma tendência a buscar os prazeres da carne. Uma bela mulher ou um lindo homem (conforme seu gosto) é uma tentação quase irresistível. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para convencê-lo a ceder à tentação.*

Maquinador
Você gosta de planos grandes e complicados. Quanto mais convolutos, melhor. De fato, às vezes seus planos são tão difíceis de compreender que seus Capangas perdem-se neles completamente. É muito difícil encontrar boa ajuda atualmente. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para evitar que você faça as coisas do jeito fácil. Não é o suficiente matar o inimigo; você tem de derrubá-lo num labirinto mortal, cheio de armadilhas letais.*

Megalomaníaco
Você quer governar o mundo. Você acredita que é a única pessoa no planeta digna de possuir o poder. Você está disposto a sacrificar seus Capangas para esse fim, mas nunca realmente os deixaria compartilhar de sua vitória. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para fazer com que admita na frente de seus Capangas que você não planeja compartilhar o poder com eles.*

Orgulhoso
Você não gosta de aceitar a ajuda de outros. Se um presente ou oferta de ajuda sugere caridade ou piedade mesmo que um pouquinho, você fica indignado e a recusa. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para fazê-lo recusar uma oferta de ajuda.*

Paranoico
Todo mundo está esperando pela chance de traí-lo. Assegure-se de que cuide deles antes que tenham a chance. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para fazê-lo acreditar que um de seus Capangas o traiu, ou está prestes a traí-lo.*

Piedoso
Para um Vilão, você tem uma fraqueza terrível – você não gosta de ferir as pessoas. Dada a escolha, você preferiria exilar seu irmão deposto para outro país do que matá-lo. Seja isto por você querer que ele viva sabendo que o derrotou, ou por apenas ter em algum lugar de seu coração um pontinho macio, o resultado é o mesmo: seus inimigos continuam voltando repetidas vezes. *Os jogadores podem ativar seu defeito para impedir que mate alguém.*

Superconfiante
Nada está além de suas capacidades. Se quiser, você pode derrotar os melhores espadachins em toda Théah; você só não tem motivo para fazer isso ainda. E certamente esse abismo não é muito grande para você pular sobre ele. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para esmagar quaisquer dúvidas que você possa ter tido sobre suas capacidades.*

Suscetível
Você não quer o sangue de ninguém em suas mãos. Está perfeitamente bem sujar as mãos de seus Capangas com sangue, mas você não gosta de fazer o trabalho sujo pessoalmente. Claro, você nem sempre segue as coisas para assegurar-se de que o trabalho seja realmente feito – afinal, a visão de sangue sempre o perturbou. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para passar a tarefa de matar alguém para um Capanga.*

Tagarela
Você tem um problema em manter seus planos para si. Suas ideias são simplesmente tão boas que você as conta para outras pessoas, para que possa assistir o espanto surgir em seus rostos antes que possam dizer-lhe como é inteligente. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para fazer com que você conte-lhes seu plano maligno. Não há nada que evite que você derrube-os numa armadilha mortal depois disso, mas se eles sobreviverem, então você terá problemas.*

Teimoso
Você não muda de opinião muito frequentemente, se mudar. Uma vez que tenha decidido um curso de ação, você o segue não importa o que aconteça. Tentativas de convencê-lo de que está errado não surtem efeito. *Os jogadores podem ativar seu Defeito para evitar que você mude de ideia.*

Ardis

Assim como um Herói tem Virtudes, um Vilão pode ter um Ardil. Ardis funcionam exatamente como Virtudes em todas as formas; um Vilão gasta um Dado de Drama e ela é ativada. Os jogadores não podem gastar Dados de Drama para desativá-las.

Adaptável
Você reage à mudança de situações com reflexos mentais na velocidade da luz. Quando alguém salta de uma sacada, você calmamente se esquiva. Quando lâminas curvas saem do chão e tentam cortá-lo em dois, você mantém a presença de espírito para mergulhar e desviar. *Você pode ativar seu Ardil para cancelar os efeitos de Surpresa. Esta Virtude se aplica apenas a você; ninguém mais pode se beneficiar dela.*

Afortunado
Aquelas chatas peculiaridades do infortúnio que assombram as outras pessoas parecem sempre evitá-lo. Cavalos não correm sob galhos baixos quando você os cavalga; você nunca cai na água quando dá um salto fácil abordo de um navio. *Você pode ativar seu Ardil e refazer um teste falhado cujo ND seja 20 ou menos. Contudo, você pode fazer isso apenas uma vez para qualquer teste: sua sorte é boa, mas às vezes até mesmo as pessoas mais sortudas têm um dia ruim.*

Atento
Seus planos são extremamente bem pensados e você projeta emboscadas e armadilhas excepcionalmente mortais. Seus planos sempre têm uma contingência de segurança, e não existem falhas óbvias neles. *Sempre que gastar um Dado de Drama, se jogar um 5 ou menos nele, não conta como um gasto.*

Brilhante
As palavras "Mente Criminosa" têm algum significado juntas? Elaborar planos e planos são seu feijão com arroz. Seus planos são tão profundos, que nem mesmo seus Capangas podem imaginar onde você está indo. Sempre que parecer que os Heróis descobriram, você puxa um az da manga e deixa-os sem defesa. *Você pode gastar um Dado de Drama para fazer com que um Herói falhe num teste numa Fase em que você tenha uma Ação. Você deve gastar o Dado de Drama antes que o Herói jogue.*

Carismático
Você é um orador excepcional. Seus homens o seguirão até a morte. Isso o irrita a ter de fingir importar-se quando eles morrem, mas ajuda a manter o moral alto. *Você pode ativar seu Ardil para fazer com que um de seus seguidores morra sem medo por você, seja isso em prol de sua causa ou não.*

Comandante
Você transpira confiança e propósito. Isso tende a enervar seus oponentes, uma vez que sintam que você deve saber algo de que eles não sabem. *Você pode ativar seu Ardil para obter uma Pontuação de Medo de 1 por uma Cena. As regras para Medo estão na página 175.*

Controlado
Os chicotes e flechas verbais lançados por outros não o atingem. Você vê através de tentativas de sedução e ri delas. E claro, ninguém o intimida. *Você pode ativar seu Ardil para fazer com que qualquer uso do sistema de*

Réplica contra você falhe automaticamente.

Detestável
Você sabe como guardar rancor. Quando alguém o toma para inimigo, ele não sabe no que se meteu. Você é capaz de devotar todo seu ser à destruição de outro indivíduo. *Você pode ativar seu Ardil para declarar alguém que tenha frustrado um de seus planos como seu inimigo. De agora em diante, você é imune a quaisquer tentativas dele usar o Sistema de Réplica sobre você. Além disso, você sempre joga um dado não mantido extra quando luta pessoalmente contra seu inimigo. Você só pode ter um inimigo por vez, e não pode declarar um novo inimigo até ter matado o primeiro.*

Enganador
Você com certeza não parece um Vilão. De fato, muitas pessoas lhe confiariam a pensão de suas avós. Jogue suas cartas bem e os Heróis nunca descobrirão que você é um Vilão... até ser tarde demais, claro. *Você recebe um Dado de Drama toda vez que ajuda os Heróis de alguma maneira significante. Sempre que fizer um teste que ajude os Heróis, você recebe um Aumento Grátis.*

Engenhoso
Os Heróis têm uma tendência de subestimá-lo. Pior para eles. Você passou a vida inteira tornando-se o que é agora, e não vai ser um bando de idiotas idealistas que o afastarão de seus objetivos. *Você pode gastar um Dado de Drama para ter Nível 2 em qualquer Aptidão que não tenha realmente Nível algum.*

Fanático
Sua causa significa tudo para você. A morte é aceitável se ajudá-lo a alcançar seus objetivos. O homem mais perigoso no mundo é o homem que não tem medo de morrer. *Você pode ativar seu Ardil para ignorar seus ferimentos por uma Fase.*

Focado
Você pode concentrar toda sua energia numa única tarefa. Seu mundo se estreita até restar apenas a coisa em que está trabalhando. Isto lhe permite conseguir um grande negócio, usando recursos limitados. *Você pode ativar seu Ardil para transferir um Nível em qualquer de suas Características para outra Característica pela duração da Cena (por exemplo, uma Determinação 4 e Constituição 2 poderia se tornar Determinação 3 e Constituição 3). Você pode exceder seu limite máximo normal de Nível da Característica com este Ardil. Esta transferência expira no final da Cena e não pode ser cancelada prematuramente. Este Ardil pode ser usado apenas uma vez por Cena.*

Honrado
Você não é do tipo rude. De fato, existe uma linha bem definida que você não cruzaria. Você aderiu a alguns destes ideais românticos que estão por aí nas cortes atualmente. Alguns deles. *Sempre que tiver uma oportunidade de ganhar ou lucrar de um "ato desonrado" e abster-se disso, você obtém um Dado de Drama.*

Implacável
Você nunca hesita em fazer o que quer que seja para alcançar seus objetivos. Nada é muito ruim para você, desde que sirva ao propósito que deseja. Isto muitas vezes deixa seus inimigos cambaleando de pavor

enquanto acaba com eles. *Você pode ativar seu Ardil para tentar chocar seus inimigos. Você deve primeiro realizar um ato maligno de natureza chocante. Então, você faz uma tentativa de Intimidação contra cada Herói que testemunhou o ato. Qualquer Herói que consiga Intimidar é afetado pelas regras de Surpresa (ver página 190 do* Guia do Jogador de 7º Mar*) pelo resto da Rodada.*

Magnificente
Muitos Brutamontes não podem importar-se menos para quem trabalham, mas seus Brutamontes são diferentes. Você os impressionou tanto com sua conduta majestosa que eles tiram força de sua própria confiança. *Você pode gastar um Dado de Drama para aumentar a Taxa de Ameaça de qualquer Tropa de Brutamontes em um (ver Tropa de Brutamontes, página 167) até o final da Rodada.*

Misterioso
Algumas pessoas pensam que você tem um pouco de feitiçaria em seu sangue, enquanto outros pensam que você tem olhos afiados e orelhas pontudas. A verdade é, você sempre tem sensações que não compreende bem. Você só sabe que elas significam que o problema está vindo, e vindo rápido. *A qualquer momento, você pode gastar um dado de Drama para ativar seu Ardil. Da próxima vez que os Jogadores estiverem prestes a apresentar-lhe uma terrível surpresa, você obtém um aviso antes deles fazerem isso. Uma vez que tenha recebido um aviso, você tem de gastar outro dado se quiser reativar este Ardil.*

Obstinado
Sua força de vontade é tão grande que ninguém pode ficar contra você. O mundo é seu para tomá-lo, e nada – nem mesmo o acaso – ficará no seu caminho. *Se Obstinado é sua Arcana, nenhum Herói pode usar Dados de Drama quando o enfrenta em combate direto.*

Prudente
Alguns Vilões vão atrás de Heróis com total abandono. Não você. Você considera cuidadosamente cada passo que toma até sua meta. Cada movimento que faz é deliberado e projetado. *Você não precisa ativar seu Ardil. Sempre que os Heróis gastarem um Dado de Drama diretamente contra você ou seus Capangas ou Brutamontes, adicione dois Dados de Drama à sua parada (ao invés de um).*

Recorrente
Você é um peixe escorregadio. Sempre que os Heróis pensarem que o mataram, você retorna para atormentá-los outro dia. Se queimarem seu cadáver inchado, então não era realmente você, era alguém que parecia com você. Se cair de uma cachoeira enquanto lutava contra eles, então claro que sobrevive à queda. *Você pode ativar seu Ardil para cair fora, não importa quanto impossível isso possa parecer.*

Sedutor
Com palavras malignas sussurradas, você pode convencer até mesmo o homem mais honesto a mentir, trapacear, roubar, ou matar. Seus argumentos escorregadios podem embaralhar a cabeça de um homem e fazê-lo acreditar que está fazendo o mal por uma boa causa. *Você pode ativar seu Ardil para tentar convencer um NPC a cometer um feito maligno que ele normalmente não cometeria.*

Traiçoeiro
Você não ataca os outros como um Vilão. Eles nunca suspeitam de você até que seja tarde. Mesmo uma temível Bruxa do Destino têm problemas em identificá-lo. *Seu Ardil está sempre ativo; você não precisa ativá-lo. Quando alguém tenta ver que Arcana você tem, você pode escolher com qual Arcana parece.*

Vitorioso
Você é o querido dos deuses da Guerra. De algum modo, quando parece que você está condenado a cair em batalha, você pode invocar reservas incríveis de força para derrubar seu oponente. *Você pode ativar seu Ardil após acertar seu oponente, mas antes de testar para o Dano. Ao invés de jogar para o dano, seu ataque automaticamente inflige um Ferimento Dramático.*

Vantagens

As planilhas de Herói dos jogadores são boas fontes de ideias de aventuras. Dando uma olhada nas Vantagens, Perícias, e Antecedentes elas podem inspirar enredos que não lhe ocorreriam de outro modo. Nós listamos algumas ideias abaixo, sugerindo como transformar uma Vantagem de Herói num gancho de Aventura.

Academia
O velho sargento da academia do Herói aparece e precisa de um favor. Parece que existe um plano a caminho para desacreditar e envergonhar a academia, e ele precisa da ajuda do Herói para impedir que isso aconteça.

Aparência
Um famoso pintor théano fica encantado com o Herói e decide que quer pintar um retrato dele. Quando tiver terminado, ele entrega a pintura do Herói de presente. Entretanto, pinturas deste artista são vendidas por centenas de Florins, e ela é roubada logo após ele terminá-la. Se o Herói a quiser de volta, terá de procurar pelo ladrão.

Bebedor Competente
O Herói é desafiado para uma competição de bebidas, e as apostas ficam muito pesadas. Eventualmente ele vence, mas seu oponente não tem o dinheiro dele e se oferece para ir buscá-lo. Ele deixa sua jovem filha com o Herói como "garantia" e então deixa a cidade apressadamente. O Herói está preso com a garotinha a menos que possa encontrar alguém para tomar conta dela.

Beleza Perigosa
Um poderoso admirador do Herói começa a usar sua influência para pressionar o Herói a tornar-se intimamente envolvido. Ele coloca os amigos do Herói em situações políticas e financeiras estranhas, e então ameaça destruí-los a menos que o Herói ceda.

Canhoto
Um homem mascarado está assaltando a área, e ele luta com a mão canhota. O Herói – como o único canhoto na área – é confundido com o assaltante e erroneamente preso. Ele ou seus amigos têm de tentar limpar seu nome.

Característica Lendária
Toma lugar uma competição que usa a característica lendária do Herói, tal como uma competição de arqueirismo se o Herói escolheu Finesse. As pessoas que o viram atirar (ou o que for) pressionam-no a entrar na competição. Claro, outro dos competidores está um pouco fanático para vencer e tenta assassinar o Herói antes que a competição inicie.

Citação
A reputação do Herói excede suas capacidades, e ele é convocado para realizar uma tarefa para a qual está definitivamente despreparado em lidar. Apenas com a ajuda de seus amigos ele pode lidar com a situação.

Comissão
O Herói é temporariamente posto no comando de uma Tropa de Brutamontes e instruído a manter os homens vivos na missão a que estão sendo mandados. Dependendo de como ele a realiza, pode ser considerado para uma promoção no futuro próximo, ou sua carreira militar pode ter um fim abrupto.

Conexões
Uma das conexões do Herói morre, e seu filho deve ficar em seu lugar. O Herói pode sentir algum tipo de obrigação em mostrar-lhe o caminho como um favor a seu amigo morto. Se fizer um bom trabalho, terá uma nova conexão para substituir a antiga.

Dracheneisen
O Herói ouve rumores sobre um não-eisen que aparentemente possui um item dracheneisen. Uma vez que nenhum eisen venderia ou daria tal item a qualquer estrangeiro, ele deve tê-lo roubado. É dever do Herói como um eisen investigar o assunto e assegurar-se de que sua reivindicação sobre o item seja válida, ou devolvê-lo para seus devidos proprietários.

Educação da Igreja
Ao passar por um velho baú com seus pertences, o Herói redescobre um livro proibido (e trancado) que ele encontrou enquanto estava na escola. Ele nunca conseguiu abri-lo antes, mas agora ele se abre ao toque...

Fé
O Herói testemunha o que acredita ser um verdadeiro milagre, mas evidências posteriores colocam sua validade em questão. Era real ou não era? O Herói está muito ansioso em acreditar ou duvida dele e tenta seu melhor para desacreditá-lo?

Filiação
Um dos conhecidos do Herói parece ser um bom candidato a recrutar em sua sociedade secreta e, quando abordado, se mostra ansioso para entrar. Isto dá ao Herói uma chance para o jogador testemunhar os ritos de iniciação em "primeira mão", por assim dizer. Talvez seu conhecido esteja tendo problemas em colar grau, ou talvez ele seja um espião de outra sociedade secreta.

Grande
Uma pessoa com a vantagem Pequeno vem até o Herói e desafia-o a um duelo. Parece que ele tomou uma ofensa pessoal pela altura do Herói. Apesar de toda sua pequenez, ele é um duelista bastante efetivo.

Herança
Outra pessoa aparece com uma alegação sobre a herança do Herói. Se o Herói não tiver cuidado, e não preparar um bom processo judicial, sua herança pode ser tomada dele.

Língua
O Herói deve traduzir um livro de uma língua para outra. Preso entre as páginas do livro está um mapa há muito perdido que mostra uma ilha inexplorada. Os Heróis podem encontrar algo na ilha – desde ruínas Syrneth bem preservadas a uma civilização perdida.

Linguista
O Herói descobre algumas amostras de uma língua desconhecida. Entretanto, por sua vantagem, ele pode tentar decifrá-las com o tempo. O potencial que isso pode liberar para ele é ilimitado. Ele pode muito bem ser a primeira pessoa a decifrar esta língua, que pode ser bom para sua reputação.

Nobre
Uma força desconhecida têm levado os camponeses do Herói à noite. Eles desaparecem um por noite, e aqueles que ainda restam estão prontos para arrumar suas coisas e partir se ele não fizer algo a respeito disso. Talvez um monstro esteja levando os camponeses para serem comidos, ou talvez haja uma explicação mais nefasta por trás dos desaparecimentos. A única forma de o Herói descobrir ao certo é permanecer no vilarejo à noite e vigiar.

Ordenado
O Herói é abordado por um homem e uma mulher de famílias politicamente opostas que querem se casar em segredo. Fazer isso sem a bênção dos pais certamente colocaria o Herói numa posição complicada, mas o casamento poderia ajudar a terminar com a briga entre as duas famílias.

Patife
Alguém que se assemelha ao Herói está arruinando sua má reputação. Ele continua sendo abordado por pessoas que o agradecem por bons feitos que ele nunca realizou. Se algo não for feito logo, o Herói perderá sua reputação como um homem perigoso, e as pessoas começarão a procurá-lo por ajuda.

Patrono
O patrono do Herói fez com que ele criasse uma obra de arte para seu entretenimento. Logo depois, o patrono começou a passar a obra como sua própria criação, chegando ao ponto de pintar (ou esculpir) sobre a assinatura do Herói. Se o Herói fizer muito barulho, ele pode se encontrar sem patrono.

Pequeno
A Guilda dos Exploradores descobre uma passagem muito pequena numa ruína Syrneth que é grande o bastante apenas para o Herói passar por ela. Qualquer um maior ficaria preso. A passagem pode cair atrás dele, forçando-o a encontrar outro caminho. Talvez ele descubra um artefato valioso que seja grande demais para carregar para fora.

Reflexos em Combate
O Herói reage sem pensar a um ataque repentino ao tirar um homem do caminho do perigo. Depois, aquele homem torna-se o Vilão da aventura, mas ele é grato ao Herói por salvar sua vida. Claro, dependendo de sua personalidade, isso pode significar que ele dá ao Herói uma morte rápida.

Sentidos Aguçados
O Herói detecta o leve gosto de veneno na comida numa festa que está participando. Se avisar os outros convidados, então frustrará os planos de um Vilão bastante poderoso, que procurará por vingança.

Servos
Um dos servos do Herói ficou doente. A menos que o Herói mostre alguma preocupação com ele e assegure-se de que receba atendimento médico adequado (e possivelmente caro), ele vai morrer. Claro, se ele tomar conta do servo, pode ser recompensado com lealdade aumentada.

Universidade
Uma vez que o Herói tem alguma reputação como um erudito, o Colégio Invisível aborda-o e pede-lhe para que ajude a patrocinar uma invenção para eles. Ele obteria crédito pela invenção e poderia lucrar com sua manufatura se assim desejasse, mas também suportaria o peso de qualquer atenção da Inquisição que poderia surgir.

Vontade Indomável
Existe um corredor numa ruína Syrneth que causa intensa dor a qualquer um que caminhe por ele. Apenas alguém com a vantagem Vontade Indomável pode suportar a dor o suficiente para conseguir atravessar. No outro lado está um artefato útil guardado por um monstro que o Herói deve – claro – enfrentar sozinho.

Bestiário

As criaturas abundam Théah, tanto as mundanas quanto as sobrenaturais. Abaixo está uma lista das espécies mais proeminentes, incluindo estatísticas de jogo e uma breve descrição. Também inclui sua força relativa (Vilão, Capanga, Brutamontes).

Asprey

Capanga
ND: 25 (15 no Chão)
Constituição: 1
Finesse: 3
Determinação: 1
Raciocínio: 4
Verve: 3
Teste de Ataque: Mordida 5m3
Dano: Mordida 1m1

Perícias: Jogo de Pés (Voando) 4, Jogo de Pés (Chão) 2

Descrição: Aspreys são pequenas cobras aladas. Elas vêm da Ilha de Syrne, e vivem em pequenas comunidades. Ocasionalmente, uma delas tomará um gosto particular por um humano (muitas vezes quando alimentada regularmente por aquele humano) e o seguirá. Elas podem dar companhias muito afetuosas e espertas, e muitas vezes agirão para proteger "seu" humano se perceberem que está em

perigo.

Habilidades Especiais: Voo. Uma vez por Rodada, uma asprey pode atacar o rosto de outra criatura para distraí-la. Este é um teste Resistido de Raciocínio. Se a asprey vencer o teste, então seu alvo adiciona 1 a seu menor Dado de Ação mais 1 para cada Aumento. Se isto exceder o Dado de Ação acima da Fase 10, então ele é perdido.

Aviários

Brutamontes-Capanga
ND para ser acertado: 25 (10 no Chão)
Constituição: 1
Finesse: 1
Determinação: 1
Raciocínio: 1
Verve: 1
Teste de Ataque: Garras 3m1
Dano: Garras 1m1

Perícias: Jogo de Pés (Voando) 4, Jogo de Pés (Chão) 1

Descrição: Aviários são pássaros, variando desde periquitos até águias. Aqui estão alguns tipos comuns de aviários para seu uso:
Ave canora (1 pt): -1 Constituição, sem ataque de Garras
Falcão (5 pts): Como acima
Gavião (10 pts): +1 Constituição, Dano de Garras 2m2
Águia marinha (pts): +1 Finesse, Teste de Ataque de Garras 6m2

Águia (pts): +1 Constituição, +1 Finesse, Dano de Garras 2m2, Teste de Ataque de Garras 6m2.

Habilidades Especiais: Voo. Quando um aviário (exceto a ave canora) usa seu ataque de Garras, ela ataca o rosto, tipicamente. Este é um teste Resistido de Raciocínio. Se o aviário vencer o teste, então seu alvo adiciona 1 ao menor Dado de Ação mais 1 para cada Aumento. Se isto aumentar o Dado de Ação acima da Fase 10, então ele é perdido.

Boca

Brutamontes
Taxa de Ameaça: 0 (ver abaixo)
Armas Comuns: Mordida (Pequena)
ND para ser acertado: 15 (20 enquanto Saltando)
Perícias: Salto 3

Descrição: Boca são roedores pequenos saltadores com dentes grandes que viajam nos bandos de 1.000-20.000. Eles movem-se pelo interior como uma praga de gafanhotos, devorando lavouras, gado, e qualquer um lento demais para sair de seu caminho.

Habilidades Especiais: Tropas de Brutamontes Boca consistem de dez Boca cada. Para cada dois Bocas que participam de uma Ação, os Boca têm de rolar 1 Dado, como para as regras de Tropas de Brutamontes. Ainda que normalmente apenas uma Tropa de Brutamontes Boca possa atacar por vez, adicione 1 a sua Taxa de Ameaça para cada duas Tropas de Brutamontes Boca atacando o mesmo alvo, até o máximo de 5. Assim, se dez Tropas de dez Bocas atacam um único alvo, ele sofre cinco ataques de 5m5.

Boca não podem usar Defesa Ativa.

Caninos

Capanga
ND para ser acertado: 15
Constituição: 2
Finesse: 1
Determinação: 1
Raciocínio: 1
Verve: 1
Teste de Ataque: Mordida 4m1
Dano: Mordida 2m2
Perícias: Jogo de Pés 2

Descrição: Aqui estão alguns tipos comuns de caninos para seu uso:

Cachorrinho de Madame (5 pt): -1 Constituição, Dano de Mordida 1m1, +1 à Aptidão Emboscada do dono quando o acompanha.

Cão de Caça (10 pts): Rastrear 4

Cão de Guarda (10 pts): +1 Constituição, Dano de Mordida 3m2

Lobo (15 pts): +1 Constituição, Dano de Mordida 3m2, Rastrear 3, viaja em matilhas de 5-15. Se múltiplos lobos atacam a mesma vítima na mesma Rodada (máximo de 6), reduza o ND da vítima em ser acertada em 5 para cada ataque adicional. Assim, se o ND para acertar é 25 para o primeiro lobo, será 20 para o segundo, 15 para o terceiro, etc.

Raposa (10 pts): -1 Constituição, Dano de Mordida 1m1, -2 ao Teste de Rastreamento do Rastreador

Habilidades Especiais: Nenhuma.

Carniçal

Brutamontes
Taxa de Ameaça: 3
Armas Comuns: Garras e Mordida (Médio)
ND para ser acertado: 15
Perícias: Furtividade 4, Sombra 4, Rastrear 6

Descrição: Carniçais parecem ser um ramo de macacos. Eles têm presas e garras exageradas, mas caminham retos como seus primos símeos. Eles são bastante covardes em torno de animais saldáveis, mas tentarão arrastar quaisquer animais (incluindo humanos) doentes ou feridos que encontrem para os arbustos, onde eles rasgam-nos e os comem. Armas de fogo os afugentam, mas a isca do sangue é irresistível, e eles inevitavelmente voltarão para molestar o ferido novamente.

Habilidades Especiais: Carniçais podem farejar sangue e doença dentro de um raio de 3 quilômetros. Eles são atraídos até Heróis feridos, e só atacarão alguém que tenha sofrido um número de Ferimentos Dramáticos igual ou maior do que sua Determinação, de outro modo usando sua Furtividade e Sombra para ficar fora de vista.

Cavalo

Capanga
Pontos: 35
ND: 10 (25 enquanto Galopando)
Constituição: 4
Finesse: 2
Determinação: 1
Raciocínio: 1
Verve: 1
Jogada de Ataque: Mordida 3m2, Chute 3m2, Coice 3m2
Dano: Mordida 0m1, Chute 4m2, Coice 4m3

Perícias: Jogo de Pés 1, Corrida de Longa Distância 2, Arrancada 4

Descrição: Os cavalos théanos são um tanto mais fortes do que os nossos cavalos. As raças variam de nação para nação. Os puro-sangue montaigne são muito belos, mas não tão fortes ou rápidos quanto outras raças. Os cavalos de corrida castillianos têm uma reputação por serem muito rápidos, enquanto os cavalos pesados ussuros e cavalos de guerra eisen são muito fortes. Os quarto de milha avalon são uma boa raça no todo, enquanto que os vendel não têm boas raças das quais falar. Os corredores crescentes, contudo, têm velocidade e resistência que deixam todas as outras raças para trás.

Habilidades Especiais: Os cavalos podem carregar duas vezes a sobrecarga normal para sua Constituição se devidamente carregados.

Fantasma

Vilão
ND: -
Constituição: -
Finesse: -
Determinação: -
Raciocínio: -
Verve: -
Teste de Ataque: -
Dano: -
Perícias: -

Descrição: Fantasmas são os espíritos inquietos de homens e mulheres que morreram de forma não natural. Eles assombram casas, navios e outros locais, procurando em vão por descanso de sua existência atormentada. Alguns assombram seus assassinos, outros assombram membros da família ou amantes. A motivação de cada fantasma é única, dependendo das circunstâncias do espírito em vida. Fantasmas são incorpóreos (por isso a falta de estatísticas) e não podem ser feridos por armas comuns. Alguns podem lançar objetos em mortais (dano 1m1, esquiva em ND 15), mas muitos só podem lamentar sua perda para os vivos, confiando na culpa e no horror de sua presença para obter o efeito desejado. Os fantasmas podem se manifestar para quem quer que desejem, permitindo apenas uma ou duas pessoas estarem cientes de sua presença se assim desejarem.

Montaigne é famosa por um tipo único de fantasma chamado de "fantasma do espelho". Os caçadores de fantasmas montaigne desenvolveram um método (um segredo altamente protegido) para aprisionar espectros em espelhos. Mais informações sobre os fantasmas dos espelhos théanos no livro de referência *Montaigne*.

Habilidades Especiais: Fantasmas dos espelhos têm um efeito estranho sobre Porté: ela não funciona em sua presença. Qualquer mago Porté tentando abrir portais enquanto um fantasma do espelho está na área direta (mesma sala) não será capaz de fazê-lo.

Felinos

Capanga
ND para ser acertado: 20
Constituição: 1
Finesse: 2
Determinação: 1
Raciocínio: 1
Verve: 1
Teste de Ataque: Garras 4m2
Dano: Garras 2m1
Perícias: Jogo de Pés 3, Furtividade 3

Descrição: Felinos são gatos, variando desde os gatos domésticos aos enormes leões e tigres. Os espécimes mais exóticos só são encontrados nos confins mais distantes do continente, ou nas ilhas ocidentais. Aqui estão alguns tipos comuns de felinos para seu uso:

Gato Doméstico (5 pt): -1 Constituição, Dano de Garras 1m1, Queda 1

Leão da Montanha (10 pts): Escalar 4

Leão (10 pts): +2 Constituição, Dano de Garras 3m3, Mordida 4m2 (3m2 de Dano)

Tigre (15 pts): +3 Constituição, Dano de Garras 4m3, Mordida 4m2 (4m3 de Dano)

Habilidades Especiais: Nenhuma

Grifon

Capanga
ND: 25 (15 no Chão)
Constituição: 2
Finesse: 2
Determinação: 2
Raciocínio: 1
Verve: 2
Teste de Ataque: Salto Dilacerante 5m2 (Voando), Mordida 3m2 (no Chão)
Dano: Salto Dilacerante 4m2, Mordida 2m1

Perícias: Tocaia 3, Jogo de Pés (Voando) 4, Jogo de Pés (Chão) 2, Rastrear 4

Descrição: Grifons são pássaros quadrúpedes do tamanho de lobos cobertos com penas brancas exceto em seu tórax, onde suas penas são vermelhas brilhantes. Eles vivem nas montanhas ricas em ouro próximas ao Império da Lua Crescente, e são muito territoriais. Eles tendem a caçar em bandos de 5-15, atormentando sua preza do céu até ele morrer de medo e de perda de sangue.

Habilidades Especiais: Voo. Grifons não podem ser domesticados.

Hinde

Capanga
ND: 30
Constituição: 3
Finesse: 5
Determinação: 1
Raciocínio: 1
Verve: 5
Jogada de Ataque: Chifrada 7m5
Dano: Chifrada 3m1

Perícias: Jogo de Pés 5, Salto 5, Corrida de Longa Distância 5, Arrancada 5

Descrição: O hinde é uma criatura semelhante a um gamo magro capaz de correr a incrível velocidade. Ele reluz com um fraco brilho dourado quando corre. Seus chifres são conhecidos por reterem um pouco da velocidade do hinde, e se usados, permitem ao usuário mover-se bem mais rápido do que normalmente poderia.

Habilidades Especiais: No início de cada Rodada, você pode mudar um dos Dados de Ação do hinde para 1. Adicione 20 à sua Iniciativa Total todas as vezes. Qualquer um que use um colar ou bracelete feito do chifre do hinde adiciona 5 à sua Iniciativa Total todas as vezes. Existe material suficiente no chifre do hinde apenas para fazer uma peça de joia. Um hinde morre se seu chifre é cortado.

Leviatã

Vilão
ND: 5
Constituição: 10
Finesse: 2
Determinação: 25
Raciocínio: 2
Verve: 1
Teste de Ataque: Batida 2m1, Mordida 3m2
Dano: Batida 10m10+50, Mordida 8m8

Perícias: Pilotagem (Si mesmo) 3, Navegação (Si mesmo) 3

Descrição: A desgraça de baleeiros em todo lugar, os leviatãs protegem os cardumes de baleias que vagam os oceanos de Théah. Eles têm aproximadamente três vezes o tamanho de uma baleia normal de sua espécie, e são mais espertos do que as baleias normais. Eles vão a qualquer distância para proteger seus cardumes, e afundaram frotas inteiras em sua fúria.

Habilidades Especiais: Leviatãs podem prender sua respiração dez vezes o que as regras de mergulho dizem que podem.

Lula Gigante

Vilão
ND: 5
Constituição: 8
Finesse: 3
Determinação: 8
Raciocínio: 1
Verve: 3
Teste de Ataque: Mordida 4m3, Agarrada 7m3
Dano: Mordida 8m6
Perícias: Agarrada 4, Abraço de Urso 4

Descrição: Estas bestas enormes são conhecidas por predar navios, erguendo-se das profundezas para arrastar um navio e sua tripulação até uma cova aquática. Os únicos predadores naturais da lula gigante são enormes baleias e os leviatãs. Os marinheiros que têm membros faltando muitas vezes contam histórias de como eles lutaram contra uma lula gigante, apenas para perder um braço ou uma perna para o enorme bico do monstro. Mais do que provável, a lula simplesmente não gosta de seu gosto.

Habilidades Especiais: Após fazer um ataque bem sucedido de Agarrada na água, a lula gigante pode arrastar sua vítima para o fundo do mar. Um Herói mordido por uma lula gigante enquanto prende a respiração deve fazer um teste de Determinação contra a quantidade de dano que tomou (além de seu Teste de Ferimento normal) ou abrir sua boca e começar a se afogar imediatamente. Lulas gigantes podem ignorar as regras de afogamento, mas são incapazes de se mover em terra.

Monstros da Ruína

Vilão
ND: 20
Constituição: 3
Finesse: 3
Determinação: 3
Raciocínio: 2
Verve: 2
Teste de Ataque: Ver abaixo
Dano: Ver abaixo
Perícias: Jogo de Pés 3 ou Natação 3 ou Salto 3

Descrição: Sempre que precisar de um monstro rápido para jogar sobre seus Heróis quando estão bisbilhotando alguma ruína Syrneth fria e úmida (tipicamente alguma bola de dentes, garras e tentáculos), simplesmente escolha (ou jogue) uma habilidade da Tabela Ofensiva, uma da Tabela Defensiva, e uma da Tabela de Miscelânea, sob Habilidades Especiais abaixo. Após cada habilidade está seu efeito, e seu custo em pontos.

Habilidades Especiais: Selecione (ou jogue) uma habilidade de cada tabela abaixo.

Tabela Ofensiva:

1-2: Mordida (10 pts): Uma mordida de dano 3m3. O monstro joga 4m3 para acertar.

3-4: Garra (10 pts): Duas garras de dano 3m2. O monstro joga 4m3 para acertar.

5-6: Veneno (25 pts): Pancada ou dardo venenoso. Ou Boa Noite Cinderela ou Arsênico seria apropriado. Teste de Ataque é 3m2, e o dano é de acordo com o veneno.

7-8: Tentáculos (20 pts): O monstro tem múltiplos tentáculos, Agarrada 2, e Abraço de Urso 2.

9-0: Jogue dois dados nesta tabela, ignorando 9-0.

Tabela Defensiva:

1-2: Armadura (15 pts): Todos os Testes de Dano contra o monstro são feitos com -1 Dado.

3-4: Perícia Defesa +1 (5 pts): Aumente a Aptidão Defesa do monstro em 1. Isto aumenta seu ND para ser acertado em 5.

5-6: Rápido e Inteligente (5 pts): Aumente o Raciocínio do monstro em 1 Nível.

7-8: Rijo (5 pts): Aumente a Determinação do monstro em 1 Nível.

9-0: Jogue duas vezes nesta tabela, ignorando 9-0.

Tabela de Miscelânea

1-2: Rápido (5 pts): Aumente a Verve do monstro em 1 Nível.

3-4: Escala (5 pts): O monstro automaticamente tem sucesso em qualquer Teste de Escalada que precise fazer.

5-6: Respira Água (5 pts): O monstro ignora as regras de afogamento.

7-8: Voa (15 pts): O monstro pode voar.

9-0: +1 a qualquer Característica (5 pts): Aumente uma das Características do monstro (sua escolha) em 1 Nível.

Sereia

Capanga
ND: 25 (5 no Chão)
Constituição: 2
Finesse: 3
Determinação: 2
Raciocínio: 3
Verve: 2
Teste de Ataque: Agarrada 5m2, Mordida 4m3
Dano: Mordida 3m3
Perícias: Atuação 3, Natação 4

Descrição: Sereias parecem ser mulheres humanas se vistas a distância enquanto suas bocas estão fechadas. Na verdade, elas são vis predadoras que se alimentam de carne humana. Encontradas nas águas frias, elas muitas vezes nadam na frente de navios e fingem se afogar. Embora elas não sejam particularmente inteligentes, aprenderam que ocasionalmente isso seduzirá um marinheiro a tentar "salvá-las". Quando um humano está na água com uma sereia, ela abrirá sua boca, revelando filas de dentes afiadíssimos, e atacará. As sereias tentam arrastar suas vítimas para o fundo do mar para afogá-las e comê-las, embora às vezes tenham um deleite macabro em se alimentar de vítimas ainda vivas na frente de seus amigos abordo do navio. Neste caso, elas fazem um som de prazer transcendental e forte que os marinheiros referem como a "canção da sereia". Poucos marinheiros deixarão passar a oportunidade de matar uma sereia.

Serpente Marinha

Vilão
ND: 5
Constituição: 7
Finesse: 3
Determinação: 6
Raciocínio: 1
Verve: 2
Teste de Ataque: Mordida 5m3, Agarrada 5m3
Dano: Mordida 7m4
Perícias: Agarrada 2, Abraço de Urso 5

Descrição: Raramente vistas, mas sempre agressivas quando encontradas, as serpentes marinhas são cobras enormes que vagam os mares abertos. Variando em tamanho de 10 a 25 metros, as serpentes marinhas são conhecidas por envolverem-se em torno de navios e esmagá-los em seu abraço.

Habilidades Especiais: Após fazer um ataque Agarrada bem sucedido na água, a serpente marinha pode arrastar sua vítima para o fundo do mar. Um Herói que seja mordido por uma serpente marinha enquanto prende a respiração deve fazer um teste de Determinação contra a quantidade de dano que tomou (além de seu Teste de Ferimento normal) ou abrir sua boca e começar a se afogar imediatamente. As serpentes marinhas podem ignorar as regras de afogamento, mas são incapazes de se mover em terra.

Habilidades Especiais: Após fazer um ataque de Agarrada bem sucedido na água, a sereia arrasta sua vítima para o fundo do mar. Um Herói mordido por uma sereia enquanto prende sua respiração deve fazer um teste de Determinação contra a quantidade de dano que tomou (além de seu Teste de Ferimento normal) ou abrir sua boca e começar a se afogar imediatamente. As sereias ignoram regras de afogamento, mas movem-se desajeitadamente em terra.

Súcubo

Vilão
ND: -
Constituição: -
Finesse: -
Determinação: 2
Raciocínio: 2
Verve: -
Teste de Ataque: -
Dano: -
Perícias: Oratória 4

Descrição: As Súcubos vivem nas brumas em que as feiticeiras de Montaigne caminham enquanto usam sua Aptidão Caminhar. Elas sussurram coisas ao ouvido dos feiticeiros para convencê-los a abrir seus olhos. Se um Herói cair em sua sedução, retire a planilha deste personagem. Esse personagem é tão bom quanto morto. Opcionalmente, você pode tentar usar as mecânicas de Charme ou Intimidação do Sistema de Réplica para fazê-los abrir os olhos, mas as Súcubos podem fazer apenas um único teste para isso. Uma vez que são tão mortais, é recomendado que as use com moderação.

Habilidades Especiais: Heróis que abram seus olhos para olhar para uma súcubo são removidos do jogo. Considere-os mortos. Súcubos não podem ser feridas por qualquer força conhecida pelo homem.

Terrores da Noite

Vilão
ND: -
Constituição: 4
Finesse: -
Determinação: 3
Raciocínio: -
Verve: -
Teste de Ataque: -
Dano: -
Perícias: Nenhuma

Descrição: Os Terrores da Noite são sussurros vivos de neblina verde que deslizam pela boca do Herói e assombram-no com pesadelos enquanto ele dorme. Eles vivem do medo que estes pesadelos criam. Gradualmente, o Herói torna-se mais fraco, dormindo mais e mais a cada dia que passa. Finalmente, se nada é feito, o Herói adormece e não acorda mais, preso em seus próprios pesadelos até que morra de fome.

Existem apenas duas formas de combater um terror da noite. A primeira é o Herói confrontar seus medos e sobrepujar os pesadelos. A outra opção é outra pessoa tirar o terror da noite (e sofrer seus efeitos) ao beijar o Herói e voluntariamente trocá-lo de corpo. O terror não tem escolha exceto entrar no novo corpo se isso ocorrer.

Habilidades Especiais: Os terrores da noite podem causar terríveis pesadelos que exaurem e traumatizam suas vítimas. Uma vez a cada noite, o terror da noite tenta Intimidar sua vítima (um teste Resistido de Determinação contra a vítima). Se for bem sucedido, sua vítima perde um Nível de Constituição, caso contrário ele próprio perde um Nível de Constituição. Se a vítima alcançar Constituição -1, então ela adormece e morre de fome a menos que alguém a beije e tire o terror da noite para dentro de si. Se o terror da noite alcançar Constituição -1, ele morre, e sua vítima nunca sofrerá de outro pesadelo pelo resto de sua vida, tornando-o imune aos efeitos de outros terrores da noite. Sempre que um terror da noite deixa sua vítima (ou morre), a vítima recupera sua Constituição perdida após uma única noite de sono revigorante.

Urso

Vilão
ND para ser acertado: 15
Constituição: 5
Finesse: 2
Determinação: 3
Raciocínio: 1
Verve: 2
Teste de Ataque: Garras 4m2, Mordida 4m2
Dano: Garras 5m3, Mordida 4m2
Perícias: Agarrada 2, Abraço de Urso 4

Descrição: Os ursos normalmente deixam as pessoas em paz, mas às vezes eles são usados em esportes cruéis tais como espancamento de ursos (em que uma matilha de cães são encorajados a rasgar o urso em pedaços). Desnecessário dizer, qualquer ussuro que testemunhe tal ato ficaria terrivelmente enfurecido.

Habilidades Especiais: Nenhuma.

Zumbi

Vilão
ND: Varia (ver abaixo)
Constituição: Hospedeiro +1 (0)
Finesse: Hospedeiro -1 (4)
Determinação: Hospedeiro +1 (1)
Raciocínio: Hospedeiro -1 (0)
Verve: Hospedeiro -1 (3)
Teste de Ataque: Garra 5m3, Garra 5m3 (Nenhum)
Dano: Garras 0m2 (Nenhum), e Ver Abaixo

Perícias: Quaisquer Perícias que o Hospedeiro tenha enquanto vivo, Agarrada 3 (Salto 3, Arrancada 5)

Descrição: Em sua forma natural, o zumbi parece ser um rato pequeno e deformado com tentáculos no lugar dos membros e gavinhas cinzas no lugar da boca. O zumbi procura por um hospedeiro para habitar (tipicamente um cadáver humano não mais do que algumas semanas morto). Apenas então ele realmente torna-se perigoso. Ele entra pela boca do cadáver (instigando a tradição dos marinheiros de colocar os cadáveres em barcaças para queimar se eles não são enterrados no mar), e se estabelece em sua cavidade cerebral, alimentando-se de tecido cerebral. Após um dia, as gavinhas cinza em sua boca incham e estendem-se por todo o cadáver, dando ao zumbi a habilidade de mover seu hospedeiro, e permitindo-lhe buscar hospedeiros adicionais. Além disso, as mãos de seu hospedeiro desenvolvem garras afiadas.

O zumbi então espreita por aí, usando as Perícias do anfitrião para jogar-se sobre uma pessoa insuspeita, atacando com suas garras, buscando agarrá-las pela garganta. Suas gavinhas cinza então estendem-se por debaixo das unhas do hospedeiro para cravar na garganta de sua nova vítima, buscando a medula espinhal. Uma vez que o contato seja feito, a vítima pode ser controlada como o hospedeiro original; a gavinha cinza deve permanecer embutida na medula espinhal da vítima para que isso ocorra. Se for cortada antes que a vítima seja completamente absorvida, a vítima recupera o controle de seu corpo. Caso contrário a gavinha do zumbi cai, não mais necessária para controlá-los.

Habilidades Especiais: Quando o zumbi não tem hospedeiro, ele usa os atributos em parênteses. De outro modo, ele usa as Características e Aptidões do hospedeiro, fazendo as mudanças apontadas acima.

Quando ele acerta com ambas as garras, agarra a vítima pela garganta, e sua gavinha está cravando no pescoço da vítima. Considere a vítima Agarrada. A menos que o abraço seja quebrado em duas Rodadas (vinte Fases desde a Fase que a vítima foi Agarrada), as gavinhas alcançarão a medula espinhal e tomarão conta do corpo da vítima.

Ainda que um Herói seja controlado por um zumbi, faça as modificações anotadas acima para suas Características (para um mínimo de 1). A vítima ainda está consciente de suas ações, ela simplesmente

não consegue controlá-las. Jogue uma iniciativa separada para cada corpo que o zumbi controla, lembre-se do modificador de -1 à Verve listado acima. O zumbi só pode usar Perícias que tenha absorvido; ele não pode usar as Perícias de corpos recém controlados.

Uma gavinha cinza liga-se à vítima pela mão do zumbi. Ele tem um ND de 20 para ser acertado, e exige 5 Ferimentos para ser cortada, o que quebra o controle do zumbi sobre sua vítima. Se ele tomou Ferimentos Dramáticos o suficiente para matá-lo normalmente, mas sua Determinação modificada o mantém de pé, ele Tomba neste ponto, e seus Ferimentos Dramáticos são reduzidos à metade de sua Determinação.

Quando um Herói permanece sob o controle do zumbi por um número de dias igual a seu Nível (não modificado) em Determinação, ele é considerado morto. O zumbi absorve suas Perícias (apenas adicionando 1 Nível a quaisquer Aptidões que já tenha, máximo de 6), e a gavinha cai, mas a vítima permanece sob controle mental do zumbi. Neste ponto, ele não pode ser revivido por meios normais, embora um poderoso artefato Syrneth possa fazer o trabalho.

CAL
LA
HAN
99

Drama

Pontos de Vista: Marinheiro

"Lá estávamos nós, ao largo da costa das Ilhas Thalusian. Eu estava a bordo do *Tubarão Risonho*, um bom navio de três mastros com uma tripulação de 50 homens. Nós estávamos prontos para zarpar e voltar para Avalon com um porão cheio de artefatos Syrneth, quando avistamos um navio desconhecido em nossa proa.

"O saudamos, e em resposta, ele içou a Jolly Roger, a bandeira do louco Allende, o pirata mais vil conhecido por estas águas. O capitão nos ordenou a tocar a todo pano, e prepararmo-nos para uma luta. Sendo um artilheiro, tive que reportar ao convés inferior para manobrar as armas, então não vi muito da luta, nem queria ver. Você podia ouvir os gritos dos nossos homens enquanto os piratas disparavam ondas de metralha em nosso convés. Respondemos como pudemos, mas o *Tubarão*, a despeito de seu nome, era apenas um navio mercante, e não adaptado particularmente para a tarefa. Então, para piorar, descobrimos que o contramestre decidiu economizar alguns Florins ao restringir algumas bolas de canhão, que ele arda nos poços mais escuros.

"O navio pirata começou a se aproximara para nos abordar, e sabíamos que estaríamos perdidos se conseguissem. Parte de nossa tripulação ainda era novata, e a visão dos piratas balançando seus cutelos era o bastante para fazê-los se render.

"O mestre artilheiro gritou para que encontrássemos algo para disparar, ou ele cortaria nossas cabeças e as atiraria nos piratas. Eu revirei o porão, procurando por algo entre os artefatos Syrneth que pudéssemos atirar. Embaixo do que parecia uma pilha de vômito feito de bronze, encontrei uma esfera de bronze exatamente do tamanho certo. Quando a peguei, quase fui jogado para trás, tão pesada que era.

"Bem, galguei até o convés de disparo com ela, e disse ao artilheiro que era melhor usar uma carga dupla de pólvora já que era tão pesada, então carregamos e disparamos nos piratas.

"Quando ela atingiu o lado de seu navio, houve um brilho de luz, e então uma neblina de escuridão densa caiu sobre o navio pirata. Nós podíamos ouvir os gritos confusos dos piratas se apagarem como se eles estivessem caindo num abismo que se abriu sob eles. Após um momento, seus débeis gritos se tornaram gritos descomunais, e ouvimos os estranhos lamentos vindos da nuvem negra, como uma centena de cães ganindo. Voltamo-nos e navegamos para longe o mais rápido que pudemos, e deixe-me dizer, você nunca viu uma tripulação tão ansiosa em fugir de um lugar antes.

"A pior parte da história, contudo, a parte que me fará acordar gritando de meu sono pelo resto da minha vida, foi que a escuridão nunca se apagava enquanto navegávamos. Ela se manteve pairando sobre o ponto onde o navio pirata estava, e até perdemos ele de vista no horizonte, ainda podíamos ouvir aquele horrível lamento. Juro, embora o resto dos homens colericamente tenham me dito para ficar de bico calado, que eu vi a nuvem pulsar, e ficar um pouco maior, enquanto a perdíamos de vista."

Introdução

Este capítulo trata de regras. Muitas regras. Nós temos regras para queda, incêndio, afogamento, combate entre navios, batalhas, venenos, Tropas de Brutamontes, perseguições, explosões e quase qualquer coisa que possa pensar. As regras são organizadas em ordem alfabética. Claro, qualquer uma destas regras deve ser usada apenas com sua aprovação. Nós as fizemos todas modulares e independentes, para que possa escolher aquelas das quais gosta e jogar fora o resto.

Entretanto, antes que mergulhemos profundamente, vamos passar alguns instantes falando sobre regras e seu contexto no conjunto do jogo de interpretação. Passaremos para assuntos mais subjetivos em instantes, então se você quer pular os próximos parágrafos, sinta-se livre.

Numa sessão de jogos de interpretação, certo momento promove a suspensão da descrença dos jogadores e os mantêm conectados ao clima do jogo. Infelizmente, esse momento pode ser esmagado quando o Mestre "troca de marcha" de narrador para árbitro para determinar se uma ação (ou mais de uma) é bem sucedida.

Aqui vai um conselho: Apenas force um jogador a jogar dados quando a habilidade de seu Herói está em dúvida. Se você e o jogador estão certos de que o Herói pode realizar a ação sem jogar, não o faça jogar. Certamente, existe uma pequena chance de falha, mas verificar as chances vale quebrar o memento da história? É uma questão importante que você terá de considerar cuidadosamente.

Posso pegar meu chapéu sem fazer um teste? Certamente. Sem testes, sem problema. Posso pegar meu chapéu enquanto balanço de uma corda, pendurado pelos pés numa tempestade enquanto a corda está em chamas? Isso é um pouco mais difícil.

Afogamento

Uma vez que um Herói tenha começado a se afogar, ele não é mais capaz de nadar por si só, e afunda sob a superfície da água. Ele pode segurar sua respiração por um número de Rodadas igual à sua Determinação. Após isso, ele perde um Nível de Determinação por Rodada. Quando ele alcança Determinação -1, ele morre. (Você pode permitir que ele gaste dois Dados de Drama para ser devolvido à terra, fraco mas ainda vivo.) Sua Determinação volta ao normal após um dia de descanso fora da água.

Armadilhas

A ameaça mais mortal em Théa não são os dentes dos drachen, nem o fascínio sedutor das sereias. É a coleção de armadilhas que guardam os lugares e salas de tesouro de reis; é o sortimento de aparelhos há muito esquecidos nas ruínas Syrneth que esperaram há séculos pela oportunidade de pegar um explorador desavisado em suas garras mecânicas.

Armadilhas são tipicamente encontradas apenas em lugares que são inalcançáveis há muitas pessoas. Lugares como as salas de tesouro dos monarcas em Théah combinam guardas de elite e mecanismos mortais de grande efeito. Outros lugares onde as armadilhas podem ser encontradas incluem prisões e calabouços de Théah, onde elas evitam fugas.

Além disso, os aparelhos estranhos encontrados nas ruínas dos Syrneth mataram mais de um pretenso arcæólogo. Isso não se deve sempre porque os projetistas as construíram para matar – às vezes os exploradores não sabem como usá-las com segurança.

O Formato das Armadilhas

Uma armadilha numa aventura de *7º Mar* aparece neste formato:

Lâmina Segadeira

Uma vez disparada ao pisar numa certa pedra no chão, uma lâmina segadeira sai da parede, varrendo o corredor inteiro numa altura de 1 metro. A armadilha então é reiniciada.

ND para Localizar: 20

Desarmar: Calçar o gatilho ou obstruir a lâmina.

Teste para Evitar: Raciocínio + Rolar, ND 25

Efeito: Quando disparada, todos aqueles dentro de um metro e meio do gatilho devem Evitar ou sofrer 6m3 ferimentos.

Recuperação: Lâmina Segadeira (3m2 Arma Pesada)

Há uma breve explicação do que a armadilha faz, seguida pelo ND dos Heróis para Localizar a armadilha, e sugestões para métodos de desarmá-la. Depois segue o Teste para Evitar, que é um Teste Simples que os Heróis podem tentar após localizar a armadilha para evitar algum ou todos seus efeitos. Se isto disser "Nenhum" não há forma de evitar a armadilha uma vez disparada. Efeito lista a mecânica de jogo para o que acontece àqueles pegos na

armadilha, e Recuperação deixa-o saber que partes da armadilha podem ser razoavelmente removidas e utilizadas pelos Heróis.

Armadilhas do Mestre

Em *7º Mar*, os Heróis têm duas oportunidades para evitar muitas armadilhas. Primeiro, quando eles estão passando por uma armadilha, os Heróis têm a oportunidade de localizar algum sinal dela antes que entrem sem saber. Se estão mostrando uma quantidade razoável de cuidado enquanto se aproximam da armadilha (ou seja, eles não estão correndo pelos corredores), faça um Teste de Percepção para cada pessoa na linha de frente, usando o ND para Localizar encontrado na descrição da armadilha. Se forem bem sucedidos, o mecanismo de gatilho é localizado, mas nada é conhecido sobre a armadilha.

Exemplo 3.1: Professor McMullin e Wulf, um Caçador de Monstros eisen, estão liderando um grupo de Heróis por uma catacumba e se deparam com a lâmina segadeira listada acima. O GM faz um Teste de Percepção secreto para cada um deles. Se algum de seus testes for 20 ou superior, eles localizam o mecanismo do gatilho. Neste ponto, tudo que os Heróis sabem é que eles localizaram uma pedra que não tem argamassa em torno de si, ou é descolorida, ou um tanto elevada.

Investigações posteriores lhes dirão mais sobre a armadilha, mas se quiserem desarmá-la, então terão de explicar-lhe exatamente como eles farão isso. Heróis experientes com armadilhas podem fazer-lhe perguntas sobre a operação da armadilha, mas armadilhas mortais são muito mais emocionantes se não houver "habilidade mágica" que possam jogar para desarmá-las. Você deve permitir algum curso de ação razoável para desarmar a armadilha. Várias formas para desarmar cada armadilha são listadas em suas descrições. Uma vez que uma armadilha seja desarmada, os itens listados sob Recuperação podem ser removidos dela se os Heróis quiserem.

Exemplo 3.2: Uma vez que a pedra seja localizada, Wulf olha cuidadosamente em torno do corredor e localiza um vão horizontal fino na parede esquerda cerca de dois metros e a trinta centímetros do chão. Se Wulf bloquear este vão com algo duro e disparar a armadilha, a lâmina será parada antes que possa ferir alguém. Alternativamente, ele pode cravar um prego na rachadura em torno da pedra gatilho, evitando que ela afunde e dispare a armadilha. Após isto feito, Wulf pode retirar a

lâmina e usá-la como uma arma mais tarde na aventura.

Se os Heróis não localizam a armadilha, ou se eles disparam-na enquanto tentam desarmá-la, eles têm uma última chance de evitar seus efeitos. Aqueles dentro da área de efeito da armadilha devem fazer um Teste Simples listado sob Teste para evitar ou sofrer seus efeitos. Este Teste varia de armadilha para armadilha, mas normalmente é um uso da Perícia Atleta. Note que existem algumas armadilhas particularmente mortais que listam "Nenhum" como seu Teste para Evitar. Nestes exemplos, uma vez que a armadilha seja disparada, todos dentro de sua área de efeito são automaticamente afetados. Um Herói pode decidir ajudar outro personagem a evitar uma armadilha (antes que alguém do grupo tenha jogado) ao fazer dois Aumentos em seu Teste para Evitar. Se um Herói é bem sucedido, ambos personagens são considerados tendo evitado a armadilha. Se ele obtém um resultado menor do que o ND ajustado, é pego pela armadilha, e a outra pessoa que ele está tentando ajudar fica à sua sorte.

Exemplo 3.3: Se o Professor McMullin e Wulf falham em localizar a armadilha, eles a disparam. A lâmina sai, exigindo que cada um deles faça um Teste de Raciocínio + Rolar contra um ND de 25. Wulf, com seu Raciocínio 3 e Rolar 2, obtém um 32 e esquiva facilmente, mas o Professor McMullin, com Raciocínio 2 e sem Aptidão Rolar, obtém um 17 e é pego pela lâmina com 24 Ferimentos.

Exemplo 3.4: Wulf decide tentar empurrar o Professor McMullin para fora do caminho da armadilha, então ele precisará jogar um 35. Esta pode ser uma boa hora para gastar um dado de Drama.

Projetando Armadilhas

Em *7º Mar*, as armadilhas são construídas de uns poucos componentes simples. Selecione da lista abaixo, ou construa novos componentes por si só.

O Gatilho

Existem apenas alguns dispositivos que são usados para ativar armadilhas. Qual método é usado determina quão fácil é perceber a armadilha antes de dispará-la, bem como quão simples é evitá-la. Os seguintes gatilhos são comumente usados:

Alavanca

"Alavanca" é o slogan para qualquer coisa que deve ser puxada, empurrada ou torcida para ativar uma armadilha. Ela não é colocada em algum lugar que os transeuntes acidentalmente a dispararão – eles devem ativamente procurá-la e ativá-la. Este é um gatilho comum nos lares dos Vilões, onde as alavancas abrem alçapões, abrem momentaneamente portas secretas, etc. O ND para Localizar uma alavanca pode variar de sucesso automático, como para uma alavanca óbvia que se projeta para fora da parede, até 25, para um botão bem oculto projetado para abrir uma porta secreta. A forma mais fácil para desarmar uma alavanca é simplesmente ignorá-la.

Placa de Pressão

Uma placa de pressão é uma superfície com mola que ativa a armadilha quando peso é colocado sobre ela (ou removido dela). Muitas placas de pressão só podem funcionar em uma direção, mas algumas são equilibradas num peso preciso, e adicionar ou remover peso disparará a armadilha. Placas de pressão são mais difíceis de localizar do que cabos de tropeço, e o ND para Localizar uma armadilha usando uma delas é 20. A forma mais simples de desarmar uma placa de pressão é calçá-la no lugar com um prego ou outra ferramenta.

Cabo de Tensão
Um cabo de tensão parece exatamente como um cabo de tropeço. Entretanto, colocando tensão nele não dispara a armadilha. Ao invés disso, ao cortar a tensão do cabo dispara a armadilha. Isto e projetado para pegar aqueles Heróis espertos que pensam que descobriram tudo. Uma vez que o cabo de tensão é tão óbvio quanto um cabo de tropeço, o ND para Localizar uma armadilha usando um é 15. O jeito mais simples de desarmar um cabo de tensão é segurar ambas pontas do cabo nos lados do corredor, e então cortar o fio.

Cronômetro
Um cronômetro envolve algum tipo de atraso de tempo, e então o disparar automático de uma armadilha. Pode ser que a armadilha simplesmente dispare por si toda hora, ou talvez o cronômetro esteja equipado para disparar em dez minutos após outra armadilha ser engatilhada. Não há forma de perceber um cronômetro com observação simples. Se os Heróis não percebem o gatilho original, e eles estão no lugar errado no momento errado, então têm de fazer um Teste para Evitar. Como um assunto de equilíbrio de jogo, não é uma boa ideia ligar armadilhas mortais e inevitáveis a um cronômetro, pois os Heróis pegos em tal situação não terão oportunidade de se salvar.

Cabo de Tropeço
Um cabo de tropeço é um cabo fino colocado num ponto onde alguém provavelmente tropeça ou lhe dá um puxão. Quando é colocada tensão no cabo de tropeço, a armadilha é disparada. Os cabos de tropeço são o gatilho mais óbvio, e o ND para

Localizar uma armadilha usando um cabo de tropeço é 15. O jeito mais simples de desarmar um cabo de tropeço é cortá-lo.

O Sistema de Liberação
O sistema de liberação é o mecanismo pelo qual a ameaça é trazida até a vítima. O sistema de liberação tipicamente determina que tipo de Teste para Evitar é necessário. Estabeleça o ND para Evitar entre 10 e 30, dependendo de quão difícil você quer que seja para os Heróis evitarem a armadilha.

Bexiga/Fole
Tipicamente usado para esguichar líquido ou gás em seu suposto alvo, uma bexiga ou fole é operada ao jogar peso sobre ela repentinamente, forçando uma rápida expulsão de seu conteúdo. Armadilhas desta natureza normalmente são Evitadas com a Aptidão Jogo de Pés.

Contrapesos
Quando uma armadilha usa uma boa quantidade de força, mas ao mesmo tempo é capaz de reiniciar-se para novo uso, os contrapesos são utilizados. A armadilha tem duas posições, e tipicamente algum tipo de cronômetro que a reinicia. Este tipo de armadilha normalmente é Evitada com a Aptidão Rolar ou Salto.

Gravidade
Este tipo de armadilha normalmente envolve um objeto pesado sendo largado sobre a vítima. O objeto simplesmente é lançado de um recuo no teto ou parede e cai. Muitas armadilhas como esta devem ser reiniciadas manualmente. Este tipo de armadilha normalmente é Evitado com a Aptidão Salto ou Rolar.

Piso com Dobradiças
Uma porção do chão cai, derrubando o Herói num poço, corredeira, ou outro local inconveniente. Armadilhas de piso com dobradiças podem se reiniciar automaticamente usando um sistema de peso. Este tipo de armadilha normalmente é Evitado com a Aptidão Equilíbrio.

Inclinação
Tipicamente, um recesso é aberto, e um grande objeto rola até a vítima. Estas armadilhas devem ser reiniciadas manualmente. Este tipo de armadilha normalmente é Evitado com a Aptidão Rolar ou Salto.

Mola
Lâminas e dardos com molas não são incomuns. Tais projetos são tipicamente feitos horizontalmente para que seja mais difícil de evitar. Um sistema de pesos e volantes podem reiniciar armadilhas de molas. Este tipo de armadilha normalmente é Evitado com a Aptidão Rolar.

Pressão D'água
Com este tipo de sistema de liberação, o ar ou a água é forçado rapidamente por uma abertura estreita, criando força rapidamente. Estas armadilhas precisam ser estabelecidas manualmente. Este tipo de armadilha normalmente é Evitado com a Aptidão Rolar ou Salto.

Ameaça
Por fim, a ameaça é o ponto central de qualquer armadilha. Seja uma lâmina embebida em veneno ou um jato repentino de ácido fraco à altura dos olhos, o propósito de uma armadilha é mutilar, matar, atemorizar, ou aprisionar alguém. Se ela falha em fazer isso, então não serviu ao seu propósito. Se uma armadilha é desarmada, às vezes a ameaça pode ser recuperada e usada posteriormente.

Ácido
Ser mergulhado em ácido é semelhante a ser jogado no fogo. O Herói sofre de dois a oito dados de dano na primeira Rodada, dependendo de quanto potente o ácido é. A cada Rodada posterior, o Herói sofre metade do número inicial de dados até que o ácido seja lavado. Assim, se o Herói sofre seis dados na primeira Rodada, ele sofre três dados a cada rodada posterior até que o ácido seja enxaguado. Se o Herói recebe ácido nos olhos, você pode decidir que ele perde sua visão temporariamente (cegueira

permanente é uma possibilidade, mas coloca uma verdadeira limitação sobre o personagem).

Se desarmado devidamente, os Heróis podem ser capazes de recuperar o ácido usado em uma armadilha.

Lâminas
Seja referindo-se a uma lâmina segadeira ou espinhos num poço, qualquer implemento afiado que perfura a pele é considerado uma lâmina. Tipicamente, lâminas causam de 1m1 a 3m2, dependendo de seu tamanho. Isto é ajustado pela força do sistema de liberação. Uma segadeira com molas particularmente fortes pode causar de 6m3 a 8m4.

Se o Herói está caindo numa cama de lâminas, use as regras normais para queda (veja p. 174), mas adicione dois dados de Ferimentos e trate as lâminas como uma superfície "Muito Dura", infligindo um Ferimento Dramático para cada 5 pelo qual o Herói falha em seu Teste de Ferimento.

Lâminas podem ser removidas e recuperadas.

Fogo
Quando um Herói é colocado no fogo, ele sofre de dois a oito dados de Ferimentos na primeira Rodada, dependendo de quanto forte o fogo é. A cada Rodada posterior, o Herói sofre metade do número inicial de dados em Ferimentos até que o fogo seja apagado. Assim, se o Herói sofre 6 dados na primeira Rodada, ele sofre três dados em cada rodada posterior até que o fogo seja apagado.

Se não incendiado, os Heróis podem ser capazes de recuperar algum óleo ou outro material combustível de uma armadilha de fogo.

Aprisionamento
Se o projetor estava sentindo-se particularmente bondoso, a armadilha pode ser projetada para aprisionar ao invés de matar. Uma vez que existem tantas formas de aprisionar um Herói, os detalhes serão deixados com você, embora provavelmente seja uma boa ideia decidir sobre um ND para dobrar as barras (ou o que seja) com antecedência.

Os Heróis podem ser capazes de recuperar partes de uma armadilha de aprisionamento.

Veneno
Veneno é uma questão muito séria quando é infligida em um Herói há quilômetros de distância do posto médico mais próximo. Às vezes é usado em armadilhas que estão guardando coisas muito valiosas. Ele pode ser injetado através de uma agulha com molas (que não inflige dano exceto por veneno; armadura de metal bloqueará a agulha), manchada numa lâmina (que inflige dano por veneno além do dano da lâmina), ou simplesmente esguichado ou soprado no rosto do Herói (que inflige dano por veneno, bem como cega temporariamente o Herói, à sua escolha).

Por favor, veja as regras para Veneno (página 184) para detalhes sobre como o dano por veneno funciona.

Sufocamento
Qualquer armadilha que confine um Herói a certa área que é cheia com água, areia, ou poeira (ou qualquer coisa que o Herói não possa respirar) usa as regras de afogamento (ver página 174). Brevemente, o Herói pode prender sua respiração por um número de Rodadas igual a sua Determinação. Após isso, para cada Rodada que fica sem ar, ele sofre três dados de Ferimentos (no final da Fase 10).

Quando areia ou poeira é colocada sobre o Herói, é difícil para ele evitar ser enterrado. Ele deve fazer um Teste de Constituição contra um ND de 20 a cada Rodada ou começa a sufocar.

A menos que os Heróis tenham uma ânsia urgente por grandes quantidades de areia, poeira, ou água, não há muito que recuperar desta armadilha.

Peso
Um peso pesado caindo sobre um Herói é uma forma simples mas efetiva de mutilá-lo ou aleijá-lo. Quando isto acontece, use as regras para dano de queda (ver página 174). Pesos não podem ser recuperados.

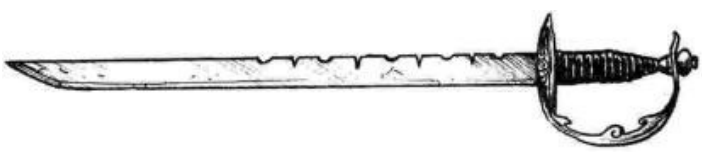
Exemplo 3.5: A lâmina segadeira descrita anteriormente é

composta de uma placa de pressão, uma mola, e uma lâmina. A placa de pressão estabelece o ND para Localizar da armadilha em 20. A mola determina que a Aptidão Rolar será necessária para Evitar a armadilha, e ela está decidida a fazer a armadilha muito difícil de esquivar, com um ND de 25. Por último, a lâmina dispara uma Arma Pesada de 3m2 e é aumentada para 6m3 pela incrível força por trás dela. Pensando sobre formas razoáveis de desarmar a armadilha, parece provável que os Heróis possam evitar que o gatilho dispare, ou assegurar-se de que a lâmina seja incapaz de funcionar. Por último, os Heróis podem querer puxar a lâmina para fora da armadilha e usá-la como é listado em Recuperar.

Exemplo 3.6: Para fazer um poço de espinhos simples, você pode escolher uma placa de pressão, um piso com dobradiças, e lâminas. A placa de pressão indica que o ND para Localizar a armadilha é 20. O piso com dobradiças indica que a Aptidão Equilíbrio será usada para evitá-la (você decide por um ND de 15, nem comparada com a mortal lâmina segadeira), e as lâminas determinam que qualquer um que caia sofrerá três dados de dano (um para a queda de 3 metros, e dois para os espinhos) e então toma um Ferimento Dramático para cada 5 pelo qual falha em seu Teste de Ferimento. Logicamente, se os Heróis querem bisbilhotar algumas das lâminas do poço, eles devem ser capazes de conseguir, e eles deveriam ser capazes de desarmar a armadilha ao calçar a placa de pressão no lugar (assumindo que seja muito problemático simplesmente caminhar sobre ela). Esta armadilha pareceria assim:

Poço de Espinhos de 6 metros
Uma vez disparado ao pisar em certa pedra no chão, o piso se abre, jogando todos dentro de 3 metros do gatilho numa cama de espinhos no chão de um poço com 6 metros de profundidade. A tampa da armadilha então se fecha.

ND para Localizar: 20



Desarmar: Calçar o gatilho no lugar.

Teste para Evitar: Raciocínio + Equilíbrio, ND 15

Efeito: Quando disparado, todos aqueles dentro de 3 metros devem jogar para evitar ou cair, sofrendo três dados de dano, com um Ferimento Dramático para cada 5 que falham em seu Teste de Ferimento.

Recuperação: Espinhos (1m1 Facas)

Aumentos

O sistema de jogo de *7º Mar* é bastante simples: você designa um Número de Dificuldade e os jogadores tentam obter esse número. Entretanto, Aumentos adicionam outro nível de drama ao jogo. Sempre que um jogador sentir que seu Herói pode não apenas alcançar o Número de Dificuldade, mas ultrapassá-lo, ele pode pedir um Aumento.

Todos sabemos que um Aumento eleva o sucesso do Herói, mas de que modo? Vamos dar uma olhada em alguns exemplos de como os Aumentos funcionam em *7º Mar*.

Combate

Ferimentos Adicionais
O lugar mais fácil de ver o efeito de um Aumento é em combate. Sempre que um herói está tentando atingir seu oponente ele pede por um Aumento, se for bem sucedido, ele jogará um dado não mantido adicional quando testar para o dano.

Tiros Certeiros
Um uso mais específico para os Aumentos entra em cena quando o Herói quer realizar um "tiro certeiro", ou atinge seu oponente de forma específica. O GM verifica o ND para Acertar o Vilão, então modifica esse número pela tabela abaixo.

Planilha de Registro do Navio

Líderes

Os postos abaixo são os homens que podem adicionar suas Aptidões aos testes de Característica do navio.

Constituição: Nenhum bônus

Finesse: Mestre Atirador

Determinação: Carpinteiro do Navio

Raciocínio: Piloto

Verve: Mestre dos Mastros

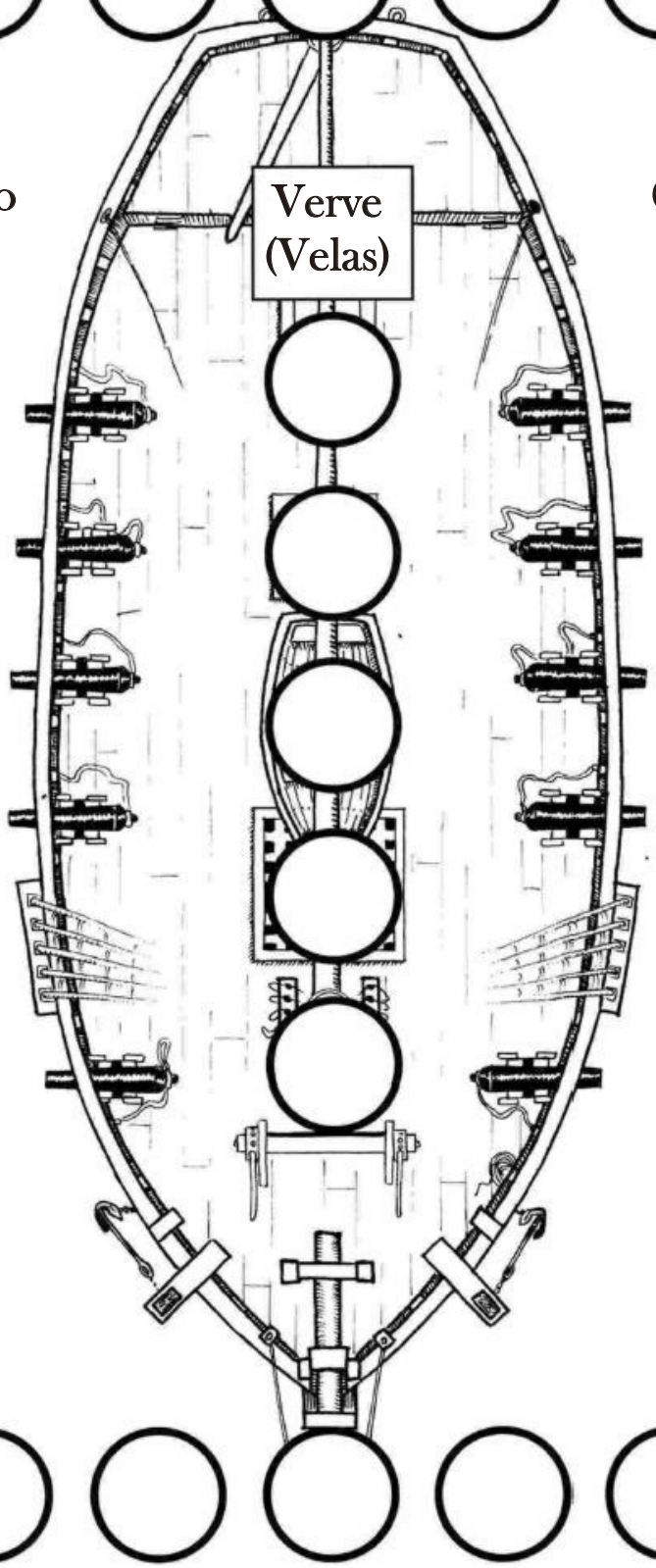
Raciocínio (Leme)

Constituição (Canhões)

Verve (Velas)

Constituição (Canhões)

Finesse (Tripulação)



Drama

Determinação (Casco)

Tiro Certeiro	nº de Aumentos
Braços/Pernas	2
Tórax	2
Rosto	4
Pés	3
Mãos	3

Heróis que usem Aumentos para acertar uma parte específica do corpo não recebem dados de dano extras, nem há qualquer efeito especial generalizado para acertar partes do corpo. Entretanto, pode ser útil ignorar um traje parcial de drachenschuppe, ou tirar um artefato Syrneth da mão de um vilão.

Ações Fora de Combate
Aumentos são um pouco mais complicados de usar em ações fora de combate, principalmente por que não há "teste de efeito"; a Ação ou é bem sucedida ou falha. Entretanto, Aumentos podem ser usados para afetar o próprio teste de Ação. Aqui estão dois exemplos.

Tempo
Aumentos podem diminuir o tempo que se leva para realizar uma Ação. Se um ladrão está tentando arrombar uma fechadura e precisa gastar cinco Ações para isso, cada Aumento diminui esse tempo em uma Ação.

Detalhes
Se um Herói está procurando num velho livro por alguma informação obscura, os Aumentos podem modificar sua busca. Um Aumento pode resultar em mais informação, informação mais confiável, informação mais relevante, e/ou informação mais detalhada.

Note que um Herói tem de usar um Aumento para cada modificação, então se ele quiser diminuir o tempo que leva para encontrar um livro obscuro, isso é um Aumento. Se ele também quer encontrar quaisquer livros referenciados pelo primeiro livro, esse é um Aumento adicional, num total de dois.

Batalhas Navais

As regras seguintes não são realistas; os modelos de navios não representam o projeto do navio real do século dezessete. Ao invés disso, esperamos criar combates navio contra navio excitantes e dramáticos e ações de abordagem.

Uma Cena navio contra navio funciona quase exatamente como Cenas normais. Os navios jogam para acertar contra Número de Dificuldade opostos, jogam para dano e tomam dano. Claro, os termos são um pouco diferentes para os navios (navios levando Ferimentos é um pouco estranho), mas a mecânica é a mesma. Comecemos com a constituição de um navio théano, então falamos sobre movimento e finalmente visualizamos o combate e a ação de abordagem.

O Navio

Assim como um Herói, um navio tem 5 Características:

Constituição (Canhões)
A Constituição de um navio é seus Canhões. Quando você joga para dano, você joga os dados do Canhão do navio.

Finesse (Perícia da Tripulação)
A Finesse de um navio é sua Perícia da Tripulação. Quando você joga para acertar outro navio, você faz um teste de Finesse.

Determinação (Casco)
A Determinação de um navio é seu Casco. Determinação é quantos ataques o navio pode tomar antes de começar a afundar.

Raciocínio (Leme)
O Raciocínio de um navio é sua velocidade. Quando outro navio tenta disparar uma saraivada de canhão em seu navio, o Número de Dificuldade é determinado por seu Raciocínio.

Verve (Velas)
A Verve de um navio é quão rápido ele pode mover-se e manobrar.

Dados de Drama
Navios também têm Dados de Drama. Um navio tem um número de Dados de Drama igual a sua Característica mais baixa.

Custo
O custo em pontos para Características é o mesmo para navios quanto para Heróis. Cada dado custa 8 Pontos. Navios podem ter Características superiores a 10.

Anatomia do Navio
A Planilha de Navio está na outra página. Coloque todos seus dados de Características do navio em seus lugares apropriados.

Dados de Constituição são colocados em Bombordo (esquerda) e Estibordo (direita). Onde você coloca seus dados de canhão é importante, então considere com cuidado.

Dados de Finesse são colocados ao lado do navio; eles representam a tripulação correndo pelo convés e subindo pelo cordame.

Dados de Determinação são colocados na proa (frente do navio), representando os reforços do casco que você colocou em seu navio.

Dados de Raciocínio são colocados na popa (parte de trás do navio) para representar o leme.

Dados de Verve são colocados no centro de seu navio para representar as velas do navio.

Anatomia do Navio

A frente do navio é a Proa.
A parte de trás do navio é a Popa.
A esquerda do navio é Bombordo.
A direita do navio é Estibordo.

Movimento

No início de cada Rodada, jogue um número de dados igual à Verve do navio. Como no combate normal, os dados lhe dizem em que Fases você entra em ação. Navios podem usar Interromper Ações e Segurar Ações assim como os Heróis.

Combate navio contra navio toma lugar numa grade hexagonal. Todos os navios na grade voltam-se para um lado do hexágono em que estão, não para um canto. Um navio pode mover-ser um número de hexágonos igual a seu Raciocínio em cada Fase que tenha uma Ação, sem gastar qualquer dado de Ação. Entretanto, o navio só pode mover-se diretamente para frente desta maneira. Para dobrar, ele deve gastar ao menos um dado de Ação. Os navios podem gastar uma Ação para fazer uma única curva em 60°. Para fazer isso, ele deve usar dados de Ação cujas fases somem até seu tamanho de Casco (dados de Determinação) ou o excedam. Um navio pode mover-se ou dobrar, não os dois.

Exemplo 3.7: Um navio com um Casco de 7 e uma Verve de 3 joga 3, 8 e 9 para sua Iniciativa. Para dobrar, ele deve gastar um número de dados cujos lados sejam iguais ou excedam seu Casco. Com um Casco de 7, o navio não pode mover-se em seu dado de Fase 3; ele também deve gastar o dado da Fase 8 também. 3 + 8 = 11, que é maior do que seu Casco de 7, para que possa fazer uma curva de 60°.

Usando Canhões
Quando você compra canhões para o seu navio, deve listar em sua Planilha de Navio onde eles estão. Um navio só pode ter canhões em seu estibordo e bombordo (direita e esquerda). Você só pode disparar canhões que estão direcionados para o seu oponente.

Disparar Canhões
Disparar Canhões funciona como o combate do Herói, sem Defesa Ativa. O navio joga um número de dados igual à sua Finesse (Perícia da Tripulação). O ND é o Raciocínio (Leme) do navio inimigo x 5. Se o navio que dispara acerta, jogue a Constituição (Canhões) do navio para Impacto. O Navio inimigo

deve fazer um Teste de Impacto contra o Número de Dificuldade igual ao Impacto que tomou. Se for bem sucedido, o navio anota quantos Impactos Superficiais tomou e não sofre penalidade. Se falhar, o navio apaga todos Impactos Superficiais que tomou até agora e toma um Impacto Crítico. Para cada 10 Pontos em que o navio falha em seu teste, ele toma um Impacto Crítico adicional. Para cada Impacto Crítico que o navio toma, uma de suas Características é reduzida em um.

Exemplo 3.8: Um navio toma 3 Impactos Críticos. Ele agora deve perder três dados de Característica. O capitão decide perder dois dados em Vela (Verve) e um dado em Canhão (Constituição).

Aptidões de Herói
Se os Heróis estão tripulando os canhões, velas ou têm qualquer Perícia que complemente as ações do navio, suas Aptidões ajudam. Se um Herói tem a Aptidão Artilharia, ele adiciona um número de dados não mantidos ao teste de Finesse do navio igual à sua Aptidão. Estes dados de bônus aplicam-se apenas se o Herói está a cargo da função. Em outras palavras, apenas o Mestre Atirador adiciona sua Aptidão Artilharia à Finesse do navio. Apenas o Mestre dos Mastros adiciona sua Aptidão Cordame aos dados de Verve do navio.

Líderes

Os postos abaixo são os homens que podem adicionar suas Aptidões aos testes de Característica do navio.

Constituição: Nenhum bônus

Finesse: Mestre Atirador

Determinação: Carpinteiro do Navio

Raciocínio: Piloto

Verve: Mestre dos Mastros

Afundamento
Quando um navio toma duas vezes mais Impactos que tem de Casco, ele começa a afundar. Subtraia o tamanho do Casco do navio de 20; o total é o número de Ações que leva para o navio submergir.

Clima

O que seria de um jogo de navegação e exploração marítima sem a ocasional tempestade ou nevasca? Isto é representado em *7º Mar* pela tabela de Efeitos Climáticos (página 253). Normalmente, o clima é benigno e não fere ninguém. Apenas quando o GM (ou um Herói usando Lærdom) decide o contrário é que o clima assume um papel mais sinistro.

Vamos examinar a Tabela de Clima primeiro. Cada caixa na tabela contém um código de dano, um intervalo de dano e às vezes uma descrição do clima causado por aquela caixa também. Então, no canto superior direito há uma caixa marcando "5m5/1Hora". Isso significa que os Heróis que vaguem desprotegidos nestas condições sofrem 5m5 Ferimentos a cada hora.

No início de cada sessão de jogo, coloque uma moeda na caixa inferior central da Tabela de Clima ("0m0/1 dia"). Ela pode ser movida de duas formas: ou por intervenção do GM, ou pelo uso de Lærdom.

Intervenção do GM

Você pode gastar um de seus Dados de Drama para mover uma caixa de clima à esquerda, direita, para cima ou para baixo. Você pode gastar quantos Dados de Drama quiser desta maneira. A mudança dura por um intervalo de dano, e então o clima move-se para uma caixa em direção ao centro inferior, movendo-se para baixo até alcançar a base, então esquerda ou direita até o centro. Você pode gastar um Dado de Drama para evitar que isto aconteça até que outro intervalo de dano passe.

Feitiçaria Lærdom

Um uso bem sucedido de Lærdom pode mover o clima também. As runas que podem fazer isto são Nød, Stans, Lidenskap, e Kjølig. Estas runas movem o clima na direção indicada pela flecha próxima a seu nome na Tabela de clima. Um Aprendiz pode mover o clima apenas uma caixa, enquanto que um Adepto pode movê-lo até duas caixas, e um Mestre até três. Uma vez que o feiticeiro tenha afetado o clima, permanecerá na nova caixa até que a duração da runa expire, ou o GM ou outro feiticeiro modifique-o novamente. Um feiticeiro não pode afetar o clima novamente com a mesma runa enquanto durar seu efeito.

Efeitos Climáticos Especiais

Estes ficam a seu critério, mas podem incluir penalidades a Ataques a Distância, chão traiçoeiro, má visibilidade, etc. Uma lista mais completa de efeitos climáticos será fornecida no livro de referência *Vendel*.

Evitando Dano de Clima

Heróis que estejam fora mas tomando medidas adequadas contra o clima (usando roupas pesadas no frio, ou bebendo muita água no calor) sofrem um dado Mantido a menos de Ferimentos por intervalo de dano. Heróis que estejam abrigados do clima (dentro de uma casa quente, num abrigo contra tempestades, etc.) não sofrem Ferimentos.

Brutamontes numa Tempestade

Brutamontes estão à mercê de seus caprichos no mau tempo, uma vez que tecnicamente um único Ferimento os nocautearia. Ainda assim, normalmente não é uma boa ideia matar mais de um ou dois Brutamontes numa tempestade a menos que as condições sejam severas, particularmente se são Servos de um Herói.

Navios numa Tempestade

Navios têm Características, assim como os Heróis (ver Batalhas Navais na p. 181), e podem lidar com dano de tempestades da mesma forma. Após cada intervalo

Dano Tomado e Reputação Obtida Durante Atual Rodada da Batalha

Jogue um dado. Adicione o resultado a seu Raciocínio + Táticas, e encontre o número nesta coluna. Leia a linha

Seu exército está:	Você está nesta parte da luta:					
Vencendo	Reservas	Livre	Engajado	P. Engajado		
Empatado		Reservas	Livre	Engajado	P. Engajado	
Perdendo			Reservas	Livre	Engajado	P. Engajado
1-3	2 dados de Dano 0 Reputação	3 dados de Dano 0 Reputação	4 dados de Dano 1 Reputação	4 dados de Dano 2 Reputação	5 dados de Dano 3 Reputação *Oport. Heroica*	6 dados de Dano 4 Reputação
4-6	2 dados de Dano 0 Reputação	2 dados de Dano 1 Reputação	3 dados de Dano 1 Reputação	4 dados de Dano 2 Reputação *Oport. Heroica*	4 dados de Dano 4 Reputação	5 dados de Dano 5 Reputação
7-9	1 dado de Dano 1 Reputação	2 dados de Dano 1 Reputação	2 dados de Dano 2 Reputação	3 dados de Dano 3 Reputação	4 dados de Dano 4 Reputação *Oport. Heroica*	4 dados de Dano 5 Reputação *Oport. Heroica*
10-11	1 dado de Dano 1 Reputação	2 dados de Dano 1 Reputação *Oport. Heroica*	2 dados de Dano 2 Reputação *Oport. Heroica*	3 dados de Dano 3 Reputação *Oport. Heroica*	3 dados de Dano 5 Reputação *Oport. Heroica*	4 dados de Dano 6 Reputação *Oport. Heroica*
12-14	0 dado de Dano 1 Reputação *Oport. Heroica*	1 dado de Dano 1 Reputação *Oport. Heroica*	2 dados de Dano 2 Reputação	2 dados de Dano 4 Reputação *Oport. Heroica*	3 dados de Dano 5 Reputação *Oport. Heroica*	3 dados de Dano 6 Reputação *Oport. Heroica*
15-17	0 dado de Dano 2 Reputação	1 dado de Dano 2 Reputação *Oport. Heroica*	1 dado de Dano 3 Reputação	2 dados de Dano 4 Reputação	2 dados de Dano 6 Reputação *Oport. Heroica*	3 dados de Dano 8 Reputação *Oport. Heroica*
18+	0 dado de Dano 2 Reputação *Oport. Heroica*	0 dado de Dano 3 Reputação	1 dado de Dano 4 Reputação *Oport. Heroica*	2 dados de Dano 5 Reputação	2 dados de Dano 7 Reputação *Oport. Heroica*	2 dados de Dano 10 Reputação *Oport. Heroica*

Modificadores:

Dracheneisen (1-12 Pontos de Armadura): -1 dado de Dano
Dracheneisen (13-24 Pontos de Armadura): -2 dados de Dano

de dano, o dano é jogado contra o navio como normal, e então o Piloto do navio joga a Verve do Navio + sua Pilotagem com um ND do dano sofrido. Se for bem sucedido, o navio não sofre avarias; caso contrário ele perde um dado a escolha do piloto, mais um dado para cada 5 que falhou em seu teste.

Combate em Massa

Chega um momento em que todo Herói é chamado a defender seu país. O sistema abaixo lhe dá uma mecânica simples para determinar o curso de grandes batalhas. Ele não pretende simular "realismo", mas ao invés disso permitir que você determine o resultado de uma batalha com um mínimo de consulta a regras.

Muito parecida com escaramuças, as grandes batalhas são resolvidas em Rodadas. As Rodadas são muito mais longas numa batalha do que numa escaramuça. A cada Rodada, os Heróis decidirão onde estão lutando na batalha, e eles farão um teste para determinar seu sucesso. Heróis não são homens comuns, e podem fazer contribuições significativas para o resultado de uma batalha.

Configuração

Muitas batalhas são perdidas mesmo antes de começarem, seja devido à falta de abastecimento para os homens, seja devido ao outro lado ter recebido um discurso mais empolgante de seu general. Em *7º Mar*, isto é simulado por um teste de Raciocínio + Logística do contramestre de cada exército, e um teste de Raciocínio + Incitação do general de cada exército. Estes testes garantem ao exército um Aumento Grátis para cada 10 pontos (ou fração) jogados. Estes Aumentos Grátis são usados durante o próprio combate, mas uma vez gastos, eles não podem ser usados novamente.

Combate

A cada Rodada, os Heróis envolvidos na batalha têm de escolher quão pesadamente eles querem se engajar com o inimigo. Eles podem escolher de Reservas, Livre, Engajado, ou Pesadamente Engajado.

Uma vez que todos os Heróis escolhem seu Nível de Engajamento, determine qual exército vence a batalha ao fazer um Teste Resistido de Raciocínio + Estratégia entre os dois generais. Aplique os modificadores das Oportunidades Heroicas geradas durante a Rodada anterior. Gaste Aumentos Grátis gerados durante a Configuração antes que o Teste Resistido seja feito. Lembre que o teste determina a Maré da Batalha, com um empate resultando num desfecho "Equilibrado".

Os subcomandantes dos generais (qualquer um com o Nível Tenente ou superior) pode adicionar seu Nível em Liderança ao teste de Estratégia do general, mas isto força-o a subtrair 2 de seu Teste de Resultados Pessoais mais tarde na Rodada.

Teste de Resultados Pessoais

Cada Herói joga um dado, adicionando a soma de seu Raciocínio e Táticas ao teste. Ele então consulta a

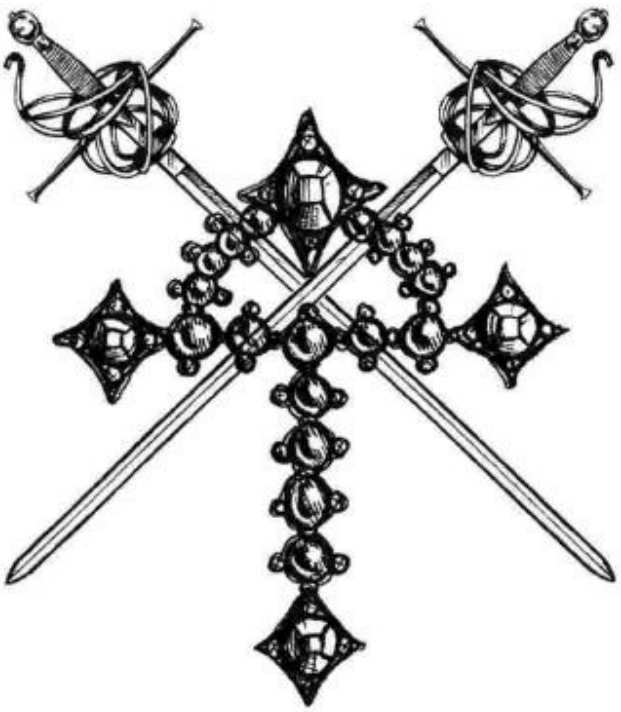


tabela abaixo, encontrando o resultado na coluna da esquerda e lendo aquela linha até a coluna que corresponde à Maré da Batalha para seu exército e seu Nível de Engajamento. O resultado alcançado dirá ao Herói três coisas:

Ferimentos tomados nesta Rodada
Em cada Rodada, os Heróis tomarão certa quantidade de Ferimentos Leves (ou seja, 2 dados). Eles devem jogar um número de dados igual ao dano tomado. Subtraia a Constituição do Herói mais uma Aptidão Defesa válida de sua escolha do total. O resultado final é quantos Ferimentos Leves o Herói tomou durante esta Rodada. O Herói deve imediatamente fazer um Teste de Ferimento se sofreu qualquer dano. Armadura Dracheneisen reduz o número de dados jogados para o dano como de costume.

Pontos de Reputação desta Rodada
Os Heróis acumulam certo número de Pontos de Reputação durante a batalha a cada Rodada, e devem manter um cálculo de seu total.

Oportunidades Heroicas
Os Heróis podem ter a chance de fazer uma contribuição significativa à Maré da Batalha. Recompensas em Pontos de Reputação de Oportunidades Heroicas são coletadas no final da batalha, como descrito sob Recompensa. Selecione uma das Oportunidades Heroicas que você acha apropriado para aquele Herói, ou jogue na seguinte tabela:

1 – Médico
2 – Levantar a Bandeira
3 – "Aguentem Firme Homens!"
4 – Quebrar a Linha
5 – Um Tiro Certeiro
6 – Traçar a Linha
7 – Salvar um Camarada Ferido
8 – Tomar a Bandeira do Inimigo
9-0 – Duelo

Médico
Na próxima Rodada, o Herói tem a oportunidade de ter um médico que atenda seus ferimentos. Ele não chega a fazer um Teste de Resultados Pessoais para aquela Rodada, nem pode adicionar sua Liderança ao teste do general, mas todos seus Ferimentos são curados, assim como um Ferimento Dramático.

Levantar a Bandeira
O Herói vê o carregador da bandeira de seu exército cair no disparo de um projétil. Ele tem a oportunidade de carregar a bandeira do exército durante a batalha, trazendo um Ponto de Reputação extra para cada Rodada. Entretanto, o Herói tem uma penalidade de -1 dado não mantido enquanto carrega a bandeira (normalmente apenas importante durante um duelo ou outra Oportunidade Heroica).

"Aguentem Firme Homens!"
O líder do Herói lhe diz para permanecer na linha. Ele deve permanecer em seu atual Nível de Engajamento pelas próximas duas Rodadas, mas ele obtém 1 Ponto de Reputação extra por Rodada se Engajado, e 2 Pontos de Reputação extra por Rodada se Pesadamente Engajado. Adicione 3 ao próximo teste de Raciocínio + Estratégia para o general daquele Herói se o território for mantido por ambas Rodadas.

Quebrar a Linha
O Herói recebe o comando de ataque. Na próxima Rodada, ele subtrai 2 de seu Teste de Resultado Pessoal, mas obtém 2 Pontos de Reputação extras. Adicione 1 ao próximo teste e Raciocínio + Estratégia para o general daquele Herói se ele não for Nocauteado durante a tentativa.

Um Tiro Certeiro
A linha de frente se rompe e o Herói tem um tiro certeiro no comandante do exército inimigo com um Ataque a Distância. O tiro é de Longo Alcance (com os comandantes tipicamente tendo um ND para acertar de 20 ou mais). Um disparo bem sucedido é digno de 3 Pontos de Reputação. Subtraia 3 do

próximo teste de Raciocínio + Estratégia para o general oposto se o tiro for bem sucedido.

Traçar a Linha
O Herói foi ordenado a tentar traçar a linha de frente do exército inimigo para além de suas reservas. Na próxima Rodada ele está Pesadamente Engajado, mas obtém 2 Pontos de Reputação extras. Adicione 1 ao próximo teste de Raciocínio + Estratégia do general do Herói se o Herói não for Nocauteado durante a tentativa.

Salvar um Camarada Ferido
O Herói percebe que um companheiro caiu em batalha. Ele tem a oportunidade de salvá-lo, mas será Pesadamente Engajado pelas próximas duas Rodadas se o fizer. Ele obtém 2 Pontos de Reputação extras para cada Rodada gasta puxando seu compatriota até a segurança (e seu aliado pode conferir-lhe presentes em troca de ter salvo sua vida também).

Tomar a Bandeira do Inimigo
O Herói tem a oportunidade de tomar a bandeira do inimigo. Primeiro, ele deve matar o portador num duelo para tomá-la. Se ele tomar a bandeira, deve tentar trazê-la até as Reservas de seu exército. Ele pode aproximar-se apenas um pouco da Reserva a cada Rodada, e a atenção aumentada significa que seu Teste de Resultados Pessoais é reduzido a 4. Ele obtém 3 Pontos de Reputação extra a cada Rodada, e um bônus de 5 Pontos de Reputação se trouxer de volta às Reservas a bandeira. Adicione 5 ao próximo teste de Raciocínio + Estratégia do general do Herói se a bandeira do inimigo for capturada com sucesso.

Duelo
O Herói encontrou um Herói (ou Vilão) do exército inimigo e deve enfrentá-lo num combate mano a mano. Outra Rodada não ocorre até que um dos dois seja Nocauteado. Recusar o duelo é um ato de covardia e resulta numa perda de Pontos de Reputação. Subtraia 3 do próximo teste de Raciocínio

+ Estratégia do general inimigo se o Herói vencer o duelo, caso contrário a penalidade se aplica a seu próprio general.

Recompensa
Após um lado vencer o teste Maré de Batalha três vezes em sequência, eles vencem a batalha. O outro lado rompe e bate em retirada, ou rende-se se não houver para onde ir. Neste ponto, os Heróis do lado vencedor coletam os Pontos de Reputação que acumularam durante a batalha (incluindo aqueles obtidos através de Oportunidades Heroicas). Os Heróis do lado perdedor recebem apenas metade de seus Pontos de Reputação acumulados, arredondados para baixo.

Além disso, os vencedores têm a chance de pilhar o outro lado. Cada Herói recebe um teste na tabela abaixo, adicionando 1 para cada Nível que tenha na Vantagem Comissão (assumindo que ele tenha posto no exército no qual estava lutando). Além disso, qualquer Herói que mate um inimigo num duelo recebe as posses do inimigo.

Tabela de Pilhagem

1: 5 Florins
2: 10 Florins
3: 15 Florins
4: 25 Florins
5: 40 Florins
6: 50 Florins
7: 50 Florins e uma pistola ou espada
8: 75 Florins e uma pistola ou espada
9: 85 Florins e uma pistola ou espada
10: 100 Florins e uma pistola ou espada
11: 100 Florins e uma pistola ou espada fina (Teste de Ataque aumenta em 1 ponto)
12: 200 Florins
13+: 200 Florins e um item incomum à escolha do GM

Dados de Drama

Nesta seção, discutiremos os como e os porquês do sistema de Dados de Drama para que você possa fazer mudanças informadas nele se não se adaptar às suas necessidades. Aqui estão as coisas para as quais ele foi projetado:

1) Ele lhe permite (e a seus jogadores) superar más jogadas de dados para salvar o enredo.

Antes de tudo, os Dados de Drama colocam o controle dos destinos dos Heróis nas mãos de seus jogadores. Se eles realmente precisam fazer um teste, e têm alguns Dados de Drama extra, farão. Não há limite para quantos Dados de Drama eles podem gastar, e também não há limite sobre quantos Aumentos eles podem fazer. Isso deve dizer-lhe algo. Não é incomum para um jogador economizar cada Dado de Drama que receba durante um jogo, então gastá-los todos numa única jogada... só para assegurar-se de que saia tudo certo.

Se os jogadores estão falhando em importantes jogadas de dados, encoraje-os a usar seus Dados de Drama mais cuidadosamente. Gastar Dados de Drama com estilo é muito divertido, mas se eles carecerem de Dados de Drama quando realmente precisarem deles, assegure-se de que saibam o porquê.

2) Ele torna mais fácil distribuir recompensas por boa interpretação.

Distribuir "prêmios por boa interpretação" no final de cada sessão pode levar a sentimentos ruins. Afinal, todos sentem que fizeram um bom trabalho durante a sessão. Ao invés de ter de dar um prêmio no final da sessão, os Dados de Drama permitem-lhe recompensar um jogador em seu momento de brilho. Dessa forma, todos têm uma chance de ter sucesso.

3) Ele torna a penalização por má interpretação menos pessoal.

Ao invés do GM penalizar um jogador por má interpretação, o sistema de Dados de Drama os afasta da recompensa. Isto encoraja a interpretar bem

enquanto seus companheiros estão pegando todas as recompensas.

4) Ele encoraja Características bem arredondadas.

Heróis começam com um número de Dados de Drama igual a sua menor Característica. Cada um destes dados é um Ponto de Experiência grátis. Tudo que os jogadores têm a fazer é comprar pontos em sua menor Característica, e no início da próxima história, eles receberão um Ponto de Experiência de bônus... de graça!

5) Dados de Drama são uma recompensa que seus jogadores podem ter em suas mãos.

Vá até sua loja de jogos e encontre um dado especial para suas recompensas de Dados de Drama. Faça-os dourados ou prateados ou alguma cor espetacular que ninguém mais está usando. Ou, se você realmente quiser recompensar, quando você distribui um Dado de Drama, dê um pedaço de doce ao invés disso. Conforme fizer, os Dados de Drama serão especiais.

Envelhecimento

Enquanto os Heróis envelhecem, suas habilidades mudam. Suas Perícias físicas enfraquecem com o tempo, mas suas Perícias mentais aumentam com a experiência. Em *7º Mar*, isso é simulado por categorias de idade. Cada categoria tem uma Faixa Etária, um Modificador Marcial, e um Modificador Civil. O Modificador Marcial dá um modificador às Características do Herói sempre que ele estiver tentando usar uma Aptidão Marcial. Assim, se o Herói tem Meia-idade e deve fazer um teste de Finesse + Ataque (Esgrima), sua Finesse é reduzida em 1, uma vez que o Ataque (Esgrima) é uma Aptidão Marcial. O Modificador Civil funciona da mesma forma, só que para as Aptidões Civis e de Feitiçaria. Note que para propósitos de Envelhecimento, a Perícia Comandante é considerada uma Perícia Civil. Para determinar a idade de um Herói que irá morrer de velhice, jogue um dado explodido e adicione o resultado a 65.

Explosões

Nos filmes, os heróis passam muito tempo correndo de explosões. Explosões que peguem os Heróis apenas os levantam no ar e jogam-nos longe. Em *7º Mar* nós queremos encorajar isso, enquanto ao mesmo tempo evitamos que os jogadores se tornem muito complacentes com as explosões. Elas devem amedrontá-los sem matá-los de primeira.

Explosivos são classificados numa escala de 1-10. Eles causam um número de dados de dano igual à sua pontuação. Por exemplo, uma explosão classificada em 6 causa 6m6 de dano. Este dano se traduz em um Ferimento Dramático para cada 10 pontos que o personagem falhe em seu Teste de Ferimento. Obviamente, isso fica mortal muito rapidamente, mas os Heróis e Vilões têm uma chance de evitar qualquer explosão que ocorra perto deles. Eles jogam Verve +

Modificadores de Envelhecimento

Categoria	Idade	Modificadores Marciais	Modificadores Civis
Jovem	0-15	-1	-1
Ativo	16-25	0	0
Meia-idade	26-40	-1	+1
Velho	41-55	-2	+1
Morte	65+ Um dado Explosivo		

ou Salto ou Arrancada (o que achar mais apropriado para a situação) contra um ND de 5 vezes a pontuação da explosão. Se o personagem tiver sucesso, ele não toma dano e fica apenas incidentalmente chamuscado.

Abaixo está uma tabela que mostra as diferentes pontuações de explosões, o dano que causam, o ND para fugir delas, o raio em que a explosão é perigosa, e um exemplo de uma explosão dessa pontuação. Os personagens que fiquem na metade exterior do raio da explosão tomam apenas metade do dano (arredondado para baixo) se forem pegos na explosão.

Fechaduras & Arrombamento

Normalmente, uma porta trancada numa aventura em *7º Mar* será descrita assim:

"Na parede norte há uma pesada porta de carvalho (Trancada: 25) que tem uma Cruz do Profeta gravada nela."

O número em parênteses é o ND que o Herói precisa alcançar para abrir a fechadura usando um ferrolho e jogando Finesse + Aptidão Arrombamento. São necessárias cinco Ações ininterruptas para arrombar a fechadura. Se o Herói é interrompido, ele deve começar desde o início. A menos que o Herói tenha algum tipo de lockpick, ele não pode tentar arrombar uma fechadura. Os modificadores a seguir podem ser aplicados a este ND:

Usando um lockpick improvisado (grampo de cabelo, etc.): +5

Usando um lockpick de alta qualidade: -5

Reduzir em um o número de Ações exigidas: +5

Construindo uma Fechadura

Quando uma fechadura é criada, o chaveiro faz um Teste de Finesse + Chaveiro contra um ND de 5. Isto cria uma fechadura com um ND de 5 para arrombar. Para cada 5 que o chaveiro deseja aumentar no ND da fechadura, ele deve fazer um Aumento. Assim, se o chaveiro deseja criar uma fechadura com um ND de 25, ele precisa jogar um 25 ou maior. Se ele quiser adicionar uma armadilha de algum tipo na fechadura, deve fazer dois Aumentos.

Explosões

Taxa	Dano	ND	Raio	Exemplos
1	1 dado	5	1,5 metro	Pistola Estoura
2	2 dados	10	3 metros	Saco de Pólvora
3	3 dados	15	4,5 metros	Barril Pequeno de Pólvora
4	4 dados	20	6 metros	Barril Médio de Pólvora
5	5 dados	25	7,5 metros	Barril Grande de Pólvora
6	6 dados	30	9 metros	Caixa com Sacos de Pólvora
7	7 dados	35	10,5 metros	Tambor de Pólvora
8	8 dados	40	12 metros	Pilha de Barris de Pólvora
9	9 dados	45	13,5 metros	Vagão Carregado com Pólvora
10	10 dados	50	15 metros	Paiol do Navio

Feitiçaria

As mágicas que escolhemos para incluir em Théah podem tornar-se problemáticas, mas não entre em pânico. Certamente elas são poderosas, mas os jogadores devem pagar um custo proporcional para obtê-las. Seus efeitos são limitados e a informação que fornecem é muitas vezes vaga ou confusa. Se você achar que seus jogadores estão abusando de um tipo específico de mágica, então as sugestões abaixo podem ajudá-lo a controlá-los o suficiente para preservar o equilíbrio do jogo.

Mantendo a Mágica em Xeque

Cada forma de feitiçaria tem fraquezas embutidas que você pode explorar se os jogadores saírem de controle. É importante não fazer os jogadores sentirem que gastaram em vão seus pontos quando compraram feitiçaria, então use com parcimônia.

Glamour

Glamour invoca o poder vivo da lenda, não a dos espíritos dos heróis mortos. Avalon é a terra das lendas e dos mitos, e o Glamour é a energia que os alimenta. A terra precisa das lendas, para que forneça a seu povo o legado da grandeza. Aqueles que abusam deste poder para o mal ou por egoísmo precisam rapidamente descobrir que o Glamour carrega uma ferramenta pesada.

Glamour tem aplicações óbvias em combate. Por outro lado, cada uso de qualquer Aptidão de Feitiçaria custa ao personagem um Dado de Drama. Além disso, como Laerdom, e Pyeryem, Glamour é um dom e não deve ser abusado. Qualquer mago de Glamour que pense que pode correr desenfreado descobrirá que os Sidhe não são tolerantes com aqueles que abusam de seus presentes. Talvez eles transformem o feiticeiro numa árvore por alguns séculos.

Lærdom

Lærdom é a feitiçaria menos sutil. Seus efeitos são chamativos, mas não precisos. O feiticeiro pode começar uma tempestade, mas não pode comandar um raio para que ataque uma pessoa em particular. Pior, o feiticeiro não é imune à sua própria mágica. Se ele inicia um terremoto muito próximo de si, ele pode morrer numa avalanche ou com a queda de uma árvore ou prédio.

Também há uma desvantagem social ao usar Lærdom. Ela é considerada uma mágica muito rude – muito óbvia, e muito flagrante. Outros feiticeiros zombam daqueles que usam esta mágica.

Por último, há o mundo espiritual a considerar. Quanto mais poderoso o praticante de Lærdom se torna, mais provável que um espírito (ou até mesmo um dos deuses vestenmannavnjar) venha até ele buscando ajuda. Ver e falar com forças que são invisíveis a todos os outros pode lhe garantir uma reputação muito peculiar.

Porté

Ser capaz de se teleportar a qualquer distância é incrivelmente poderoso. Por isso o conceito de itens sangrados é tão importante: ele força o personagem a deixar "âncoras" em lugares aos quais ele pode querer teleportar-se, e permite-nos evitar a questão incômoda de aparecer 3 metros abaixo ou 30 metros acima.

Além disso, o conceito de não haver conexão física real quando um portal é aberto é importante. Ela evita que os jogadores façam coisas como inundar um prédio ao abrir um portal para o fundo do mar.

Aqui estão alguns pontos importantes a considerar:

• Porté exige que o feiticeiro use suas mãos para rasgar o portal. Se ele está amarrado, isto é impossível.

• Não há Aptidão Enviar. Os jogadores não conseguem fazer coisas como teleportar bombas para a sala de alguém a menos que vão junto e deixem a bomba lá eles mesmos.

• Itens guardados usando a Aptidão Algibeira podem desaparecer nas névoas. Os habitantes das névoas

gostam particularmente de roubar moedas de ouro brilhantes e joias.

Quando os Heróis decidem tentar se teleportar, enfrentam tempos difíceis. Como mencionado no Guia dos Jogadores, é uma ideia realmente má abrir seus olhos enquanto se caminha pelas névoas. O ato de abrir os olhos de alguma forma dá o passo final em colocá-lo "realmente lá", e os habitantes das névoas não perdem tempo em lidar com alguém em quem coloquem suas garras. Qualquer Herói que abra seus olhos está morto.

Pior ainda, as coisas que vivem na névoa tentam os feiticeiros a abrir seus olhos. Sinta-se livre para usar qualquer truque baixo a sua disposição para realmente tentá-los a abrir seus olhos para fazê-los olhar ao redor. Para ser justo, antes que tentem teleportar pela primeira vez, torne bastante claro que as pessoas que abrem seus olhos nunca mais voltam.

Pyeryem

Esta mágica talvez seja a mais simples de controlar. Cada forma animal tem um número de testes embutidos para evitar que se torne muito poderosa. Além disso, para assumir uma forma animal, o feiticeiro deve gastar um Dado de Drama. Ainda, este custo existe devido à versatilidade de Pyeryem. Um personagem com esta mágica pode ter Constituição 9 ou 10, voar, respirar água, ou até mesmo criar garras e dentes. Lembre disso quando seus jogadores queixarem-se que um Dado de Drama é muito caro para mudar de forma.

Além do custo de transformar-se, cada forma animal tem problemas associados a ela, tal como ser lento, fraco, ou carecer de mãos. Junto com estas desvantagens listadas, existem considerações de tamanho a lembrar. Um urso tem problemas em passar por uma porta, enquanto que um rato não consegue subir uma escada. Um animal com cascos achará as escadas um obstáculo também, sem mencionar os olhares estranhos que um cavalo provavelmente atrairá na casa de um nobre.

Por último, os ussuros juraram manter sua mágica em segredo. Eles não sentem que o resto de Théah esteja pronta para lidar com ela. Isso significa que não se transformam na frente de estrangeiros. Por todos os meios, se outros Heróis descobrem que o urso que os ajuda após Pyotyr fugir para a floresta é o próprio Pyotyr, então você pode relaxar as regras de transformação na frente dos outros personagens. Ainda, existem muitas pessoas que ficariam aterrorizadas pela transformação repentina de homem em urso, e pessoas atemorizadas fazem coisas estranhas como atirar em ursos ou ter ataques do coração.

Sorte

A chave de controlar a mágica de Sorte é lembrar que tudo que a personagem vê são fios. Ela não necessariamente sabe o que fazer com a informação. Não a conte mais do que está listado sob a Composição de um Fio no *Guia dos Jogadores*. Deixe-a tirar suas próprias conclusões.

Além do mais, se a Bruxa do Destino em seu grupo começa a diminuir o ritmo do jogo ao olhar para cada fio ao seu redor, dê-lhe mais informações do que ela é capaz de lidar, ou jogue-a numa profecia própria e veja se isso a faz pensar duas vezes sobre usar seu poder sem critérios.

Outro aspecto de Sorte é que ela faz o que você quer que ela faça, mas não necessariamente como você quer que faça. Se uma Bruxa do Destino corta um fio de Paixão entre um homem e uma mulher, inúmeras coisas podem acontecer. A mulher pode apaixonar-se por outro homem, ou pode morrer ou receber uma cicatriz desfigurante que afasta seu amante, ou ele pode ser mandado para as linhas de frentes e ser morto em batalha. A Bruxa do Destino pode ter em mãos mais do que pode lidar.

Qual o Gosto da Mágica?

A mágica théana é mais efetiva quando você, como GM, descreve-a cuidadosamente e permite que os

jogadores sintam o gosto dela. Eles começam a vê-la como mais do que uma ferramenta, e com esperança veem as possibilidades interpretativas.

Glamour

Quando um mago invoca o poder de Glamour, ele está literalmente tocando a lenda pura. Ele não canaliza Robin Bomcamarada ou Thomas Verdadeiro, mas ele está invocando o mesmo poder que eles tinham. Um Herói com Glamour é uma parte do mito vivo, uma lenda contínua com a qual suas próprias vidas contribuem a cada passo que dão.

Tocando a Lenda de Robin Bomcamarada

Você puxa a corda do arco, sentindo a tensão em seus dedos. Enquanto o faz, sente algo fermentando em seu estômago. Aquilo flui para cima, em seu tórax, enchendo-o com centenas de milhares de borboletas. Pulsa em suas veias para seus braços e pernas, dedos das mãos e dos pés. Então finalmente, até seu pescoço e sua cabeça. Há um fogo por trás de seus olhos enquanto você pega a flecha e ela segue o eixo através do ar noturno, deixando um rastro de estrelas atrás de si. Você sorri, apenas semiconsciente do porquê, enquanto estica outra flecha, ansioso em sentir o poder novamente.

Lærdom

Lærdom carece de sutileza. É inspirador assistir as forças da natureza moverem-se de acordo com os caprichos de um homem. Além disso, atemoriza aqueles que nunca a viram antes.

Para o feiticeiro, usar uma runa é como uma explosão de adrenalina. Há um aumento de energia e euforia que ele experimenta antes de perder seu poder sobre ela.

Lærdom é semelhante a uma mágica de toque, cheiro, e gosto. Quando ele invoca um vento, fareja o cheiro opressivo de uma tempestade vindoura, sente os ventos rodopiarem em torno de si, e sente o gosto do sal do mar. Aqui estão algumas descrições que você pode usar para explicar o ataque aos sentidos de Lærdom:

Invocar a runa do ódio

Gentilmente traçando a runa no ar, você segura seu poder. Seus olhos rolam levemente, e por um momento você sente como se estivesse voando no ar. O sentimento se apaga enquanto um calafrio profundo passa por seus ossos e você sente o ar frio de uma manhã de inverno. Seus dedos ficam pálidos com o gelo enquanto a temperatura em torno de si despenca e o gosto de flocos de neve derretendo em sua língua preenche sua boca. Você segura a runa enquanto pode, mas é forçado a deixá-la ir quando sua força congelada torna-se tão fria que queima seus dedos. Você se sente cansado e um tanto triste quando a energia deixa seu corpo, mas olhando para o fino revestimento de gelo em suas mãos, você decide que também não seria capaz de segurá-la por mais tempo.

Inscrevendo a runa de ruína

Você termina de inscrever a forma física na cabeça do martelo, e chega a vincular uma linha de poder nele. Apreendendo a linha, você começa a tremer descontrolado, e o aroma de enxofre enche suas narinas. A linha é rasgada de você quando consegue suspirar o novo nome do martelo, Kyordin. Há uma dor surda em sua nuca que você sabe que diminuirá, mas nunca cessará por completo. Ao menos, não durante um ano.

Tornando-se a runa de ira

Quando a lâmina quente da faca termina o golpe final, você cai no chão, suspirando enquanto seus sentidos são sobrecarregados. O bramido de uma tempestade ecoa em seus ouvidos. Você pode sentir o vento uivando em seus ossos, preenchendo-o por dentro. Quando abre seus olhos, é um mundo diferente que o recebe, cheio de cavalos correndo no céu, suas crinas deixando um rastro de vapor branco atrás deles. Você sabe que a cerimônia foi bem sucedida. Você pode ver o vento.

Porté

A feitiçaria Porté é temível. Ela deve amedrontar os jogadores em usá-la. O feiticeiro literalmente rasga um buraco no tecido do universo e o atravessa. O universo grita e sangra quando isto acontece, e o sangue mancha as mãos do personagem de vermelho.

Aqui estão várias descrições de Porté em ação que você pode usar com algumas pequenas alterações:

Trazer objeto sangrado usando Porté:
Você procura no ar por rachaduras que possa rasgar. É como enfiar as mãos numa grande pilha de carne crua. O cheiro de ossuário ataca seu nariz, e você pode sentir o gosto de sangue descendo a garganta. Encontrando um ponto que se alargue facilmente, você abre as mãos e há uma sensação de rasgar, como se você estivesse rasgando uma carne rara a meio. Um lamento em tom alto acompanha o movimento.

Atravessando o buraco que fez, seu braço passa pelo calor úmido da abertura até o frio pegajoso das brumas além. Você tateia por um momento, finalmente sentindo o puxão de sua faca para a direita, então atravessa no portal até seu ombro, o calor úmido aproxima-se de seu rosto, e um líquido estranho corre por seu pescoço. O cheiro de sangue é esmagador, e você precipitadamente agarra a adaga e puxa o braço para fora do portal. Enquanto permite o portal se fechar, um sussurro crescente, como o delírio de dez loucos, é silenciado. Respirando pesadamente, você percebe que a lâmina da faca cortou sua mão onde a agarrou. Mas então, objetos sangrados sempre têm sede por outra prova de você.

Caminhando nas Brumas:
Você abre o portal aberto com um rasgão de carne, fecha os olhos e cuidadosamente atravessa o frio ar úmido das brumas. Os barulhos agitados da cidade abruptamente são interrompidos, e você permanece, ajustando-se ao silêncio por um momento. Você pode sentir seu medalhão pender para a esquerda, então continua se movendo, um passo cauteloso de cada vez, enquanto o medo de caminhar com os olhos fechados resmunga-lhe com insistência crescente. Você começa a suar com a tensão, e a voz abafada de uma mulher, parcialmente emudecida pelas brumas, sussurra em seu ouvido. "Cuidado. Há um buraco à sua frente." A ânsia de abrir os olhos e olhar quase toma conta de você, durante a surpresa de ouvir a

voz da mulher, mas e seu treinamento o coloca no rumo. É só uma succubus, *pensa consigo. Ainda, existe uma dúvida importuna enquanto considera pela primeira vez se realmente existem buracos esperando nas brumas.*

A mulher repete seu aviso, adicionando, "Por favor, acredite em mim. Os outros, eles não abriram seus olhos, e caíram. Eles morreram nas pedras lá embaixo porque não olharam e viram a ponte".

Tremendo, você dá um passo adiante, ansioso em ver o que está diante de você.

"Não se mova. Um passo mais o matará".

Você para com seu pé pendendo no ar. Acima do que, você não sabe. Seu sangue ruge em seus ouvidos e seus instintos gritam para que abra os olhos. Você deve olhar. Tem que saber. E se os outros feiticeiros foram mortos por sua própria estupidez? E se a súcubo está dizendo a verdade?

Não, seu mestre sempre lhe avisou que uma súcubo nunca fala a verdade. Seu pé mergulha para baixo no chão firme. Rindo, você caminha mais confiante, até alcançar o ponto onde seu medalhão lhe chama. Rasgando outro portal, você sai para o mundo enquanto o barulho explode em torno de si. Após um momento, você abre os olhos.

Pyeryem

Pyeryem é uma mágica confortável. Entrar numa pele espiritual é como entrar numa cama quente num dia frio. Não há estalo de articulações nem carne se esticando. Os feiticeiros de Pyeryem muitas vezes são relutantes em voltar à sua forma humana, uma vez que os cheiros e sons que percebem como um animal são fortes. Tornar-se mais uma vez é como colocar protetores de ouvidos, enfiar algodão no nariz, e usar luvas de lã em suas mãos. Aqui estão algumas descrições que você pode usar para descrever Pyeryem em ação:

Transformar-se em um urso

Chegando atrás de você, murmurando uma oração baixinha a Matushka enquanto sente o abraço macio da pele espiritual do Irmão Urso. A pele parece como um punhado de terra úmida enquanto você a atira por sobre os ombros. Um sentimento de calor e conforto se espalha por suas costas enquanto você é tomado nos braços de sua mãe Matushka. Você inclina-se para frente para permitir que seu irmão empreste-lhe sua força e tamanho. Há um momento de confusão enquanto seu nariz se abre para permitir que fareje de verdade – não esta percepção fraca

de aromas que os humanos chamam de faro, mas a habilidade de fechar os olhos e ainda assim ver tudo em torno de si farejando o ar. O Irmão Urso respondeu ao seu chamado, como você sabia que faria.

Transformando-se de volta em humano
Agradecendo ao Irmão Urso por sua ajuda, você volta às suas pernas, retirando a pele espiritual com um movimento casual. O calor deixa-o enquanto Mãe Matushka volta sua ajuda a alguém que precise. Você agradece a ela, e espera que não tenha a atrapalhado por muito tempo. Há um leve puxão, e é como se você tivesse repentinamente enchido seu nariz de algodão. Você perde o sentido de cheiro do Irmão Urso quase que imediatamente, mas sabe que não deve usar o dom para propósitos frívolos.

Sorte

Sorte é um lampejo do futuro, uma janela num mundo oculto a muitas pessoas. As coisas que seus Heróis veem nesse mundo nem sempre faz sentido, ao menos não do jeito certo. Usar Sorte deveria deixá-los um pouco frustrados, como se lhes estivesse faltando apenas uma peça para terminar um quebra-cabeça infernal. Existe um momento de clareza que acompanha o uso desta feitiçaria, como repentinamente perceber a impossibilidade de um desenho de Escher.

O mundo de uma Bruxa do Destino é um lugar de fios brilhantes e pulsantes pendendo no ar, cada um mais grosso do que um fio de espaguete. Ainda que esses fios aparentem ser frágeis, eles representam os futuros de grandes reis e os destinos de países. Ninguém compreende mais claramente do que a Bruxa do Destino quão preciosa e frágil a vida realmente é. Aqui estão várias descrições que você pode usar para Sorte:

Olhar um fio se desgastando
O fino fio vermelho se enrola e se desenrola enquanto assiste. Pequeninos flocos de energia crepitam dele loucamente enquanto o fio perde força, lenta mas inexoravelmente.

Puxar um fio
Você agarra o fio entre os dedos, sentido seu calor seco, como uma pequena serpente em sua mão. Ele se contorce de leve e você o puxa duas vezes, sempre gentilmente, temendo o choque de um fio rompido. Ele pulsa, levemente, e você sabe que alcançou seu objetivo.

Receber um Flagelo do Destino
O fio repentinamente estoura em seus dedos e estala como um chicote. Você recua para trás enquanto uma linha ardente de dor cauteriza seu rosto. No canto do olho, você vê energia ainda crepitando em seu rosto em tufos, mas o fio se foi. Você leva a mão até o rosto, e ela volta lavada em sangue.

Cortar um Fio
Repentinamente um calafrio percorre sua espinha, e sua respiração se acelera. Você sente um instante de pânico, seus olhos alvejando aqui e ali, e então um momento se passa, deixando-a confusa com o que acabou de acontecer.

Criar um Fio
Abruptamente, o mundo entra em foco. Você sente um pico de excitação, como se estivesse meio cochilando e fosse acordada. O momento se passa, mas você permanece quase dolorosamente ciente de seus arredores.

Medo

Quando os Heróis encontram uma criatura com Medo, todas que a veem devem fazer um Teste de Determinação contra a Taxa de Medo da Criatura x 5. Aqueles que falharem perdem um número de dados não mantidos de cada teste igual à Taxa de Medo da criatura enquanto a enfrentam.

Exemplo 3.9: Georges du Blanc encontra um fantasma. O fantasma tem uma Taxa de Medo de 3, o que significa que Georges deve fazer um Teste de Determinação contra um ND de 15 (3 x 5). Se for bem sucedido, não há efeito. Se ele falhar, perde três dados de todos seus testes enquanto enfrenta o fantasma (devido ao fantasma ter um efeito de Nível 3 de Medo).

Nocaute

Quando um Herói ou Vilão tem um número de Ferimentos Dramáticos igual ou maior do que duas vezes a Determinação do personagem, ele é Nocauteado. Neste ponto, o personagem está inconsciente, e qualquer Ferimento Dramático adicional que reste será ignorado.

Após um personagem ter sido Nocauteado, qualquer um pode matá-lo automaticamente ao gastar uma Ação para isso. Ele fica inconsciente até alguém usar sua Perícia Médico para curar um ou mais Ferimentos Dramáticos, ou ele gastar um Dado de Drama para erguer-se.

Se o personagem gastar um Dado de Drama para erguer-se e fizer algo, ele leva uma Rodada inteira para se recuperar para ficar de pé, e depois disso, ele ainda está terrivelmente vulnerável. Um único Ferimento (apenas um Ferimento comum, não um Dramático) o matará. Esta vulnerabilidade persiste até que alguém use a Perícia Médico nele para curar um ou mais Ferimentos Dramáticos.

As implicações de tudo isso são bastante fáceis de ver. Para matar um Herói Nocauteado, um Vilão tem de caminhar até ele, gastar uma Ação e declarar que está matando-o. Dentro dos limites destas regras, os Heróis não podem morrer a menos que sejam deliberadamente assassinados.

Não se preocupe. Nós projetamos dessa forma.

O sistema de jogo apresentado neste livro não imita a realidade, ele imita o drama. Na literatura e filmes do gênero aventura, Heróis e Vilões nunca são mortos por forças aleatórias e arbitrárias. A morte sempre tem um significado. Quando um Herói morre, deve ser uma morte deliberada. Deve ter um significado. Caso contrário, toda sua coragem não significa nada.

Perseguições

Eventualmente, qualquer boa campanha de ferrabrases terá uma perseguição nos topos dos prédios

Então Você Só Tomou Dezesseis Ferimentos Dramáticos

Às vezes os Heróis tomam tanto dano em um único golpe que você realmente não consegue justificá-los simplesmente caindo inconsciente – não há forma do Herói sobreviver à queda de um peso de 16 toneladas sobre ele. Se um Herói alcança um número de Ferimentos Dramáticos igual a ou maior do que três vezes sua Determinação antes de ser Nocauteado, então você pode dizer que ele morre. Simples assim. Se o jogador reclamar, mostre-lhe essa página.

sob a luz do luar ou nos becos escuros. Os Heróis podem estar galopando atrás do Vilão no lombo do cavalo, ou pode ser uma perseguição de carruagens. Quando isso acontece, este é o sistema a usar.

Distância Inicial

A primeira coisa a fazer quando inicia uma perseguição é determinar a distância entre o perseguido e seu perseguidor. Em *7º Mar*, nós medidos a distância em Aumentos. Para cada Fase que o perseguido tem de vantagem, existe um Aumento entre os dois grupos.

Exemplo 3.10: Rodriguez está lutando contra dez Inquisidores. Ele sente que está em desvantagem nesta luta, então começa a fugir em sua primeira Ação, o que ocorre na Fase 3. Os Inquisidores começam a correr atrás dele em sua primeira Ação, o que acontece na Fase 7. Rodriguez tem quatro Aumentos entre ele e seus perseguidores no início da perseguição.

Atirando durante uma Perseguição

Se algum grupo dispara uma arma de projétil no outro grupo durante uma perseguição, ele precisa fazer um número de Aumentos igual à distância entre os grupos para acertar. Isto representa a distância envolvida bem como a dificuldade de mirar uma arma enquanto sob estas condições.

Exemplo 3.11: Se Rodriguez tenta disparar nos Inquisidores enquanto eles estão quatro Aumentos distantes dele, então deve Aumentar quatro vezes para acertar.

Conduzindo a Perseguição

Uma vez que tenha determinado quantos Aumentos existem entre os dois grupos, você está pronto para começar. Coloque algum tipo de marcador na mesa entre você e os jogadores, um para cada Aumento de distância. No exemplo acima, o GM colocaria quatro dados (ou amendoins ou moedas) na mesa.

Depois, você começa a perseguição. A cada Rodada, o perseguidor e o perseguido fazem um Teste Resistido usando sua Finesse + qualquer Aptidão que estejam usando para se deslocar, tal como Arrancada, Corrida de Longa Distância, Conduzir Carruagem, Cavalgar, etc.

Se o perseguidor vencer o teste, remova um marcador para cada 5 pontos que venceu. Se você remover o último marcador, o perseguidor pegou sua presa. Ele recebe uma Ação grátis que pode realizar antes que o perseguido possa tentar fugir novamente. Agarrar é uma escolha comum.

Se o perseguido vencer o teste, adicione mais uma marca para cada 5 pontos que vencer. Se houverem 10 ou mais marcadores na mesa, o perseguido foge.

Que Aptidões Eu Uso?

Aqui estão alguns modelos de perseguições e as Aptidões que recomendamos usar durante elas:

- Perseguição pelas ruas da cidade (Navegação de Rua)
- Perseguição por áreas superlotadas (Jogo de Pés)
- Perseguição em campo aberto (Arrancada)
- Perseguição na floresta (Corrida de Longa Distância)
- Perseguição na água (Natação)
- Perseguição a cavalo (Cavalgar)
- Perseguição sobre telhados à luz do luar (Salto)
- Perseguição em carruagens (Conduzir de Carruagens)

Perseguições Desiguais

Se um dos dois grupos envolvidos numa perseguição tem uma clara vantagem de velocidade, tal como estar a cavalo quando o outro grupo está a pé, então esse grupo automaticamente vence a perseguição.

Se um dos dois grupos tem uma ligeira vantagem, tal como um cavalo muito rápido numa perseguição a cavalo, então esse grupo recebe um Aumento Grátis a cada Rodada. Neste caso, jogue na tabela de evento randômico apenas se o resultado **líquido** da Rodada não têm Aumentos adicionados ou removidos.

Se o Teste resultar em nenhum Aumento sendo adicionado ou removido, então algo incomum ocorre. Jogue um dado e consulte a tabela apropriada abaixo. Sinta-se livre para construir suas próprias tabelas uma vez que os jogadores se familiarizem com estas:

Tabela de Evento Randômico em Perseguição

Perseguição na Rua

1-2: O perseguido derruba um carrinho cheio de maçãs enquanto passa. O perseguidor deve jogar Finesse + Equilíbrio (ND 20) ou cair, permitindo que o perseguido escape.

3-4: Uma carruagem atravessa a estrada atrás do perseguido, e o perseguidor deve esperar enquanto ela passa. Adicione 1-5 marcas.

5-6: Nada acontece.

7-8: O perseguido tromba num transeunte inocente e quase cai. Remova 1-5 marcas.

9-0: O perseguido tenta evitar um obstáculo e fica preso nele. Remova todas as marcas da mesa.

Perseguição a Cavalo

1-2: Há um obstáculo à frente, tal como uma cerca, que primeiro o perseguido, então o perseguidor, devem saltar usando sua Aptidão Cavalgar (ND 20) ou cair do cavalo, terminando a perseguição.

3-4: Há um galho baixo à frente que ameaça derrubar os cavaleiros de seus cavalos. Primeiro o perseguido, então o perseguidor, devem evitar o galho (Aptidão Cavalgar, ND 10) ou cair de seu cavalo, terminando a perseguição.

5-6: Nada acontece.

7-8: O perseguido ficou encurralado num beco sem saída (ou num cânion estreito ou num desfiladeiro) a menos que possa fazer teste de Raciocínio + Navegação de Rua com um ND de 15.

9-0: O cavalo do perseguidor perde uma ferradura e para de correr. O perseguidor foge.

Perseguição em Topos de Prédios
1-2: O topo desaba sob o peso do perseguidor. Ele toma dano de queda e o perseguido foge.

3-4: O perseguido aproximou-se de um vão grande. Ele deve fazer um teste de Finesse + Salto com um ND de 20 ou cair no chão. Ele pode escolher desistir ao invés disso.

5-6: Nada acontece.

7-8: O perseguido não pode mais continuar nos topos dos prédios, mas há uma escada para descer para a rua. Continue a perseguição como uma Perseguição de Rua.

9-0: Uma telha frouxa desliza de baixo dos pés da pessoa perseguida. Ela deve fazer um Teste de Finesse + Equilíbrio contra um ND de 25 ou deslizar to teto para a rua.

Perseguição de Carruagem
1-2: Uma roda se solta da carruagem perseguidora. A carruagem derrapa e para.

3-4: Há um transeunte inocente no caminho da carruagem perseguida. O condutor deve escolher se para (Teste Finesse + Condução de Carruagem contra um ND de 15) ou passar por cima da pessoa (e ela morre).

5-6: Nada acontece.

7-8: A carruagem perseguida passa por um buraco fundo. Todos que estão segurando nas laterais ou em cima dela devem fazer um Teste de Finesse + Equilíbrio contra um ND de 15 ou cair da carruagem e sofrer um dado de dano.

9-0: Os nós da carruagem perseguidora se afrouxam. Os cavalos começam a se separar da carruagem. Alguém deve pular entre os cavalos (Teste de Finesse + Salto contra um ND de 20) ou a carruagem irá parar, terminando a perseguição.

Exemplo 3.12: Continuando o exemplo acima, Rodriguez foge dos Inquisidores. Eles começam a uma distância de quatro Aumentos, e estão correndo por cima dos prédios. Os Inquisidores têm uma Finesse de 2 e não têm a Aptidão Salto, então eles estarão jogando 2m2 a cada Rodada. Rodriguez tem Finesse 3 e uma Aptidão Salto de 1, então ele joga 4m3 a cada Rodada.

Rodada 1: Inquisidores: 8, Rodriguez: 21. (+2 Aumentos, para o total de 6.)

Rodada 2: Inquisidores: 7, Rodriguez: 18. (+2 Aumentos, para o total de 8.)

Rodada 3: Inquisidores: 14, Rodriguez: 18. (+0 Aumentos)

Uma vez que a Rodada 3 resultou em nenhum Aumento sendo adicionado ou subtraído, o GM joga na tabela de Perseguição em Topos de Prédios e tem um 9, o que significa que Rodriguez deve fazer um Teste de Finesse + Equilíbrio contra um ND de 25 ou cair do topo. Ele joga e obtém um 13. Oh-oh... acho que seu GM precisa ler as regras para Dano de Queda.

O Código de Cavalaria de Théah

Originalmente escrito apenas para homens, Théah recentemente reconheceu que as mulheres também são capazes de ter corações cavalheirescos. Este código de conduta foi codificado pelos bardos de Avalon no século onze.

Um Cavaleiro é Justo
Ele não pode permitir que qualquer injustiça passe despercebida.

Um Cavaleiro é Humilde
Ele é um servo de Theus, um agente de sua Graça.

Um Cavaleiro é Piedoso
Apenas um coração piedoso pode ouvir o que mundo está lamentando.

Um Cavaleiro é Indulgente
Um Cavaleiro vê os erros dos outros em si.

Um Cavaleiro é Corajoso
Um homem que esteja com Theus nunca está só.

Prêmios & Perdas de Reputação

Os prêmios e perdas listados abaixo são sugestões para o Mestre. É impossível dar uma lista completa de recompensas; cada Herói é uma exceção à regra. Use estas recompensas como linhas-guia.

Lembre-se, os Heróis obtêm Reputação apenas quando outros ouvem sobre seus atos de coragem. Em outras palavras, você não obtém Reputação por matar um dragão a menos que corte sua cabeça, traga-a de volta à corte e conte a história.

Obtendo Reputação

Batalhas
A Reputação de um soldado eleva-se quando ele se sai bem numa batalha. Veja Combate em Massa (página 176) para mais informações.

Trabalho
Quando um Herói faz uma espada, pistola, pintura ou até mesmo escreve um poema, ele tem uma chance de aumentar sua Reputação. Os Heróis obtêm 1 Ponto de Reputação por fazer itens de qualidade, mais 1 PR para cada Aumento acima do Número de Dificuldade original para criar o item. O Número de Dificuldade para criar um item de qualidade é 40. Um Herói não pode obter mais do que 10 Pontos de Reputação por ano desta maneira.

Atos Cavalheirescos
Sempre que um Herói faz algo que caia dentro do código da cavalaria (ver caixa de texto), ele obtém Reputação. Se a ação colocá-lo em perigo, ele obtém um Ponto de Reputação adicional. Se a ação custar-lhe uma significativa quantidade de dinheiro, ele obtém um Ponto de Reputação adicional. Para uma lista de "comportamento cavalheiresco", veja o texto da caixa abaixo.

Casamento
Tanto a noiva quanto o noivo recebem um número de Pontos de Reputação igual ao Nível de Reputação de seu parceiro.

Romance
As cortes théanas estão envoltas com o romance. Os amantes que mantêm romances bem sucedidos (e discretos) podem garantir uma grande quantidade de fama. Os amantes recebem Reputação quando declaram seu amor e mostram sinais de devoção. Escrever poemas ou canções que são devotadas a um amante é digno de 1 Ponto de Reputação. Ações mais arriscadas (tais como resgatar uma amada das garras de um vilão invejoso) são dignas de um Ponto de Reputação adicional. O benefício extra de ter uma amante é que ambos os lados obtêm qualquer Reputação que seu parceiro recebeu.

Manter a Palavra
A palavra de um cavalheiro não é dada em vão. Quando um Herói jura fazer algo e o faz, ele obtém 1 Ponto de Reputação. Se a promessa envolvia risco pessoal, ele obtém um Ponto de Reputação adicional. Se a promessa envolve risco financeiro, ele obtém um Ponto de Reputação adicional. Se o ato viola as crenças fundamentais do Herói – mas por ele ter dado sua palavra, realiza o ato de qualquer maneira – ele obtém um Ponto de Reputação adicional.

Sucesso de Perícia e Performance
O simples uso de Perícias e Aptidões não traz Reputação a um Herói, mas quando esse teste salva a vida do Imperador de Montaigne, pode-se esperar alguma recompensa. Um sucesso espetacular sempre é digno de 1 Ponto de Reputação. Atos de bravura que sejam realizados na frente de pessoas famosas (ou até mesmo para pessoas famosas) garantem 1 Ponto de Reputação ao Herói. Para cada Aumento que ele faz naquele teste recebe um Ponto de Reputação adicional.

Vingança
Quando um Herói estabelece uma vingança, as

notícias de sua coragem se espalham rapidamente. A Reputação que ele ganha depende do alvo e da natureza de sua vingança.

Perdendo Reputação

Pode ser difícil ganhar Reputação em Théah, mas é incrivelmente fácil perdê-la. Se não tomar cuidado, a reputação de uma mulher pode ser arruinada com uma única palavra bem colocada de um amante ciumento. Se um homem quebra uma única promessa, sua integridade será questionada pelo resto de sua vida.

Quebrar um Voto

Se um Herói jura que fará algo, então depois se recusa a seguir sua promessa, ele perde Pontos de Reputação igual a seu Nível de Reputação mais o Nível de Reputação da pessoa a quem fez a promessa.

Quebrar Coisas

Quebrar objetos famosos e/ou caros custa ao Herói um número de Pontos de Reputação igual ao Nível de Reputação do proprietário.

Covardia

Um ato público de covardia custa ao Herói um número de Pontos de Reputação igual a metade de seu Nível de Reputação Atual.

Romance

Assim como homens e mulheres podem obter Reputação por serem verdadeiros aos ideais românticos, eles podem perder pontos por abusar deles. Os seguintes atos têm a mesma punição: o Herói perde um número de Pontos de Reputação igual ao Nível de Reputação de seu amante. Lembre, estas penalidades aplicam-se apenas se a notícia da ação vier a público.

- Deixar que um romance termine sem causa ou provocação
- Terminar um romance de forma pública ou escandalosa

• Atacar um amante

• Falhar em proteger um amante do perigo

Atos Descorteses
Os Heróis podem perder muita Reputação se demonstram comportamento "não cavalheiresco". Uma lista de tal comportamento pode ser encontrada abaixo.

Cavalheiros
• Atacar uma dama

• Bebedeira pública

• Atacar um inferior social

• Aparência desregrada/suja

• Grosseria

Damas
• Blasfêmia

• Flerte ostensivo

• Atacar um inferior social

• Aparência desregrada/suja

• Grosseria

Queda

A quantidade de dano que um Herói sofre ao cair é determinada por duas coisas: qual a altura que cai, e o sobre o que aterrissa.

Um Herói sofre um dado de dano para cada três metros que cai (até um máximo de 60 metros). Contudo, como este dano se traduz em Ferimentos Dramáticos depende sobre o que o Herói aterrissa:

Superfícies macias (palheiro, água, cavalo, outra pessoa, lixo) negue todo dano da queda.

Superfícies firmes (chão, cascalho) inflija um Ferimento Dramático para cada 20 de dano que o Herói falha em seu Teste de Ferimento.

Superfícies duras (pedra ou metal) inflija um Ferimento Dramático para cada 10 de dano que o Herói falha em seu Teste de Ferimento.

Exemplo 3.13: Continuando o exemplo da seção Perseguições, Rodriguez cai de doze metros numa estrada de carvão (superfície dura). Isto inflige quatro dados de dano. Jogando deu 47 Ferimentos. Fazendo seu Teste de Ferimento, Rodriguez joga seus dois dados para Constituição e obtém um 6. Uma vez que falhou seu teste em 41, ele sofre quatro Ferimentos Dramáticos. Isso deixará marcas.

Se a situação for inversa, e um objeto cair sobre um personagem, confira a altura de onde caiu, do que o material é feito, e seu peso.

Para cada 3 metros (até 60 metros) que o objeto caia, aplicará um dado de dano por "peso humano" (65 quilos). Se o peso do objeto é menor que um homem, então não causa dano quando acerta (mas pode doer).

Você então olha na tabela acima o tipo de material de que o objeto é feito para ver quantos Ferimentos Dramáticos ele inflige.

Exemplo 3.14: Enquanto Rodriguez está cambaleando para se por de pé após sobreviver à queda, ele olha para cima só para ver os Inquisidores empurrarem uma gárgula de pedra de 200 quilos sobre ele. Ela também cai de doze metros, e uma vez que pesa o equivalente a três homens, ela inflige três dados de dano para cada três metros que cai, para um total de vinte dados de dano. Jogando, o GM lhe diz que ele sofreu 99 Ferimentos. Fazendo seu Teste de Ferimento, ele obtém um 17. Uma vez que falhou em seu Teste de Ferimento por 82, e a gárgula é uma superfície dura, ele sofre 8 Ferimentos Dramáticos. O bom para ele é que é apenas um exemplo.

Tropas de Brutamontes

Nem todo NPC pode ser o foco de sua campanha. Alguns deles simplesmente apresentam aos Heróis algumas lutas. Em *7º Mar*, estes NPCs de apoio são referenciados como "Brutamontes". Considere-os seus faz-tudo.

Brutamontes vêm em grupos de até seis, uma vez que é difícil para mais pessoas do que isso atacar uma única pessoa por vez. Estes grupos são referidos como "Tropas de Brutamontes". Brutamontes não atacam da mesma forma que os outros em *7º Mar*. Uma vez que aparecem em grandes grupos, eles usam uma versão mais simplificada do sistema de jogo que permite que ajam *en masse*. Tropas de Brutamontes são descritas no seguinte formato:

Homens Cardinais

Taxa de Ameaça: 3
Armas Comuns: Floretes (Médio)
ND para ser acertado: 20
Jogo de Pés -1, Arrancada 1

Primeiro, cada Tropa de Brutamontes tem uma Taxa de Ameaça de 1 a 4. Isto representa sua competência e habilidade geral. Quanto mais alta a Taxa de Ameaça, mais perigosos eles são. Camponeses e milícias não treinadas teriam uma Taxa de Ameaça de 1, enquanto que apenas os profissionais altamente treinados teriam uma Taxa de 4. A Verve de uma Tropa de Brutamontes é igual à sua Taxa de Ameaça. Além disso, quando uma Tropa de Brutamontes faz qualquer teste de combate, eles agem como um grupo, Mantendo um número de dados igual a sua Taxa de Ameaça. O número de dados jogados é igual ao número de Brutamontes envolvidos no ato; lembre-se que você não pode Manter mais dados do que Joga.

Exemplo 3.15: Os Homens Cardinais têm uma Taxa de Ameaça de 3 e seis deles atacam nosso amigo Rodriguez, então eles jogam 6m3 para seu Teste de Ataque. Se apenas dois Homens Cardinais atacarem-no, então eles jogarão 2m2 para seu Teste de Ataque. Os Homens Cardinais são muito mais perigosos quando podem pegar alguém sozinho.

"Arma Comum" é a arma típica carregada por este tipo de Tropa de Brutamontes. É meramente uma sugestão, então a mude se quiser. Listado em parênteses está o tamanho da arma (veja Brutamontes Atacando Heróis, abaixo).

Depois, cada Tropa de Brutamontes tem seu ND para ser acertado. Este é o número que os Heróis devem jogar para acertar e Nocautear um Brutamontes. Normalmente é igual a sua Taxa de Ameaça + 1, multiplicado por 5. Para cada Brutamontes adicional que os Heróis queiram Nocautear com uma única Ação, eles devem fazer um Aumento.

Exemplo 3.16: Normalmente, para Nocautear um dos Homens Cardinais, Rodriguez tem de obter um 20 ou mais em seu Teste de Ataque. Se quiser Nocautear três deles de uma só vez, contudo, ele deve fazer dois Aumentos, um para cada Brutamontes além do primeiro. Assim, ele deve jogar um 30 ou mais ou erra completamente os Brutamontes.

Sempre que uma Tropa de Brutamontes usa Perícias não combatentes, assume-se que eles têm uma Pontuação de Aptidão de 0, por isso eles quase sempre simplesmente jogam e Mantêm sua Taxa de Ameaça. Exceções são listadas na Lista Aptidões da Tropa; quando a Tropa de Brutamontes usa uma Aptidão de sua Lista de Aptidões, jogue sua Taxa de Ameaça + Aptidão, e Mantenha sua Taxa de Ameaça.

Exemplo 3.17: Os Homens Cardinais têm muito pouca habilidade em se esquivar, pois eles têm um Jogo de Pés de -

1. Quando estão tentando se esquivar de algo (como um monte de barris rolando em sua direção) eles jogam apenas dois dados (Taxa de Ameaça de 3 menos sua Aptidão em Jogo de Pés), Mantendo ambos. Contudo, se estiverem perseguindo Rodriguez pela rua (ou fugindo), eles jogam 4 dados (Taxa de Ameaça de 3 + Aptidão Arrancada de 1) e Mantêm 3 (sua Taxa de Ameaça).

Brutamontes Atacando Heróis

Para manter as jogadas de dados no mínimo, os Brutamontes infligem dano baseados em seu Teste de Ataque. Quando são bem sucedidos num ataque, eles infligem um "Golpe" mais um "Golpe" adicional para cada 5 pelo qual excederam o ND do alvo para ser acertado. Um "Golpe" tem um certo número de Ferimentos de acordo com o tamanho das armas dos Brutamontes (use o tipo da arma que muitos dos Brutamontes no grupo estão usando), como mostrado abaixo:

Armas Pequenas (Facas, Pinos com Cordas): 3
Armas Médias (Clavas, Armas de Esgrima): 6
Armas Grandes (Espadas, Machados de Batalha): 9
Armas Muito Grandes (Espadas de Duas Mãos): 12
Armas de Fogo: (Pistolas ou Mosquetes): 15

Exemplo 3.18: Quatro Homens Cardinais atacam Rodriguez com floretes. Eles precisam de um 20 para acertá-lo, e conseguem um 26. Assim, eles infligem 2 Golpes dignos de dano. Uma vez que estão brandindo armas médias, isto se traduz em 12 Ferimentos. Se tivessem disparado nele com pistolas, ele teria tomado 30 Ferimentos.

Brutamontes Apoiando Heróis ou Vilões

Brutamontes podem se aliar com um Herói, Vilão, ou Capanga ao invés de agir como uma Tropa de Brutamontes. De fato, Capangas não são normalmente muito ameaçadores a menos que tenham alguns Brutamontes por trás. Cada Brutamontes aliado com um personagem mais significativo adiciona sua Taxa de Ameaça a todo teste que o personagem faz, exceto Testes de Ferimentos. Se o personagem está fazendo algo que os Brutamontes teriam Perícia listada, use o Nível de Perícia ao invés da Taxa de Ameaça. Um personagem não pode se beneficiar de mais Brutamontes do que seu Raciocínio. Os Brutamontes aliados desta forma devem ser alvos separados do personagem, mas múltiplos Brutamontes ainda podem ser Nocauteados por um Aumento por Brutamontes além do primeiro.

Exemplo 3.19: Roquefort é um dos Capangas dos Cardinais, e ele tem dois Homens Cardinais ajudando-o a lutar contra Rodriguez. Assim, ele adiciona 6 (dois Brutamontes de Taxa de Ameaça 3 cada) a todos seus testes (incluindo dano) enquanto eles estiverem ajudando-o. Rodriguez seria aconselhado a matar estes Brutamontes primeiro, uma vez que eles são alvos mais fáceis, e sua perda deixaria Roquefort muito menos ameaçador.

Venenos

A parte difícil em usar venenos num jogo de interpretação é que você ou tem de enfraquecer consideravelmente sua potência (muitos venenos na vida real são letais, e a ciência médica do período está despreparada para lidar com eles) ou controlar fortemente sua disponibilidade (o que muitas vezes irrita os jogadores). Em *7º Mar*, nós enfraquecemos os venenos consideravelmente. Existe quase sempre muito tempo para ficar procurando por um antídoto após ser envenenado, e muitos venenos resultam muito mais em inconsciência do que em morte. Ainda assim, existem poucos venenos excepcionalmente mortais em Théah, que são difíceis de encontrar e perigosos para se lidar. Os Heróis com qualquer grau de habilidade na Aptidão Veneno terão ouvido deles, mas poucos théanos realmente encontraram estas temíveis toxinas.

Venenos aparecerão no seguinte formato nas aventuras de *7º Mar*:

Veneno de Besouro de Dez Segundos
5 Ferimentos Dramáticos / 1 Fase / Ilimitado

O besouro de dez segundos é encontrado apenas nas

Ilhas Thalusian. Ele é chamado assim porque seu veneno inevitavelmente mata em dez segundos. Não há antídoto conhecido, e mesmo se houvesse, o rápido ataque do veneno tornaria até o mais rápido tratamento inútil.

Notas: O veneno deve ser injetado pelo besouro para ter efeito. Ele perde sua potência se removido do besouro.

Os três fatores sob o nome dizem-lhe o dano causado pelo veneno, o intervalo no qual ele afeta a vítima, e sua duração total.

O dano causado pelo veneno pode ser Ferimentos, Ferimentos Dramáticos, perda temporária de Características, inconsciência, ou qualquer coisa em que possa pensar. Brutamontes são automaticamente mortos por qualquer veneno que não seja pretendido causar inconsciência. Capangas têm uma chance de sobreviver assim como Heróis e Vilões.

O intervalo é como muitas vezes o veneno ataca sua vítima. Ele não a afeta até após um intervalo completo ter se passado como exposto no veneno. Assim, se o intervalo é uma hora e o dano é 1 Ferimento Dramático, então a vítima sofre 1 Ferimento Dramático automático uma hora após ser envenenado. Note que o dano de veneno não pode ser curado até que o veneno tenha sido expurgado do corpo da vítima.

A duração é quanto o veneno afetará a vítima após ser ministrado. Isto conta para o intervalo inicial antes que o veneno comece a afetá-la. Após a duração acabar, o veneno para de afetá-la e é considerado purgado de seu sistema.

Em seguida está uma descrição do veneno e suas origens, seguida por quaisquer notas que afetem o uso do veneno durante o jogo. Isto pode incluir chances de detectar o veneno com um Teste de Percepção, quaisquer antídotos, etc.

Exemplo 3.20: Rodriguez foi mordido por um besouro de dez segundos. Após uma Fase (o intervalo listado), Rodriguez automaticamente sofre 5 Ferimentos Dramáticos (o dano listado). Uma vez que a duração é "Ilimitada", se ele não tomar um antídoto na próxima Fase, ele sofrerá outros 5 Ferimentos Dramáticos. Infelizmente, não há antídoto conhecido. Se a duração fosse 1 Fase, então ele teria sofrido o dano apenas uma vez antes que o veneno fosse purgado de seu sistema. A moral? Não seja mordido por um besouro de dez segundos.

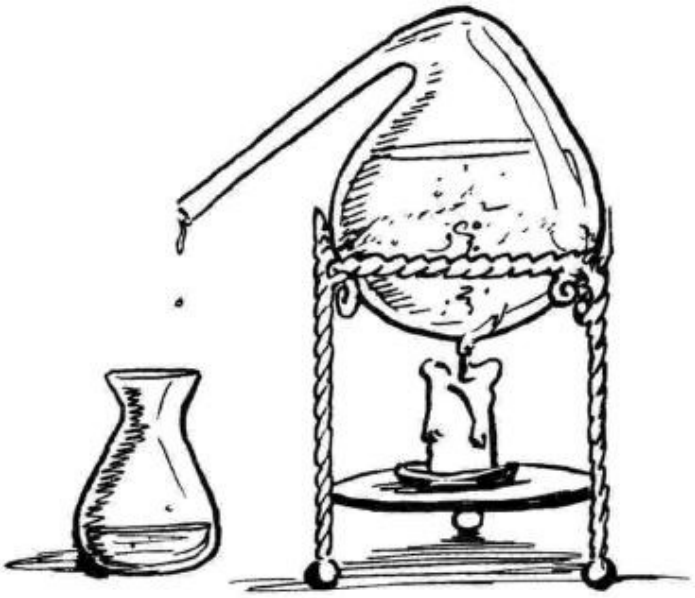
Note que estas descrições referem-se a uma dose normal do veneno. Para uma dose excedente de um veneno, você pode dobrar seu dano ou duração, ou reduzir à metade seu intervalo, como quiser. Entretanto, dose tão pesada de veneno deve ser correspondentemente mais fácil de detectar.

Abaixo estão mais quatro modelos de venenos, variando do boa-noite cinderela que um garçom pode colocar na bebida de um Herói até o veneno mortal que um assassino pode usar para matar um rei.

Arsênico
1m1 de Ferimentos Leves / 30 minutos / 3 dias

Normalmente encontrado como um pó branco, o arsênico é um veneno bastante comum. Ele começa a fazer efeito em 30 minutos após a ingestão, e causa dor de estômago. A morte pode vir em cerca de uma hora depois, ou pode levar até três dias.

Notas: Arsênico tem um gosto amargo que pode ser facilmente detectado por um Teste de Percepção



contra um ND de 10. Gostos fortes podem ajudar a disfarçar esta característica. Não há antídoto para o arsênico, embora beber muito leite aumente o intervalo para seis horas.

Boa Noite Cinderela
Inconsciência / Varia / Varia

Este não é o nome de um veneno em particular, mas um conjunto de venenos que são projetados para causar inconsciência através da ingestão.

Notas: Estes venenos não podem causar morte, apenas inconsciência. Eles muitas vezes têm um gosto amargo que pode ser detectado com um Teste de Percepção contra um ND entre 10 e 20, ao seu critério. Você também pode escolher permitir que os Heróis façam um Teste de Constituição contra um ND de 25 para afastar os efeitos se sentir-se generoso. Muitos boa noite cinderela têm um antídoto, embora alguns possam ser vencidos apenas com o tempo. Nenhum boa noite cinderela deve durar mais do que um dia, exceto por doses repetidas.

Raiz de Malandro
-1 Constituição / Especial, ver abaixo / 1 hora

As raízes da árvore do malandro, quando fervidas, formam um fluído vermelho e viscoso que pode ser passado em armas. Quando este fluído entra no corpo através de um ferimento, ele causa uma fraqueza prolongada que às vezes ajuda a capturar um inimigo perigoso. Uma dose grande do veneno causa um sono semelhante à morte que dura aproximadamente 24 horas.

Notas: A raiz de vagabundo causa dano apenas uma vez, uma Fase após o veneno ser introduzido através de um ferimento. Cada nova exposição causa a perda de um Nível de Constituição. Nenhum Nível de Constituição volta até que o efeito da última dose da raiz de vagabundo tenha passado, após o que eles voltam numa taxa de um Nível para cada dez minutos. Quando um Herói é reduzido a -1 Constituição, ele cai inconsciente por um dia. Uma arma deve ter reaplicada a raiz de vagabundo em sua lâmina após cada golpe para permanecer efetiva. Um bálsamo de folhas de árvore de vagabundo esfregada nos ferimentos serve como um antídoto para o veneno.

Lótus Amarelo
2m2 dados de dano / 20 minutos / 1 hora

Ocasionalmente importado da misteriosa Catai, estas flores adicionam habilidades mágicas aos feiticeiros por um curto período de tempo, mas são prejudiciais a qualquer um que toque nelas.

Notas: Qualquer um com sangue feiticeiro que coma as flores do lótus amarelo aumenta suas Aptidões de Feitiçaria em um Nível enquanto o veneno se espalha no sangue (uma hora). Duas flores têm um efeito cumulativo, mas aumentam o dano para quatro dados de dano. Mais flores adicionam dois dados ao dano, mas não resultam em mais bônus.

Se um feiticeiro (até mesmo meio sangue ou sangue cruzado) obtém Nível 4 em quatro Aptidões de Feitiçaria como resultado do uso desta flor, ele pode usar mágica de nível Adepto enquanto durar o efeito do veneno. Se ele não for normalmente capaz de realizar mágica Adepta, sofre uma penalidade de -1 em sua Determinação que dura um dia para cada vez que faz. Se isto diminuir a Determinação a 0, ou trouxer seu número de Ferimentos Dramáticos a duas vezes sua atual Determinação, o feiticeiro se extrapola e morre. As flores de lótus amarelo não podem ser usadas para obter habilidades de nível Mestre temporariamente, e quaisquer habilidades do nível Adepto que tenham efeitos duradouros terminam tão logo o veneno tenha passado.

Não existe efeito benéfico sobre aqueles sem sangue feiticeiro.

Tabela de Probabilidade de 7º Mar

Característica	+Aptidão	ND = 10	ND = 15	ND = 20	ND = 25	ND = 30	ND = 35	ND = 40
1	0	9%	5%	<5%	...	...	...	...
	1	19%	12%	<5%	...	...	...	...
	2	27%	17%	<5%	...	...	...	...
	3	34%	21%	<5%	...	...	...	...
	4	41%	27%	<5%	<5%	<5%	<5%	<5%
2	0	64%	29%	12%	6%	<5%	...	...
	1	84%	48%	20%	9%	<5%	...	...
	2	93%	61%	29%	14%	5%	<5%	...
	3	>95%	72%	37%	21%	8%	<5%	...
	4	>95%	81%	44%	25%	11%	<5%	<5%
3	0	90%	67%	37%	16%	9%	<5%	...
	1	>95%	84%	56%	29%	15%	6%	<5%
	2	>95%	93%	70%	42%	24%	10%	<5%
	3	...	>95%	81%	54%	31%	15%	7%
	4	...	>95%	88%	62%	37%	18%	9%
4	0	>95%	90%	70%	42%	24%	11%	<5%
	1	>95%	>95%	84%	61%	40%	23%	11%
	2	...	>95%	93%	76%	53%	31%	18%
	3	...	...	>95%	86%	64%	39%	22%
	4	...	...	>95%	92%	71%	48%	28%
5	0	>95%	>95%	89%	70%	48%	30%	16%
	1	...	>95%	>95%	85%	66%	47%	27%
	2	...	...	>95%	93%	80%	60%	39%
	3	...	...	...	>95%	88%	70%	50%
	4	...	...	...	...	94%	78%	57%
6	0	...	...	>95%	89%	74%	53%	34%
	1	...	...	>95%	95%	87%	70%	50%
	2	...	...	...	>95%	94%	81%	65%
	3	...	...	...	...	>95%	90%	75%
	4	...	...	...	...	>95%	94%	81%

Esta tabela almeja ajudar os Gms que ainda não estão familiarizados em designar Números de Dificuldade. "Certo, um teste médio teria um ND de 15 - mas que chance os personagens têm de passar?"

Para usar esta tabela, encontre o número de dados correspondente à Característica do personagem na primeira coluna, e então o número de dados correspondentes a sua Aptidão na segunda coluna. Leia aquela linha; as percentagens indicam qual a chance que o personagem tem para ser bem sucedido em vários Números de Dificuldade.

COLEMAN
'99

Mestre

Pontos de Vista: Espadachim

Acordo na cama, meus membros doloridos da noite passada, a testa esmurrada. Fecho os olhos novamente contra a luz brilhante da manhã e cerro os dentes. A cama é macia e quente e levanto relutante no ar frio da manhã. É uma luta diferente de qualquer outra no mundo, com dor.

A camareira trouxe meu desjejum: uma jarra de vinho quente. Lembro-me de prestar-lhe um cumprimento especial esta manhã. Dinheiro não é tudo, afinal. Coloco o líquido num copo e bebo lentamente. Ele queima, mas aquece-me bem. Por Theus, eu odeio o frio.

Lavo rapidamente, então cuido da ferida na testa. Ela é profunda. Vou até o armário e puxo a jarra com os panos medicados de Archibald. Aperto o pano, deixando o líquido em excesso derramar na jarra. Aplicando o pano à ferida, me retraio ao leve toque. Posso precisar de pontos. Droga. Outro gasto.

Quando terminei com a ferida, caí de volta na cama, meu corpo instando-me a ficar, ao menos por hoje. Meus dedos doem, meu joelho esquerdo dói e minha cabeça não para de latejar. Mary queixou-se noite passada; ela disse que minhas mãos são como pedra. "Calos cobertos de calos", ela disse. Dei de ombros. As queixas não são uma das coisas que mais gosto nela.

É com Mary em mente que localizo a nota que está debaixo da porta. Meu corpo me diz para ficar. Ele me pede para ficar. Dou uma guinada para cima, cruzo o chão e pego a nota.

Não reconheço o selo ou o perfume. Estou mais surpreso com o segundo fato do que com o primeiro. Quebro a cera e leio a mão cuidadosa e elaborada. Ela precisa da minha ajuda. Fará qualquer coisa – *qualquer coisa* – para se livrar de seu domínio. Corro minhas mãos calosas por meu cabelo sujo e imagino quando uma mulher ofereceria algo que não sua virtude para ajudá-la. Tenho que comer de vez em quando.

Jogo uma camisa sobre a cabeça, coloco umas calças, calço as botas e luvas e coloco os braços pelo colete. Acho que tinha um casaco. Então, o cinto. Prendo-o e ponho a espada no lugar. Ela cai na bainha com uma certeza familiar. Quando era jovem, meu coração encontrava mais prazer nessa sensação. Hoje estou mais velho.

Trancando a porta atrás de mim, começo a descer as escadas. Elas rangem sob meus pés, quatorze ao todo. Permaneço por um momento na entrada, lembrando da cama quente e macia. Estremeço quando o vento entra por debaixo da porta e me dá um sinal de como está frio lá fora. Então, sinto o perfume da nota em minha camisa e meu estômago resmunga. Se ela tem perfume, deve ter um forno. Estou na rua antes que qualquer dúvida possa tomar conta de mim.

O buraco em minha bota esquerda deixa a neve suja de lodo entrar. Odeio meias molhadas. As ruas estão todas vazias, apenas os mercantes correndo para cima e para baixo. Um garoto com uma tocha me dá uma olhada, sabe que eu não tenho um único centavo,

então prossegue. Os topos das casas e a rua estão cobertas por uma camada de cinco dedos de neve. Mais uma vez, queria ter um casaco.

Dobrando a esquina, descendo a rua então cruzando e dobrando outra esquina. Estou numa parte ruim da cidade. Os prédios parecem ceder sob o peso do inverno. Entro num beco. Essa ação custará aos homens suas vidas hoje.

Eles cortam-me no fim do beco. Dois atrás de mim, um na frente. Eles sorriem. Eu balanço a cabeça. Nenhuma palavra é pronunciada. Eles sacam suas espadas. Eu saco a minha. O primeiro a se mover é o primeiro a morrer. Ele tenta um corte pela minha esquerda. Contra-ataco tão rápido, que ele morre antes de saber que foi atingido.

Giro o corpo sobre minha espada naquele que me ataca por trás. O peso de seu amigo e a neve escorregadia o derrubaram fácil. Um salto e estava sobre ambos e no rosto do terceiro. Seus olhos brilharam de surpresa, mas ele recuperou-se rapidamente. Este sabia o que estava fazendo.

Mas eu também sabia.

Não podia desperdiçar muito tempo. O segundo estaria de pé em instantes. Uma apara e um riposte disseram-me que eu precisaria perder algum tempo com este, tempo que eu não tinha. No canto do olho, vi movimento. Meus ouvidos me disseram que pés estavam se movendo na neve. Abaixei-me. Uma espada cortou sobre minha cabeça, direto no coração do terceiro cara. Um chute rápido derrubou-o sobre o cadáver do primeiro. Um giro colocou minha lâmina em sua garganta.

Eu vi o olhar que brilhava em seus olhos antes. Sua mão esquerda – a vazia – contraída, ameaçando mover-se até seu casaco.

Meus olhos disseram-lhe exatamente o que ele precisava saber.

Você não é rápido o bastante.

Sua mão não se contraiu novamente. Ele largou a espada. Assenti com a cabeça. Ele ficou de pé. Eu também.

Ele recuou um passo.

Balancei a cabeça.

Seus olhos mostravam sua confusão. Minha espada apontada, elevando seu casaco por seu ombro esquerdo. Ele piscou. Deu de ombros duas vezes e deu-me o casaco. Balancei a cabeça e ele correu, tropeçando na neve.

Coloquei a espada de volta em seu local de descanso e coloquei o casaco sobre meus ombros.

É um pouco grande nos ombros, mas não me queixaria.

Introdução

Para os jogadores é fácil. Um jogador tem apenas um único personagem para se preocupar. Você – o GM – tem um mundo inteiro. Não apenas isso, você também é o árbitro de todas as regas, de todas as disputas, um ator de improviso e a voz de um elenco de milhares. É seu dever assegurar-se de que todos estejam felizes todo o tempo. Em outras palavras, você tem de agradar todos ao mesmo tempo. Soa impossível? Relaxe, é fácil.

Certo, talvez não seja fácil, mas este livro pretende tornar seu trabalho mais fácil. Ainda que os capítulos anteriores tenham tratado do mundo, o sistema de jogo e os personagens, esta parte é sobre você. Como você conduzirá seu jogo? Que tipo de histórias você escreverá? Qual é seu estilo de Mestrar? Estas são questões para as quais encontrará resposta neste capítulo.

Comecemos ao olhar os três chapéus que o GM tem de usar. Então discutiremos um pouco mais dos fundamentos de Mestrar, incluindo como ser justo, usar dados, mostrar e não contar e como usar os cinco sentidos. Então, quando terminarmos com os fundamentos, passaremos para algumas técnicas mais avançadas.

As Regras de Ouro de 7º Mar

Nós dissemos isto no Guia do Jogador, mas vale a pena mencionar novamente. E novamente.

Existe realmente apenas uma regra em *7º Mar*, e aqui está ela.

A Regra de Ouro de 7º Mar**: Divirta-se.**
Agora, há uma coisa que não dissemos aos jogadores, que existe uma *segunda* regra de ouro, mas ela se aplica apenas aos Mestres.

A Segunda Regra de Ouro de 7º Mar**: Se alguém não está se divertindo, cuide disso.**

Sinta-se livre para mostrar aos seus jogadores a segunda regra se for necessário. Esperamos que não seja, mas se for, há a regra em preto no branco, clara como água.

Os Três Chapéus

Quando interpreta o papel de Mestre, você realmente interpreta três papéis: o autor, o árbitro e o narrador. Vamos dar uma olhada rápida em cada um destes chapéus e ver como eles se adaptam.

Chapéu do Autor

Antes que faça qualquer coisa, o Mestre é um autor. Ele ajuda os jogadores a criarem personagens e cria enredos em torno destes personagens que acredita que os jogadores gostarão. Quando escreve histórias, o GM tem de levar muitos fatores para o jogo, o mais importante dos quais é seu público. De que tipo de histórias eles querem participar? Que tipo de abertura atrairá sua atenção e manterá pelo resto da campanha? Que tipo de tramas os tirará do sério? Por último, que tipo de final será satisfatório? Todas estas são questões importantes para que o GM considere antes que vá para a mesa de jogo.

Chapéu do Narrador

Uma vez que o jogo comece, o GM passa de autor a narrador. Agora ele é o apresentador, trazendo vida a um elenco de personagens que eram apenas palavras e números algumas poucas horas atrás. Ele tem de descrever um mundo que nunca viu antes e manter a suspensão da descrença por algumas horas. Ele tem de mudar as vozes e maneirismos, e manter o ritmo da história vivo enquanto improvisa detalhes quando

seus Heróis vão numa direção que ele nunca previra. Chamar um GM de ator de improviso não é certo. Um ator tem apenas de manter um único personagem por vez. Um GM tem de manter um mundo inteiro.

Chapéu do Árbitro
É responsabilidade do GM assegurar-se de que todos na mesa tenham um bom momento. Quando o GM coloca seu chapéu de árbitro, ele está se assegurando de que todos tenham um agito justo das regras do jogo. Ele esclarece as regras que estará usando durante o jogo, fará decisões rapidamente, e seguirá adiante.

Tomando Decisões
Enquanto conduz o jogo, você terá de tomar muitas decisões, normalmente na hora. Como você lida com situações quando elas surgem é muito importante. Se você toma boas decisões, constrói a confiança em seus jogadores e em si. Se você se atrapalha, a suspensão da descrença de seus jogadores começará a falha e as discussões se tornarão mais frequentes. Discutir torna o jogo lento, e num jogo como *7º Mar*, lentidão é quase sempre uma coisa ruim.

Então, aqui está um conselho sobre como tomar decisões. Pode-se dizer que saber como tomar decisões é a melhor habilidade que um GM pode ter. Assegure-se de estar preparado quando sua hora chegar.

A Palavra Final
Quando você toma uma decisão, ela permanece, não importa o que. Sua palavra é a lei e isso não se discute.

Quando você está conduzindo o jogo, não se deixe ser pego pela tomada de decisão. Tome uma decisão rápida e siga em frente. Se seus jogadores querem uma voz na decisão, deixe-os discutirem rapidamente, avalie suas palavras, tome sua decisão, então deixe o jogo rolar novamente. Torne claro aos jogadores que você ouviu seu conselho e tomou sua decisão. Não discuta com eles e não os deixe discutirem com você. Você tem a palavra final e é isso. Sem perguntas, sem discussões, sem apelos.

Se você descobre depois que cometeu um erro, não volte atrás e tente consertá-lo. Apenas assegure-se de que nunca faça isso novamente. De fato, assegure-se que seus jogadores sabem que você nunca fará novamente.

Seja Justo
Não dissemos "arbitrário", dissemos "justo". Se um GM fosse arbitrário, cada decisão que tomasse teria de descontar os interesses dos jogadores em seus personagens. Um juiz é arbitrário; ele não pode permitir que suas decisões sejam influenciadas pela compaixão. Ele tem de se preocupar com as regras, todas as regras e nada além de regras. Da mesma forma, um GM arbitrário não se preocupa com as consequências de suas decisões, desde que ele siga as regras. Os dados são arbitrários, e por isso, você tem de ser justo.

Um GM justo sempre leva as coisas em consideração quando toma decisões. Ele tem de considerar as consequências de suas decisões e como elas impactarão os jogadores e sua campanha. Claro, isto significa que às vezes o GM tem de quebrar as regras do livro para manter a Regra de Ouro de *7º Mar*.

Isso não é arbitrário, mas é justo.

Usando Dados
Sempre que surge uma situação que envolva dados, o GM tem de lidar com uma decisão. É dever do GM interpretar o resultado dessa jogada de dados, e muitas vezes, ela pode significar a diferença entre a vida e a morte. Existem realmente duas escolas de pensamento quando o assunto é jogar dados, e muitos GMs caem em algum ponto entre elas.

O *GM dos Dados* considera os dados a lei. Cada resultado é esculpido em pedra e ele nunca "falsifica" as jogadas de dados. Os dados fornecem um elemento necessário de drama ao seu jogo. Como discutimos antes, dados adicionam uma força arbitrária ao mundo do jogo, uma força que não se preocupa se as

ações dos Heróis foram bem sucedidas ou falharam. É o destino cego, uma força que ninguém – nem mesmo o próprio GM – pode manipular.

Com esta força arbitrária vagando por aí observando tudo se mover, cada dado jogado é importante. Quando os jogadores pegam os dados, eles sabem que estão literalmente colocando o destino de seus Heróis nas mãos de algo que eles não podem controlar. Não importa quão bem manipulem as chances de sucesso, *sempre* há a chance destes dados se voltarem contra eles e trazer o desastre até seus Heróis, arrebatando a derrota das garras da vitória. Por outro lado, quando as chances estão contra eles, há uma chance igual dos dados obterem dez, transformando um desastre certo num triunfo surpreendente e dramático.

O GM *da História*, por outro lado, usa os dados apenas como uma diretriz. (Alguns nem mesmo jogam dados!) Cada dado jogado é uma *sugestão* de sucesso ou falha para uma ação. Em outras palavras, um teste de Salto falhado não necessariamente significa que o arcæólogo não conseguiu seu salto; isso pode significar que ele caiu alguns centímetros antes, bateu do lado do poço e está pendurado no canto com seus dedos.

O GM da História está mais interessado em contar uma boa história do que jogar um jogo. Certamente os dados podem indicar falhas e sucessos de surpresa, mas mais frequentemente, ele não os deixa arruinar uma boa história só por causa da surpresa. Por outro lado, os jogadores que jogam com o GM da História sabem que ele está adulterando os dados por trás de seu escudo, removendo assim um pouco do drama das jogadas de dados.

"Também Sou um Iniciante!"

Da primeira vez que se sentar para conduzir *7º Mar* para seus jogadores, assegure-se de lembrá-los que esta é a primeira vez que você conduz o jogo – talvez até mesmo a *primeira vez* que é um Mestre. Você está sujeito a cometer erros, mas certamente os corrigirá rapidamente e manterá o jogo em movimento. Lembre, são seus amigos. Eles compreenderão.

Preparação

Ainda que Mestrar exija uma dose saudável de improviso, outro ingrediente importante para um jogo bem sucedido é preparação. Passemos por alguns passos, olhando como um pouco de consideração antes que o jogo comece pode ajudá-lo a evitar armadilhas perigosas.

Seu Grupo

Antes de começar a escrever histórias, tire um momento para pensar sobre seu grupo. Seus jogadores têm de responder às Vinte Perguntas, e agora é hora de responder algumas você mesmo.

Que tipo de grupo você tem?

A dinâmica de cada grupo é diferente e fica a seu critério medir os temperamentos de seus jogadores. Cada mesa de jogo tem um conjunto de regras não escritas; mesmo se você tiver um novo grupo, eles desenvolverão seu próprio "código de leis" em breve.

Alguns grupos são muito regrados sobre sua interpretação, enquanto outros grupos são menos formais. Alguns permitem livros e blocos de notas na mesa, enquanto outros exigem que você traga sua própria planilha de Herói. Pense sobre seu próprio grupo por um momento. Sob que regras eles operam? Se você tem um grupo novo, que regras você *quer* que tragam à mesa? De um jeito bastante real, a mesa é seu domínio, e as regras que você estabelece no início do jogo ditarão as atitudes e comportamentos de seus jogadores.

Apresente seu próprio conjunto de regras que você quer seguir. Aqui estão algumas questões para considerar enquanto pensa sobre as regras que quer em sua mesa.

Por exemplo, muitos GMs acham que *qualquer* distração do jogo apaga a suspensão da descrença,

então eles proíbem livros e desenhos não relacionados ao jogo na mesa. Por outro lado, alguns GMs encorajam os jogadores a desenhar e rabiscar enquanto jogam, desde que o artista esteja desenhando Heróis, cenários, cenas e NPCs. Alguns GMs até mesmo encorajam que sejam mantidos diários dos personagens durante o jogo. Estes diários são escritos da perspectiva do personagem e documentam suas aventuras em seu jogo.

Finalmente, alguns GMs encorajam um tipo de "investigador de mesa", alguém que mantenha uma pilha de enciclopédias, dicionários de língua estrangeira e outros livros para procurar fatos obscuros quando os jogadores fazem perguntas que o GM não é capaz de responder.

Embora você queira lidar com a questão que é feita, lembre-se, as regras da mesa são como qualquer outra regra do GM. Uma vez tomada uma decisão, fique com ela.

O Coral

Pense em seu grupo de jogo como um coral, e você como o maestro. Desde que todos cantem em harmonia, você terá algo belo. Mas quase todos querem cantar solo de vez em quando.

Quanto mais jogadores você adicionar ao grupo, mais tempo terá de alocar a cada Herói. Todos querem um momento para brilhar ao sol. Certo, muitos deles querem mais do que um momento, mas ainda é *seu dever* ter certeza de que todos na mesa tenham o que querem. Quanto mais pessoas estiverem sentadas em volta da mesa, mais difícil será acomodar a todas elas.

A melhor forma de alocar tempo para os jogadores é com seus Antecedentes. Antecedentes dizem-lhe muito sobre um jogador e seu Herói, incluindo em que tipo de histórias ele quer se envolver. Arranje todos os Antecedentes em sua frente e dê uma boa olhada neles. Imagine quais funcionam juntos e quais não funcionam. Então, uma vez que tenha alguns pares, escreva histórias em torno delas.

Os Heróis com Antecedentes semelhantes serão o centro de algumas histórias enquanto os outros Heróis tomarão o segundo plano – ou ao menos uma figuração – enquanto aquelas histórias são construídas e resolvidas. Então, quando chegar sua vez, trocam de posição.

Lembre-se de explicar seu método a seus jogadores. A comunicação é sua ferramenta mais poderosa. Se seus jogadores não sabem o que você está fazendo, ficarão impacientes porque pensam que você os está ignorando em favor de outro jogador. Se você explicar-lhes como a narrativa de alternância funciona, eles sentarão e fornecerão um pano de fundo colorido até que seja sua vez de ficar no foco narrativo.

Seus Jogadores

Agora que você deu uma olhada no grupo como um todo, passemos algum tempo olhando para seus jogadores individualmente.

Todos aqueles que jogam jogos de interpretação o fazem por diferentes razões, mas existem alguns "arquétipos" que tendem a ser recorrentes.

Líderes

"Não se preocupem. Tomarei conta disso."

O primeiro tipo de jogador é o Líder. Sendo um bom líder natural ou não, ele tende a terminar no papel de líder, principalmente devido ao fato de que ele assumirá o papel queiram os outros jogadores ou não.

Honestamente, não importa se ele é um bom líder ou um mau líder, pois de qualquer forma, ele faz histórias. Um mau líder normalmente é um líder falastrão, deixando as pessoas erradas furiosas com os Heróis. Esta é uma grande desculpa para semear o componente fundamental do enredo: conflito!

O único aspecto ruim do líder falastrão é que ele pode fazer com que todos entrem em grandes problemas, o que pode levar a um mau relacionamento entre os jogadores. Os outros jogadores vão querer retirar o Herói de sua posição e eleger um novo líder. Esta é uma situação complicada para se lidar, mas a melhor forma de fazer isso é neutralizar a situação antes que aconteça. O líder pode dizer a coisa errada para a pessoa errada – um rei, digamos – e ao invés de levá-lo a mal, o rei vê o deslize como coragem. Afinal, apenas um homem de grande coragem pensaria em falar com um rei dessa forma. O rei fica encantado pelo jovem líder e decide falar-lhe em particular e dar-lhe alguns conselhos sobre liderança.

Isto conclui duas coisas. Deixa o jogador preencher o papel de líder enquanto você lhe dá conselhos de líder através dos lábios de um NPC. Se um jogador quer preencher o papel de líder, não o desencoraje. Ao invés disso, ajude-o. Ele se tornará um líder melhor e você terá muitas oportunidades para enfiar os Heróis em problemas enquanto ele aprende os macetes do ofício.

Líderes naturais, por outro lado, são quase sempre uma bênção. Eles têm a habilidade de manter os jogadores pensando em uma direção (mesmo que seja a direção errada) e mantêm um bando de Heróis discrepantes juntos. Ele pode ser inspirador e motivacional, mas também pode exigir mais do que sua fatia devida dos holofotes.

Solucionadores de Problemas
"Bem, se pude fazer aquilo, então logicamente devo ser capaz de fazer isso..."

Alguns jogadores são menos interessados no enredo, caracterização e narrativa. De fato, a única razão de estarem na mesa é o desafio intelectual que você joga no caminho. Estas donzelas e camaradas são aqueles que desconstroem seus truques e armadilhas elaboradas e descobrem uma porta dos fundos para seus problemas que você *nunca* considerou. Eles são espertos e inteligentes e sempre apresentam opções que desequilibram o jogo.

Escavar buracos em seus enredos, armadilhas e planos é uma *coisa boa*. Mostra que ele está tendo interesse em seu jogo. Aquele cara caindo de sono no canto? *Ele* é um problema, não este cara. Desde que você lhe dê o que ele quer, o solucionador de problemas ficará feliz com seu jogo.

O Novato
"Ei, estes dados têm muitos lados!"

Um jogador novo ou um jogador que não esteja seguro do gênero muitas vezes deslizará em sua cadeira e observará por um tempo. Está tudo bem em deixá-lo confortável com a situação, mas assegure-se de que ele saiba que você está prestando atenção. É fácil perder o interesse quando você se sente como parte do cenário.

A melhor forma de ter um jogador incerto envolvido é ao prendê-lo com um companheiro, seja um NPC ou outro jogador. Se for outro jogador, pegue alguém em quem confie. Se for um NPC, escolha um que tenha conquistado o respeito dos outros jogadores. Dessa forma, quando tiver uma pergunta, ele pode perguntá-la em personagem. Se tiver um companheiro jogador, ele pode escrever anotações ou sussurrar quando tiver uma pergunta sobre mecânica. Também, ter alguém próximo a você durante o combate (tanto em personagem quanto na mesa) pode ser reconfortante.

Jogadores Ambiciosos
"Belo castelo, sua alteza. Como está a manutenção?"

Finalmente, nós temos o camarada cujo único interesse é governar o mundo. Claro, ele está indo pelo caminho longo, mas tudo bem. Mais cedo ou mais tarde, seu Herói será impelido aos escalões superiores da política e estará na linha de sucessão da coroa. Ou navegará para alguma ilhota e se estabelecerá como um deus-rei... até que encha o saco e passe para aspirações superiores.

O jogador ambicioso é o mais fácil para o GM porque, como o líder, ele faz suas próprias histórias. Ele sabe exatamente o que quer e exatamente o que ele tem de fazer para conseguir. Ele espera que você jogue obstáculos no caminho e fica feliz quando você faz isso. Entretanto, é muito fácil para ele esquecer aqueles que o ajudaram a chegar onde está, e até mesmo desconsiderar as metas dos outros em detrimento da sua própria. Não o deixe esquecer que ele não é o único jogador em sua mesa. Com certeza ele terá o que quer de seu jogo, assim como todos os outros que estão aqui. De fato, quanto mais ele ajuda-os a alcançar suas próprias metas, mais oportunidades ele tem de fazer aliados para ajudá-lo a alcançar o seu próprio. Ajudar a resgatar a irmã de outro Herói pode levar a um poderoso casamento político. Salvar o pai de outro Herói da bancarrota pode estabelecer alguns laços econômicos. E não esqueça que os Cavaleiros da Rosa e da Cruz estão conectados a quase toda coroa em Théah, então obter sua atenção certamente ajudará.

Conclusão
Obviamente, existem mais do que alguns estereótipos de jogadores lá fora, e todos têm um pouco de cada tipo em seu sangue. Esperançosamente, os exemplos acima deram-lhe uma ideia de como você pode preparar-se para seus jogadores mesmo antes de sentar e escrever uma única palavra da história. Mantê-los em mente quando se prepara para seu jogo ajudará a saber agir quando as situações e os problemas surgirem.

O Chapéu do Autor

Uma história é muito parecida com uma máquina: é constituída de partes (móveis e fixas) que fazem tudo funcionar. Se uma parte for quebrada toda a máquina sofre, então você tem de ter certeza de que toda sua história está bem azeitada e conservada. Isso dá um pouco de trabalho, mas como dito acima, se você for esperto, encontrará formas de fazer com que seus jogadores assumam muito do trabalho para você.

As partes mais importantes de uma história são Extensão (que tamanho sua história tem), Tema (o que a história diz), Enredo (o que está acontecendo na história), Personagem (em torno de quem a história acontece), Narrativa (a voz que você usa para contar a história) e Cenário (onde a história toma lugar). Existem alguma coisa e outra que você pode utilizar, mas por enquanto, vamos olhar o básico.

Extensão

Quando você se senta para decidir que tipo de história você quer contar, uma das primeiras considerações é a extensão da história. Que tamanho você quer que a história tenha? Você quer que ela se estenda por toda Théah, ou você quer que ela foque numa única taverna e seus clientes regulares? Tanto histórias de curta envergadura quanto épicos extensos têm suas vantagens e desvantagens, então olhe rapidamente ambos.

Épicos

A Ilíada, *A Odisseia*, *O Senhor dos Anéis* e *Duna* são todos exemplos de Épicos. A história não é focada em apenas uma perspectiva, mas em muitas. Nós não vemos a luta de uma pessoa, mas as lutas de muitas. Com dúzias de personagens, todos com suas próprias histórias e motivações, você tem muito a registrar.

A parte boa dos Épicos é que você conta uma história com amplas pinceladas. Com muitos pontos de vista diferentes, você pode mostrar aos jogadores partes de informação em flashes para dar-lhes impressões ao invés de detalhes. De fato, os Épicos que dão tantos detalhes tendem a inundar o ritmo, deixando os jogadores sentindo-se como se levasse uma vida inteira para chegar ao ponto da história.

Histórias Pessoais

Histórias menores têm o problema oposto. Uma história pessoal foca apenas em alguns personagens que raramente deixam uma área geográfica. Muitos assassinatos misteriosos ou romances policiais são histórias de um único Herói numa área tentando chegar ao clímax da história tão rápido quanto possível. Entretanto, por haver apenas um ponto de vista de personagem, o autor pode passar algumas páginas aqui e ali nos detalhes. O desafio em narrar histórias pessoais é que qualquer coisa que apresente repentinamente se torna pétrea. Uma vez que comece a apresentar detalhes, você tem de manter registro deles. Apresentar duas descrições diferentes da taverna que seus Heróis frequentam arrisca a suspensão da descrença de seus jogadores, então você tem de assegurar-se de lidar com esses detalhes.

Modos de História

Você pode contar quase qualquer tipo de história em Théah, seja ela uma aventura de capa e espada, intriga de corte, alto romance ou até mesmo saques a calabouços. Nós chamamos estes diferentes sabores de *7º Mar* de "modos de história". Isto inclui todas as formas diferentes de narrar histórias em Théah. Aqui está uma breve lista de modos de história com alguns exemplos para mostrar-lhe como fazê-las adaptarem-se a seus Heróis.

Aventura

Mais do que qualquer coisa, *7º Mar* é sobre heróis e suas aventuras. É um jogo de ação em ritmo acelerado, com homens e mulheres realizando feitos incríveis de ousadia, pois é isso que os heróis fazem. Histórias de aventura envolvem muitos Brutamontes, alguns Capangas e um Vilão chefe que é confrontado apenas no início e no final da história, quando ele coloca as cartas na mesa.

Histórias que melhor emulam o modo Aventura são os romances de Alexandre Dumas, tais como *Os Três Mosqueteiros* e *O Homem da Máscara de Ferro*. Cada um inclui toneladas de cenas de luta, saltos que desafiam a morte, muitas perseguições e belas mulheres (e homens – aprovamos iguais oportunidades em Théah).

Conspiração

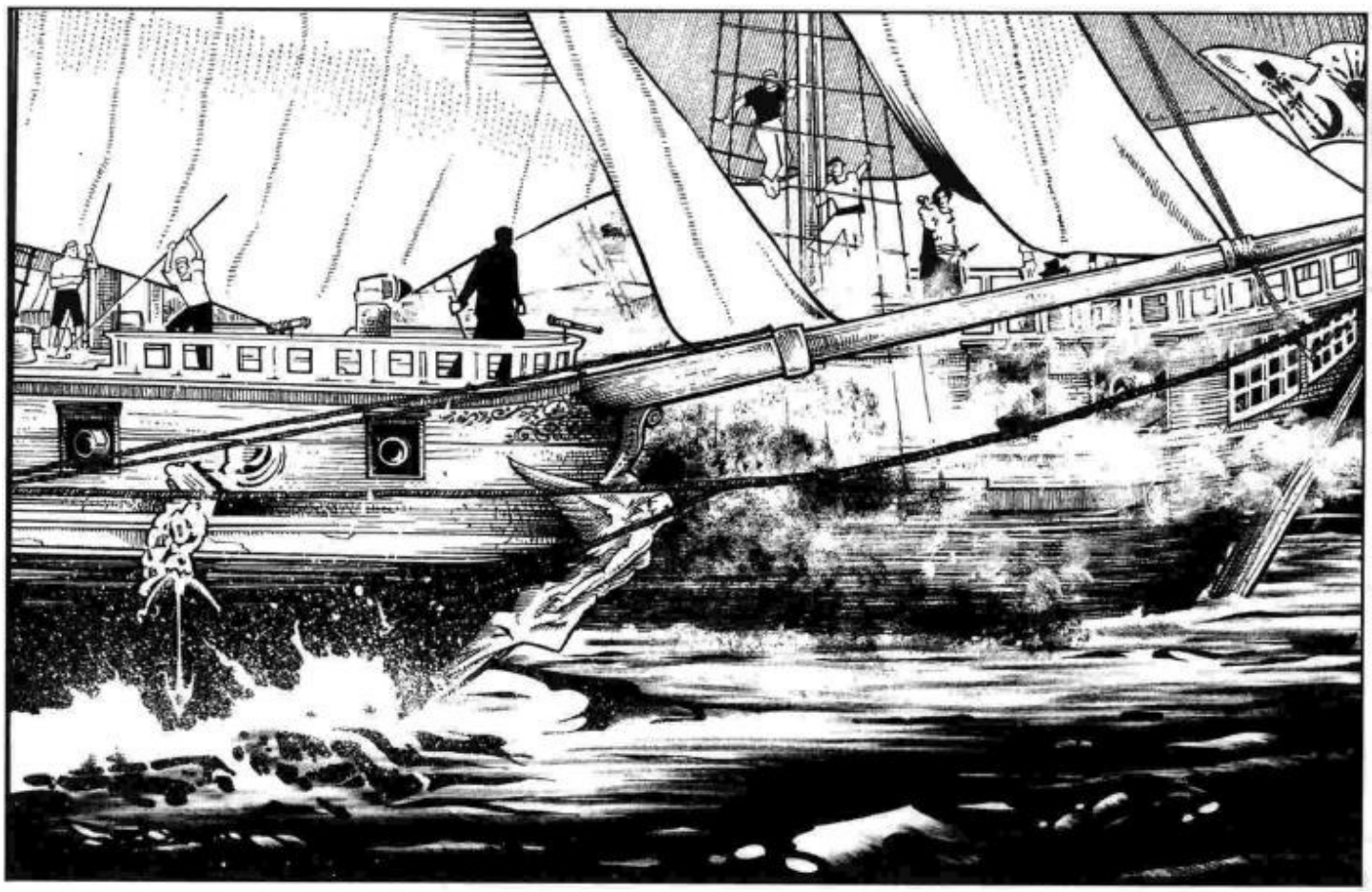
7º Mar também é um jogo de conspiração global. Por quem O'Bannon e MacDuff realmente estão lutando? O Empereur de Montaigne realmente é tão tolo quanto parece ou está planejando em um nível que não conseguimos compreender? Sobre todos aqueles príncipes vodacce, cada um conspirando para tomar controle dos outros? E então temos as Sociedades Secretas. Cada uma é um tesouro de ganchos de aventura só esperando para acontecer.

Os melhores recursos a procurar como um jogo de Conspiração em *7º Mar* pode funcionar são *O Pêndulo de Foucault* de Umberto Eco e *El Club Dumas* de Arturo Pérez-Reverte. O primeiro lida com o assunto da conspiração templária num nível global que você tem de ler para crer. *El Club Dumas*, por outro lado, é mais uma história de mistério/conspiração envolvendo algumas páginas manuscritas da obra de Dumas e o que acontece a cada alma que as toca.

Jogos em modo de Conspiração normalmente revelam um ritmo muito mais lento do que jogos de aventura; a iluminação é mais sombria, as vozes são mais silenciosas e o perigo muito mais próximo.

Espionagem

O início do século dezessete é o nascimento da espionagem moderna. O mais famoso espião do século XVI foi o próprio John Dee da Rainha Elizabeth, que conseguiu roubar cartas, mapas e instrumentos náuticos e trouxe-os de volta à Inglaterra.



Num jogo de espionagem, a ameaça de descoberta muitas vezes é mais perigoso do que a morte. Se um espião é descoberto ele traz vergonha, desgraça e perda à sua nação. Ele também deixa sua nação numa situação muito comprometedora. Lembre-se, esta ainda é uma era quando nações podem estar dispostas a pagar por um espião; tudo isso depende se o governante de sua nação é um Vilão ou um Herói.

Campanhas de Espionagem são sobre contrabando de informação, uma mercadoria que está sempre em demanda. Seja tecnologia rival, diários de pesquisa do Colégio Invisível, mapas ou cartas ou até mesmo mensagens de amantes, as pessoas sempre estão dispostas a contrabandear informação por fronteiras inimigas, e seus Heróis são aqueles que fazem isso.

Matar e Trucidar
Jogadores que não estejam interessados em conversas espirituosas, manobras clandestinas ou roubar tecnologia de nações estrangeiras podem exigir uma boa e velha campanha de matar e trucidar.

Existe um monte de feras na natureza de Théah. Lembre-se, Théah não alcançou o conceito de produção em massa, então ainda existem florestas densas cheias de criaturas esperando para descer sobre alguma vila e espalhar o terror sobre seus habitantes. Quase todo nobre em Théah está procurando por um bom xerife para manter suas terras e assegurar-se de que nada aconteça. Campanhas de xerifes são perfeitas para os jogadores que só querem sair para o mato e esmagar as cabeças dos monstros. Além disso, a divisão de Homens Escudo da Sociedade dos Exploradores está sempre procurando por recrutas.

Horror
Há definitivamente algo assustador acontecendo com alguns dos feiticeiros em Théah. O que há entre as fronteiras dos portais, e o que acontece àqueles que ousam abrir os olhos e dar uma olhada? Quão dispostos seus Heróis estariam a usar suas Aptidões Porté numa casa cheia de fantasmas dos espelhos? E quem pode dizer que um fantasma do espelho não pode sair de sua prisão? Quem diz que os espelhos não estão mostrando algo que não podemos ver? Talvez os fantasmas estejam vagando nos corredores e nós só podemos vê-los nos espelhos? Não esqueça que existem muitas regiões inexploradas em Théah, todas com horrores babando só pedindo para ser descobertos.

Por último, existem os cultos de magia negra nas sombras de Théah adorando aos deuses famintos e sombrios. Os lacaios da Legião não estão de brincadeira, e eles acreditam que podem despertar os horrores dormentes do além e trazê-los para o fim do mundo. Isso não arruinaria seu dia?

Intriga
Uma campanha de intriga é um jogo de política, seja num nível pessoal ou nacional. Não cometa erros: os jogos de política jogados são tão mortais quanto qualquer outro. Para os homens e mulheres nas cortes, Théah é um grande tabuleiro de xadrez, e os exércitos que lutam sobre suas montanhas e campos estão lá apenas para apoiar suas ameaças.

No jogo de política, o recurso mais valioso é a verossimilhança (a habilidade de parecer confiável). O propósito de jogos políticos é acabar com a credibilidade de seu inimigo e construir a sua própria, então um único erro pode se provar fatal. Quando um blefe cuidadosamente construído sai mal, o jogo acaba e o vitorioso reivindica os espólios.

Campanhas de intriga são melhores quando os jogadores estão dispostos a deixar seus sabres e pederneiras para trás e praticar seu raciocínio e verve. Estilo é tudo na corte; como você diz algo é mais importante do que o que diz. Isto é, até você começar a sussurrar em cantos escuros. Promessas são as barras de ouro da política, e quebrar uma única delas é duvidar de cada promessa que venha a fazer no futuro.

Militar
Théah a pouco emergiu de uma guerra de trinta anos que mudou tudo com relação à política. A Guerra da Cruz destruiu Eisen de tal forma que ninguém queria reclamar seus espólios – nem mesmo Eisen. Foi uma guerra religiosa, e muitos eruditos dizem que essa será

a última guerra religiosa lutada em Théah. Ainda assim, mesmo se a Guerra da Cruz fosse a última guerra religiosa de Théah, certamente não seria a última vez que as nações jogam seus exércitos uns contra os outros.

Existem duas guerras atualmente varrendo Théah, e uma nação está envolvida em ambas. As tropas de Montaigne ocupam seções de Castillia e outro exército montaigne está marchando sobre Ussura. A primeira ação foi bem sucedida. A costa oriental de Castillia foi capturada e a foz do Grande Rio agora pertence a Montaigne. Ainda que os exércitos de Montaigne não tenham sido capazes de mover-se mais para o leste, eles têm mantido suas posições contra os contra-ataques de Castillia com grande sucesso. Um fluxo constante de mantimentos do norte têm assegurado o controle montaigne sobre o rio por algum tempo.

De certo modo, a segunda campanha militar de Montaigne também se provou bem sucedida. Montegue não encontrou sucesso ao invadir Ussura, e se retornar (há uma probabilidade dele não voltar) terá de reportar ao Imperador que falhou em sua missão de capturar a metade leste do rio, assegurando a Montaigne controle sobre o comércio fluvial. O grande Montegue então será publicamente desgraçado, assegurando a posição política do Imperador. A campanha está indo exatamente como o Imperador planejou.

Jogar numa campanha militar envolve grande responsabilidade dos jogadores. Alguns Heróis terão nível superior a outros, o que pode causar tensão entre os jogadores. Isto exige que todos os participantes reconheçam a importância do procedimento e protocolo militar. Aqueles com posto superior aos outros não devem abusar de suas posições, ainda que aqueles em posições inferiores devam obedecer às ordens. Em outras palavras, os dois têm de trabalhar juntos ou todo o sistema cai por terra. Assim como no exército de verdade.

Uma campanha militar também é uma oportunidade de mostrar a coragem nua e crua que o espírito humano é capaz de invocar. Filmes como *O Resgate do Soldado Ryan* são exemplos perfeitos. Soldados são treinados para obedecer ordens sem questionar, pois mesmo um momento de hesitação custará – não custaria – a vida de alguém. Eles são treinados para ficar vivos e, ao mesmo tempo, abandonar suas vidas se isso significar salvar outras.

Por outro lado, aqueles no comando têm uma tarefa dupla: manter seus homens vivos, e completar as missões, não importando o custo. Esta dicotomia é poderosa, e pode fornecer sessões de interpretação dramáticas e dinâmicas.

Tema

A primeira coisa a considerar antes de fazer qualquer outro esquema ou preparativo é considerar o tema de sua história. O tema de uma história normalmente é uma única palavra ou uma frase que é somada à ação principal da história. Não é o que acontece dentro da história (esse é o enredo, e falaremos sobre ele em seguida), é a ideia por trás da história. Por exemplo, se você diz que *Hamlet* é a história de um homem intimado pelo fantasma de seu pai a matar aqueles que o mataram, você descreveria o enredo. Mas se você

disser que era uma história de vingança, então você estaria falando sobre o tema.

Escolher um tema ajuda-o a preencher os detalhes de sua história. Por exemplo, uma história sobre vingança teria um tom de voz muito diferente de uma história de amor trágico. Os personagens se relacionariam de forma diferente, os eventos se desdobrariam de maneira diferente e o cenário poderia até mesmo parecer diferente, tudo para enfatizar que esta é uma história sobre vingança.

Situações Dramáticas

Foi dito que existem apenas sete histórias no mundo. Georges Polti escreveu que existiam trinta e seis e dissecou cada uma em detalhes vivos. Nós não listaremos todas as trinta e seis aqui, mas estamos usando sua obra para detalhar uma lista de uma dúzia de "situações dramáticas" para que possa examinar e escolher. Estes não são exatamente enredos, nem são precisamente temas, mas algo entre um e outro. Eles são arquétipos de histórias dos quais se pode tirar ideias quando seu poço estiver secando (ou você apenas não sabe o que jogar hoje!). Dê uma olhada, divirta-se, e pegue *The Thirty-Six Dramatic Situations* do Sr. Polti se tiver oportunidade.

Sequestro
Conceito Básico: Os Heróis são sequestrados, mantidos contra sua vontade e devem fugir.

Questões Importantes: Que são os sequestradores? Por que eles escolheram abduzir os Heróis? O que eles têm a ganhar com o sequestro e o que os heróis têm a perder?

Exemplos: *Fugindo do Inferno*

Ao invés de resgatar a bela donzela, os Heróis acham-se carecendo de resgate. Às vezes, os Heróis devem apenas sobreviver o suficiente até o resgate, mas histórias mais dramáticas envolvem fuga. Histórias de fuga são incríveis oportunidades de ver os Heróis operando em seu máximo sem equipamento, aliados, nada além de seu raciocínio. Histórias de fuga exigem muita preparação, embora você geralmente não precise apresentar um plano de fuga para os jogadores – estes ratos espertos normalmente encontram algo por si sós.

Ambição
Conceito Básico: A luta por posição e/ou poder e o preço que ela custa.

Questões Importantes: Quem está ascendendo em poder e o que ele está disposto a fazer? Quem ele deve derrubar para alcançar seu objetivo? Quem interromperá seu plano ou ficará contra ele quando alcançar seu objetivo?

Exemplos: *Ricardo III*, *Wall Street – Poder e Cobiça*, *Macbeth*

Normalmente esta história é contada da perspectiva de um vilão com os heróis tentando frustrar sua corrida pelo poder. Quanto mais implacável o vilão, melhor. É tudo uma questão de em quem você está disposto a pisar para subir ao próximo degrau da escada, e quem você está disposto a tirar do caminho. Uma vez que os heróis descobrem os feitos dissimulados do vilão, torna-se seu dever dispensar justiça em proveito daqueles que sofreram por sua ascensão.

Empreendimento Ousado
Conceito Básico: um feito perigoso.

Questões Importantes: O que é o feito: um roubo, preparativos para um conflito, expedição? Quem são os homens e mulheres que escolheram colocar suas vidas em risco desta forma? Qual é o prêmio/meta da expedição e quais são as consequências?

Exemplos: A trilogia de *Indiana Jones*, *Os Suspeitos*, *Missão: Impossível*

Qualquer jornada que termine com a recuperação ou descoberta de algo perdido é grande coisa para *7º Mar*. Expedições arcæológicicas a cidades perdidas têm aventura o suficiente para os corações mais austeros. Existem outros tipos de empreendimentos ousados, claro. Roubos ousados, resgates ousados e romances ousados são apenas alguns exemplos.

Libertação
Conceito Básico: O herói resgata um amigo condenado ou liberta outro do cativeiro.

Questões Importantes: Quem foi capturado? Quem o capturou? Quem quer a vítima resgatada? Que consequências seguirão se a vítima não for resgatada?

Exemplos: *O Homem da Máscara de Ferro* (filme), *Aliens*

A história de um Herói resgatando alguém injustamente aprisionado ou condenado à morte é grande material de aventura. A maior história mítica no mundo – a jornada do Herói – envolve o Herói indo ao mundo inferior para salvar um camarada ou amigo. Talvez o pai ou patrono de alguém tenha sido capturado por um inimigo e morrerá quando o sol nascer amanhã. Uma tentativa de fuga ousada deve ser feita para salvar a vítima, ou sérias consequências seguirão. Talvez o prisioneiro seja de importância política significativa, tal como o primogênito de um rei ou uma filha que foi tornada noiva para dar fim a uma disputa de fronteiras. Muita espionagem e ação estão envolvidas nesse enredo, um dos melhores do gênero.

Desastre
Conceito Básico: Grande poder caiu em mãos erradas; a natureza contra o homem.

Questões Importantes: Que tipo de desastre? Que são aqueles que serão afetados por ele? Como alguém sobreviveria?

Exemplos: *Titanic*

Histórias de desastre lembram-nos do poder da natureza e quão indomável o espírito humano pode ser quando as coisas estão feias. Na atualidade, nossa tecnologia nos mantêm (ao menos parcialmente) abrigados de tempestades, terremotos, incêndios e inundações, mas em Théah tal tecnologia ainda está séculos distante. Os théanos não têm galerias pluviais para protegê-los de chuvas fortes, isolamento e aquecedores elétricos para proteger de tempestades de inverno ou arquitetura flexível para proteger contra terremotos, e ainda que possam ter bombas d'água, eles não têm mangueiras de incêndio ou roupas antichamas ou mesmo bombeiros profissionais. Os théanos são altamente vulneráveis ao desastre, o que lhes oferece grande oportunidade de heroísmo quando surge o momento.

Enigma
Conceito Básico: Um mistério que deve ser resolvido.

Questões Importantes: Quem fez, onde fez, o que fizeram com, como fizeram e por que fizeram?

Exemplos: *As Aventuras de Sherlock Holmes*, *Intriga Internacional*, *El Club Dumas*

Existem muitos tipos diferentes de mistérios, e nem todos envolve um corpo sobre uma mesa num quarto trancado. Mistérios também incluem quebra-cabeças que devem ser resolvidos, testes que devem ser passados e identidades que devem ser descobertas. Todas histórias contêm elementos de mistério, mas esta situação envolve apenas cerca de Cinco Questões (quem, onde, o que, como e por que).

Contenda Entre Famílias
Conceito Básico: Duas famílias (ou mais) estão envolvidas numa contenda que levará à ruína de uma ou de ambas.

Questões Importantes: Qual é o personagem de cada família? Todos os membros da família buscam arruinar uma à outra, ou existem aqueles que são relutantes? Que tipo de poder ou influência estas famílias têm que lhes permite estabelecer tal conflito?

Exemplos: *Romeu e Julieta*

Existem centenas de histórias envolvendo duas famílias que desejam arruinar uma à outra por razões que até mesmo o mais velho na família já esqueceu. As velhas tragédias gregas centram-se em torno do conceito de orgulho e honra de família, reiterando a importância do dever de um filho ou filha à família, a despeito do custo. Muitas das outras situações dramáticas nesta lista podem ser reunidas com famílias em contenda: vingança contra uma família rival, amor entre duas famílias rivais, libertação de uma família rival, etc. Histórias sobre famílias tendem a apagar a importância do indivíduo, ou ao menos mostrar como um filho disposto pode derrubar uma família poderosa se ele colocar suas próprias necessidades acima das de seus parentes.

Amor
Conceito Básico: Dois amantes devem sobreviver num mar conturbado de circunstâncias além de seu controle.

Questões Importantes: Que virtudes estes amantes têm que lhes dá a força para sobreviver? O que suas famílias pensam? Quem quer dividi-los e por quê?

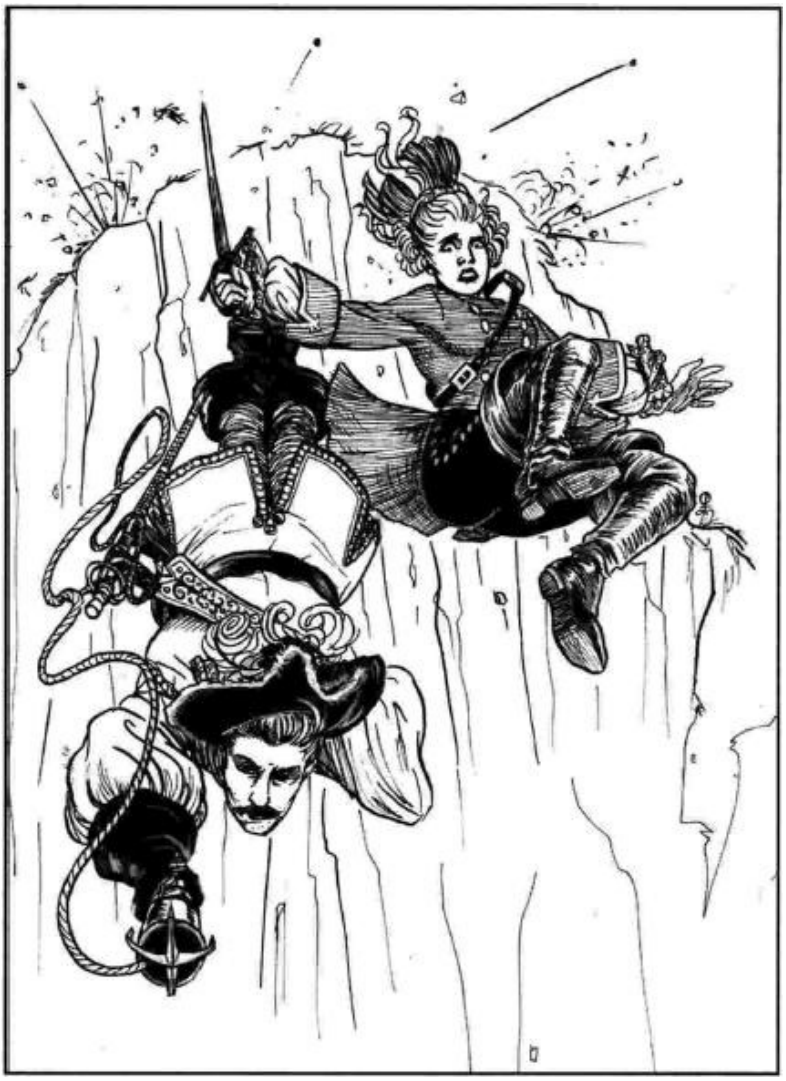
Exemplos: *Tristão e Isolda*

O conceito de "amor romântico" (amor obstinado entre um homem e uma mulher) não é novo em Théah, mas é um conceito que foi suprimido por quase quatro séculos. O amor romântico encontrou voz pela primeira vez nos romances de cavaleiros, damas e cavalheirismo de Avalon. Estas histórias eram vastamente populares nos séculos doze e treze, mas perderam popularidade logo depois. Só recentemente estas obras foram restauradas pelos autores românticos da Théah moderna, revivendo os antigos debates sobre amor e seus efeitos sobre o corpo e a alma humana. O amor não é um conceito popular; é um conceito perigoso. Homens e mulheres casam pela família, não um pelo outro. Casamentos são arranjados por dinheiro, propriedade, influência e posição, não por amor. Fugir é um crime em quase todo país e duramente punido. Histórias de amor são populares nas cortes, mas o amor verdadeiro é perigoso, escandaloso e punível com tortura.

Perseguição
Conceito Básico: Um fugitivo é ameaçado com captura e punição.

Questões Importantes: Quem é o fugitivo e por que ele está sendo perseguido? Até onde aqueles que o perseguem estão dispostos a ir para pegá-lo? Como os outros reagirão ao fugitivo se eles descobrirem sua identidade?

Exemplos: *Os Miseráveis*, *O Fugitivo*, *O Incrível Hulk* (programa de TV), *Nowhere Man*



Talvez o tema mais popular na televisão, a perseguição é uma das situações dramáticas mais intrigantes. Quando usa a perseguição, tenha certeza de enfatizar o fato de que o fugitivo está sempre caindo pelas tabelas e aqueles que o perseguem nunca se cansam. Outra consideração importante é a justeza da perseguição. O fugitivo é falsamente acusado de um crime, ou ele está sendo perseguido por uma razão completamente diferente? O fugitivo não tem de fugir da lei; ele pode estar fugindo de criminosos que buscam o conhecimento que ele obteve, ou ele pode estar fugindo de algo completamente sobrenatural, tal como um horror de além dos Portais...

Vingança
Conceito Básico: Um grande erro deve ser vingado com sangue.

Questões Importantes: Que erro foi cometido e por que exige vingança? Por que foi cometido? Quais foram as consequências da ação?

Exemplos: *Hamlet*, *O Conde de Monte Cristo*, *Otelo*

A vingança é a "grande motivadora" da literatura. Quase todas as histórias mais famosas envolvem-na. É importante notar que a justiça é muito diferente da vingança; a primeira é uma punição impessoal enquanto que a última é um revés pessoal à dor. Quando usa vingança, deve ser algo tão abominável que a justiça não fornecerá a devida satisfação pessoal. Lembre-se, é considerado honrado obter vingança em muitos círculos théanos e é covardia deixar atos desprezíveis passarem sem vingança.

Revolta
Conceito Básico: Conspiração ou revolta contra a autoridade ou convenção

Questões Importantes: Quem são as figuras de autoridade e o que elas representam? Quem são os revoltosos, e sua revolta é justa ou egoísta? Qual é o custo de remover as figuras de autoridade? Como a revolta é justificada?

Exemplos: *V de Vingança*, *A Nave da Revolta*, *A Revolução dos Bichos*

Rebelar-se contra a autoridade pode ser lidado em dois níveis: político ou pessoal. A revolta política envolve questionar a autoridade do estado, enquanto que na revolta pessoal, o herói questiona a autoridade daqueles acima dele, tal como sua família ou grupo de iguais. O elemento importante desta situação é mostrar o heroísmo do indivíduo sozinho contra um poder que é muito maior que ele – ou ao menos parece ser maior.

Os Heróis também podem jogar do outro lado da revolta, tentando manter o status quo enquanto aqueles sob eles lutam para remover os Heróis do poder.

Cena, Ato, História e Épico

No uso contemporâneo, um "épico" é uma história longa que leva três ou mais livros para terminar. Entretanto, dentro do épico, pequenas histórias nascem, crescem, evoluem e são resolvidas. Dentro destas histórias menores, cenas memoráveis ajudam a empurrar a história até sua conclusão.

Histórias são um conjunto de Cenas e Atos que trabalham para uma resolução comum. Um Ato, por outro lado, é um número de Cenas que são ligadas por um propósito comum. Uma cena normalmente toma lugar numa única sala ou prédio. Quando os Heróis passam de um lugar a outro, as Cenas mudam.

Todas as aventuras oficiais de *7º Mar* seguirão um formato muito específico. Cada aventura contém uma ou duas Histórias. Cada História é quebrada em Atos e cada Ato é quebrado em Cenas. As Histórias serão codificadas para indicar a que Épico elas pertencem. Por exemplo, o primeiro Épico de *7º Mar* começa no Escudo do Mestre. Ele é um Épico de 3 Histórias, começando com uma História que manda os Heróis de Montaigne até Ussura.

Enredo

"Enredo" é o motor da história; ele empurra a história até sua conclusão. O início do enredo estabelece o problema direto e coloca as regras para seus jogadores. O meio do enredo é onde estes problemas tornam-se compostos com mais problemas e aprendemos um pouco mais sobre os personagens. O clímax da história é onde os personagens conhecem a fonte real de seus problemas (mesmo se os jogadores já a conheçam). A fonte de perigo revelada no clímax é finalmente resolvida na conclusão. Soa confuso? Vamos tomar um enredo que todos conhecem e dar uma olhada em suas partes.

A Abertura: Apresentação do Problema

Era uma vez um garotinho chamado João que vivia com sua mãe. Eles viviam numa fazenda seca num condado pobre e tinham muito pouco para comer. Mas eles nem sempre foram pobres. Quando João era um garotinho, um gigante veio até o condado, queimou a colheita, salgou a terra, e roubou a riqueza do condado. O gigante também matou o pai de João e roubou sua harpa mágica que podia recuperar a prosperidade da terra.

O Meio: Complicação/Desenvolvimento do Problema

A mãe de João lhe disse para pegar sua última vaca e vendê-la por sementes, mas em seu caminho até o vilarejo, João encontrou um homem que o convenceu a trocar a vaca por três feijões mágicos. Quando João voltou com os feijões, sua mãe gritou "Seu tolo! Você trocou nossa última vaca por três feijões?" e jogou os feijões pela janela. Ele e sua mãe não tinham nada para comer naquela noite e foram para a cama com fome.

O Clímax: A Fonte do Problema é Apresentada

Quando João acordou pela manhã, viu que os feijões haviam se transformado num enorme pé de feijão. Ele subiu o pé de feijão e viu um castelo nas nuvens. Quando se esgueirou até o castelo, descobriu que ele

pertencia ao gigante que havia matado seu pai e roubado sua harpa mágica.

A Conclusão: Resolução do Problema
João esgueirou-se até o castelo e recuperou a harpa de seu pai. Entretanto, o gigante farejou João ("Fi, Fa, Fo, Fum!") e perseguiu-o até o pé de feijão. Quando alcançou o chão, ele pegou o velho machado de seu pai e cortou o pé de feijão. O gigante, agarrado à enorme vinha, caiu e morreu. João restaurou o condado inteiro com a harpa mágica, tornou-se o herói da região, casou-se com a bela filha do prefeito, e viveu feliz para sempre.

Esta é a fórmula clássica de uma história. Existem outros métodos de construção de história, mas esta é aquela usada em quase todas as histórias de aventura. Dê uma olhada em algumas outras histórias com esta fórmula em mente. Entretanto, quando as histórias tentam entrar na fórmula, mas caem com a apresentação de uma das partes, elas caem bem. Olhemos cada seção parte por parte com um pouco mais de detalhes.

O Início

No início da história, você está fazendo uma promessa para seus jogadores e os personagens deles. Com cada abertura, você dita o tom da história (falaremos sobre isso depois quando passarmos para Narrativa) e mostra algumas regras implícitas. Por exemplo, com "João e o Pé de Feijão", ao mencionar a frase "Era uma vez" você está dizendo ao público que este é um conto de fadas. As primeiras palavras saem de seus lábios quando você e seus jogadores se encontram pela primeira vez – se eles são dinâmicos, ocultos, misteriosos, tempestuosos, épicos ou até mesmo sedados – lhes dirá muito sobre o tipo de jogo que estão prestes a jogar. Escolha suas palavras cuidadosamente.

Quando escreve sua cena inicial, assegure-se de que tornou seu início explícito para os jogadores. Isto pode ser tão simples quanto dizer:

"João é pobre, mas no final da história ele será rico."

Ou pode ser dito com mais sutileza:

"João voltou os olhos para o céu da noite. Ele observou as nuvens passarem pela lua e suspirou. 'Oh droga', pensou. 'Talvez algum dia eu tenha a chance de fazer as coisas do jeito certo'."

O outro elemento essencial de um bom início é a introdução de personagens importantes. Isto é onde você aponta para alguém e diz, "Olhe esta mulher! Ela é importante!" No início da história de João, nós introduzimos três personagens principais: João, sua mãe, e o gigante (podemos discutir que o pai de João é outro personagem importante – aquele que aparece fora do texto, claro, mas ainda assim muito importante). De fato, todos os personagens são introduzidos no primeiro parágrafo. Claro, existem muitas formas de apontar personagens importantes:

"Quando João finalmente adormeceu, uma figura sombria passou por sua cama. 'Amanhã, pequenino', a figura sussurrou. 'Amanhã você tomará sua herança'."

Com o exemplo acima, nós damos uma dica de alguém importante mais tarde na história. Ao ocultar sua identidade, você está dizendo, "Não é importante saber quem este personagem é agora, mas é melhor lembrarem de procurar por ele."

Mais uma vez, os inícios são importantes por dois motivos. Primeiro, eles são uma promessa ao leitor. Essa promessa dita a direção, velocidade e tom da história, quase como uma bússola. É seu jeito de dizer, "Ei! Aqui é onde nós estamos indo, isto é quão rápido estamos indo e isto é como nós chegaremos lá". Em segundo lugar, o início introduz todos os personagens importantes, ou ao menos lhe dá dicas de quem será importante depois.

In Medias Res

A frase em latim significa "no meio das coisas". Uma das melhores formas de começar qualquer história não é do início, ma quando as coisas já começaram e o enredo está em pleno andamento. *Guerra nas Estrelas* começa com uma batalha de espaçonaves. *Caçadores da Arca Perdida* começa com nosso herói mergulhando numa armadilha mortal. Comece com um estrondo e não deixe cair. Nunca.

Inicie seus Heróis com uma cena de perseguição de carruagens. Eles estão fugindo dos capangas de algum Vilão (eles recém roubaram – hã – obtiveram um antigo artefato para a Sociedade dos Exploradores) e estão havendo lutas no lombo de cavalos, no topo da carruagem e corpos voando para toda parte. Como eles entraram nessa situação? Sem tempo para considerar isso agora, você tem dez homens tentando matá-lo. Lute agora, pergunte depois!

Ou comece as coisas no meio de uma batalha naval. Pode ser com outro navio, um leviatã ou até mesmo um bando de marinheiro mareados num bote tentando lidar com um cardume de sereias com nada além de remos.

O que quer que escolha fazer, se assegure que quando o jogo comece, os Heróis tenham descoberto que estão iniciando no fogo, imaginando como caíram da frigideira.

O Velho Tio William

Deixe-nos contar a história do Velho Tio William. Esta história pode tomar lugar em qualquer país que quiser. O Velho Tio William é um parente próximo de um dos personagens que uma vez foi um dos homens mais poderosos e influentes da corte. Ele conta aos

personagens sobre sua falha, e sobre o homem que tomou sua posição de uma forma covarde e enganadora. Quando os personagens vão à corte, eles acham-na muito agradável, especialmente os jardins sombrios que lhes permitem se esconder com belas cortesãs e belos cortesãos por extensos períodos de tempo. Enquanto estão lá, contudo, ouvem por acaso uma discussão por sobre uma cerca viva. As duas vozes em silêncio discutem um esquema para derrubar o alto conselheiro do Rei e tomar a posição para si. Enquanto os personagens obtêm um lampejo de um dos companheiros (naturalmente, eles só veem um) percebem que é o mesmo Vilão que roubou a posição do Velho Tio William muitos anos atrás.

Esse é um bom começo. Ele tem um gancho (o cara que acabou com a vida do Tio William) e invoca um senso de justiça; os Heróis não apenas têm a chance de interromper um grande erro, mas eles também têm a chance de consertar um velho erro. Dependendo de como você quer lidar com ele, o tema da história do Tio William pode ser Vingança, mas também pode ser Contenda entre Famílias, Rivalidade (um dos heróis pode ser o conselheiro do Rei!), Enigma (resolver como os planos do Vilão colocam seu enredo em movimento e levá-lo até sua conclusão), ou até mesmo uma história de Ambição (a queda do Vilão do poder). Tudo isso depende de como você – o Autor – quer contar a história. Contar a história com um tema diferente apresenta-a de diferentes perspectivas, e cada perspectiva torna a história um pouco diferente.

O Meio

O meio da história desenvolve as situações e problemas que foram apresentados no início. Em outras palavras, aqui é onde as coisas ficam de ruins para piores. Problemas degeneram em complicação, equívocos ou simples malícia vilã.

O meio também é onde é mais fácil para a história se perder. Escrever uma história é como caminhar por uma floresta sombria. No início, a escolha mais difícil é tomar um lugar para dar o seu primeiro passo. Uma vez que tenha feito e acabado, os próximos minutos são fáceis. É quando você olha para trás e não pode mais ver a margem das árvores que as coisas começam a ficar sinistras.

As histórias não têm problema para começar, mas quando alcançam o meio, elas tendem a perder a excitação e a energia que tinham no início, e escorrem em pequenos enredos e fins mortos. Não deixe isto acontecer! Não perca de vista seu objetivo! Como você faz isso? Lembre-se do que prometeu a seus jogadores no início.

Se você lhes prometeu uma história de amor entre dois Heróis de famílias em contenda, fique focado nisso. Se você lhes prometeu um conto de ação, de espionagem e intriga, então tenha isso em mente. Não se deixe ou a seus jogadores se distraírem. Se você faz uma forte afirmação no início que a história está indo em uma direção, seus jogadores a seguirão. Se, entretanto, você não fez, eles vagarão por onde quiserem, e mais cedo ou mais tarde se afastarão da história que você desenvolveu para águas não mapeadas para as quais você não está preparado.

Não se perca. Mantenha a atenção sobre o fim pretendido e você estará bem. Tudo depende de assegurar-se de que você tem claro sua intenção do início, ou seus jogadores não saberão que migalha de pão seguir.

Passando até a Conclusão

O meio da história move os jogadores até a conclusão. Em termos de filmes isto é chamado de "throughline", a soma de todos os eventos que acontecem ao protagonista de uma história. Estes eventos colocam os heróis na devida posição para o clímax e resolução da história. A throughline para o Velho Tio William pode ser "Três amigos frustram os planos do homem que injustiçou um velho parente". Claro, há mais na história do que apenas isso, mas a throughline explica em breves detalhes o curso da história.

Sempre que se perder, lembre-se da throughline. Sempre que seus jogadores se perderem, lembre-se da throughline. Isso o manterá em curso, do outro lado da floresta.

Mais do Velho Tio William

No início da história, seus Heróis percebem que o homem que está tramando a queda do conselheiro do Rei é também o homem que causou a ruína de seu amado Tio William. Tudo que tem a fazer é expor seu plano e eles matam dois coelhos com uma cajadada. Soa fácil, não é? Bem, vamos tornar as coisas um pouco mais complicadas.

Antes de tudo, nosso Vilão não é apenas qualquer capanga comum; ele tem poder, recursos e influência. De fato, ele conseguiu o suficiente para derrubar o atual conselheiro do Rei e tomar o cargo para si (os jogadores tendem a ignorar detalhes como esse). Ele guarda alto posto no exército, possui grande quantidade de terras, é tão rico que paga outras pessoas para contar seu dinheiro para ele, e detém favores sobre metade do conselho do Rei. Este é o cara que seus jogadores estão prestes a combater.

Não apenas isso, mas lembre daquela beleza de cabelos negros com quem seu castilliano está tendo um romance? Ela é a filha do nosso Vilão. É, sabemos que eles não têm o mesmo sobrenome; isso se dá porque ela é adotada. Suponho que eles não teriam confiado a ela seus planos.

Sem mencionar o fato de que o tenente do Vilão calhou de estar do outro lado da cerca viva, observando os Heróis observando o Vilão. Duelistas vodacce sempre são difíceis de despachar esta época do ano.

O capeamento da coisa toda está a meio caminho do meio quando os Heróis descobrem que o outro cara com quem o Vilão está falando é... o Velho Tio William. Mas estamos colocando a carreta na frente dos bois, pois essa pequena descoberta é o clímax da história.

Clímax

O clímax é a parte mais importante de uma história. É quando o verdadeiro mal é revelado, o Herói sabe que ele está muito longe no enredo a ponto de não haver chance de voltar e toda ação que acontece na história agora é direcionada até o clímax. Toda a energia de sua história foi construída para esta revelação. É um momento que exige grande quantidade de pensamento e preparação. Uma vez que o clímax tenha se revelado, não há mais tempo para se atrapalhar. Os clímax mais famosos de todos os tempos ainda carregam um impacto emocional. Quando a vingança de Hamlet está semeada; quando se revela que o homem da máscara de ferro é o irmão gêmeo do rei; quando Darth Vader revela a Luke o que realmente aconteceu com seu pai – todos estes momentos reverberam em nossas mentes quando os vemos pela primeira vez, e continuam a sacudir mesmo após termos visto uma centena de vezes.

O clímax é como um objetivo oculto. No início da história, você faz uma promessa a seus jogadores. No início da história do Tio William, você prometeu a seus heróis: "Vocês se envolverão numa história de justiça e vingança". Ao revelar Tio William como um coconspirador, você não mudou sua promessa. Esta ainda é uma história de justiça e vingança, só que o alvo tornou-se um pouco maior – ou talvez eles tenham se tornado mais cuidadosos com o lugar para onde apontam suas pistolas.

Um clímax deve ser fiel à promessa que você fez no início e deve ter um impacto emocional. Se você quebrar a primeira regra, os Heróis sentirão que pagaram por um passeio de emoção e foram reorientados para outro. Se você quebrar a segunda regra, os heróis olharão para você do outro lado da tela do GM e dirão, "Por que eu me importaria?" Não queremos que isso aconteça.

Aliar Tio William com nosso Vilão atinge ambos objetivos. Primeiro, mantém a promessa original. Segundo, deixa os Heróis sentirem-se traídos. Além do mais, eles devem agora enfrentar a expectativa de transformar seu tio favorito no Vilão. O que nos traz à última parte da história.

Resolução

Este não é "o fim" de sua história, é o momento quando você faz jus à promessa que fez no início.

Todas as complicações do enredo são amarradas e todos os mistérios são clarificados. Em poucas palavras, tudo é resolvido.

Existem muitos autores populares que parecem ter um problema com esta parte da história. Muitos deles também calham de ser autores de fantasia (que parecem não conseguir contar uma história com menos de 800.000 palavras), então talvez devamos passar algum tempo falando sobre como resolver uma história devidamente para que seus heróis tenham uma sensação de satisfação quando tudo for dito e feito.

Mantendo Sua Promessa

Existem muitas formas para terminar uma história, mas quando você olha todas as possibilidades, existem normalmente apenas uma ou duas boas formas de concluí-la. Olhemos o final da trilogia *Guerra nas Estrelas* como um exemplo.

Existem muitas formas diferentes para terminar a saga, mas aquela que foi apresentada no cinema talvez fosse a mais satisfatória. Ela manteve a promessa feita no início da série: "Eu quero aprender a dominar a Força e tornar-me um Jedi como meu pai". Por toda série nos é dito repetidas vezes que o Lado da Luz trata de paz, reação (opondo-se à agressão) e amor. Nos é dito que se Luke manter estes princípios, será vitorioso. A Força o guiará, e se ele confiar em seus instintos tudo se resolverá. Quando Luke descobre que seu pai não está morto, ele recusa-se a destruí-lo, recusa-se a deixar seu amor por seu pai transformar-se em ódio e assim termina redimindo seu pai – de fato, ele acaba dando a seu pai a oportunidade de redimir-se.

Certamente, Luke poderia ter matado seu pai, voltando-se para o Lado Sombrio da Força, e deixando seus amigos em Endor sofrerem mortes terríveis, mas esse fim não seria muito satisfatório. O público provavelmente teria atacado o Rancho Lucas e linchado o cara. Uma forma não muito boa de terminar a história.

Tio William, Uma Última Vez

Aqui estamos nós no final de nossa história do Tio William. Começamos aprendendo sobre o homem que o traiu, colocamos em movimento planos para interromper que esse mesmo homem traia outra pessoa, então aprendemos que Tio William estava no negócio desde o início.

Assumamos por enquanto que Tio William realmente seja do bem. Ele também soube dos planos do Vilão, e

aproximou-se dele para tentar interrompê-lo. Os Heróis compreenderam mal o papel de Tio William em tudo isso, e se eles lidarem mal com as coisas, podem complicar as coisas para ele. Esta é uma grande forma de mostrar como a vingança pode realmente contra-atacar se você não tomar cuidado.

Por outro lado, e se William estiver aqui para fazer o Vilão tropeçar, então recuperar a posição para si? Ou pior, ele usou os Heróis para derrubar o Vilão enquanto ele leva o crédito e herda a posição do Vilão. Certamente, ninguém sai ferido (exceto o Vilão, mas eles sempre saem feridos), mas o Tio William traiu a confiança dos Heróis. Eles buscam vingança pela desconsideração sobre sua honra? Histórias como esta mostram a natureza cíclica da vingança e como uma vez iniciada, nunca parece terminar.

Tudo Feito

Passamos por como iniciar histórias, como desenvolvê-las e como terminá-las. Mostramos algumas dicas sobre como iniciar sua história com um estrondo, como assegurar-se de não se perder no meio e, finalmente, como fazer sua história terminar com uma resolução satisfatória.

O Chapéu do Árbitro

Esta seção é dedicada a seu papel como árbitro das regras. Cada decisão que toma influencia os destinos dos Heróis e a satisfação de seus jogadores. Com este chapéu você deve ser analítico e observador, e bem discreto. Não é fácil, mas com sorte, esta seção tornará as coisas um pouco mais fáceis.

Começaremos com alguns conselhos amigáveis, mostrando-lhe o que achamos enquanto jogávamos *7º Mar* e envolvemos a coisa toda com alguns truques sujos... hum, algumas regras adicionais.

Firme, Justo e Amigável

O pensamento que deve estar em sua cabeça quando estiver conduzindo um jogo é que você e seus jogadores estão aqui para se divertir. Infelizmente, parte de seu dever como GM é dizer aos seus jogadores aquela coisa que eles mais odeiam ouvir:

"Não."

Quando tomar uma decisão a respeito das regras, lembre-se das "Três Palavras": Firme, Justo e Amigável.

Firme

Permaneça com cada decisão que tomar, mesmo as erradas. Assegure seus jogadores no início do jogo que você estará tomando decisões rápidas. Às vezes cometerá erros. Como você lida com seus erros é importante. Você pode corrigi-los durante o jogo ou esperar até que o jogo termine, mas o que quer que decida fazer, seja consistente. Se disser a seus jogadores que não fará paradas para corrigir erros até que o jogo acabe, não pare. Não seja insípido com isso. Faça e não volte atrás. Se for firme em suas decisões, seus jogadores saberão que discutir é perda de tempo e restringe a diversão de todos.

Justo

Falamos sobre isso antes, mas vale a pena falar de novo. Você não é o único que está pensando, e os jogadores cometerão erros também. Só porque eles cometeram um erro não necessariamente significa que seus Heróis fizeram. Um erudito sabe mais do que misturar duas substâncias voláteis, mas seu camarada Jim pode não saber. Não puna o Herói por seu jogador ter um caso momentâneo de estupidez. Dê ao Herói um teste de Raciocínio para olhar seu jogador na cara e dizer, "Ei! Estúpido! Não me faça fazer isso!" Tirar vantagem de um jogador que não sabe fazer o que seu Herói sabe não é justo.

Amigável
Não esqueça que você está entre amigos. Se os temperamentos estão ficando quentes, faça o que for possível para acalmar as coisas. Se isso significa que todos devem dar um tempo de dez minutos, faça isso. Desligue as luzes, pare a música, ligue a TV e deixe todos esfriarem a cabeça. Se um jogador está ficando descontrolado, não castigue seu Herói, mas leve-o para o canto e fale sobre o assunto com ele. Se você está jogando com amigos, é fácil dizer, mas quando está jogando com estranhos, as coisas podem ficar um tanto espinhosas. Com estranhos, é mais importante ser firme do que ser amigável, então você pode estabelecer as regras claramente. Entretanto, não dói sorrir quando está evitando as regras.

Consequências

Quando enterrar seus inimigos, enterre-os fundo. Uma boa chuva pode escavá-los.
— Provérbios do Berek

As pessoas podem discutir sobre livre arbítrio e destino todo o dia se quiserem, mas uma coisa da qual ninguém pode fugir é o fato de que toda ação tem uma reação igual e oposta.

Em outras palavras, as consequências estão ligadas a tudo que seus Heróis fazem. Esta é uma das partes mais importantes de conduzir um jogo de interpretação. Na literatura de aventura, qualquer erro que um Herói cometa, quaisquer segredos que tente manter, não importa o quanto tente enterrá-los, sempre voltam

para assombrá-lo. Certamente, eles não aparecem em toda sessão de jogo, mas mostram-se quando menos se espera... e quando podem causar a maior quantidade de problema.

Cada Brutamontes que seus Heróis derrubam de um prédio, cada mendigo a quem viram as costas, cada amante esperançosa que desprezam é a semente para uma nova história esperando pela colheita. Preste atenção a tudo que seus Heróis fazem. Tome notas. Lembre nomes e rostos. Seus jogadores podem ter memórias curtas, mas você não. Afinal, você é o próprio Destino, observando os Heróis, planejando seus destinos passo a passo.

Morte

O sistema de jogo de *7º Mar* reflete a metafísica do gênero de aventura: coincidências não matam Heróis, Vilões sim. Certo, às vezes rochas matam Heróis, mas sempre há um Vilão do outro lado, empurrando-a sobre ele.

Eventos aleatórios não podem matar os Heróis; caso contrário suas mortes não teriam significado. Os Heróis morrem em leitos de morte, cercados por amigos e família, ou morrem na ponta da lâmina de um Vilão, vistos por outros Heróis (que então compram o Vilão como um Antecedente Vingança).

Cenas de Morte

Matar um Herói deve ser um ato deliberado. De fato, você deve sair de seu caminho para fazer isso. Recomendamos trazer o jogador de seu Herói para a ação.

Após ter conduzido o jogo algumas vezes, vá até cada jogador individualmente e pergunte-o, "Como você quer que seu Herói morra?" Ouça cuidadosamente, tome notas e, quando tiver terminado de falar, volte à sua sala de planejamento do GM e pense sobre o que acabou de ouvir. Você não tem de decretar seus planos abertamente, mas pode usar sua conversa em mais formas do que seus jogadores podem suspeitar.

Vamos usar Rich e seu Espadachim vodacce, Constanzo, como exemplo. Rich debruçou-se bastante sobre seu Herói, tornando-o irmão gêmeo de uma Bruxa do Destino (outro Herói, a propósito). Ele revelou ao GM que se seu Herói morrer, ele quer morrer salvando a vida de sua irmã. De fato, não apenas Constanzo morreria por sua irmã, mas ele morreria protegendo-a de seu pai. O GM escreveu isso e fez os preparativos.

Após alguns meses (e algumas cicatrizes de duelos, Constanzo cresceu como um personagem e sua irmã obteve bastante reputação. Infelizmente, ele está atraindo o tipo errado de atenção. Caçadores de recompensa de Vodacce estão procurando pela dupla, esperando trazê-los de volta para casa. Cada vez que um destes caçadores de recompensas aparece, Rich lembra que disse ao GM sobre Constanzo morrer enquanto protegia sua irmã e ele sua um pouco. E se você pensar que caçadores de recompensas o fazem suar, espere para ver seu pai aparecer nas praias de Avalon, armado até os dentes com seis Bruxas do Destino atrás dele, cada uma rastreando os fios até sua irmã perdida.

Cenas de morte podem ser muito divertidas, mas elas não são para todos. Jogadores que estejam interpretando o mesmo personagem por anos podem achá-las um pouco intimidadoras de início, mas se você apresentar a ideia do jeito adequado, elas tomarão o jeito certo. Afinal, você está removendo o elemento randômico dos momentos finais de seu Herói. Eles sabem exatamente quando, como e por que seu Herói morrerá. Isso deve aquecer o coração do mais jogador mais cético.

Punição e Falha

Contrário à crença popular, a morte não é a falha definitiva, nem sempre é a punição definitiva. Como diz o clichê, existem coisas piores que a morte, e se você planejar bem, seus jogadores aprenderão isso da pior forma possível.

Os Vilões nem sempre matam Heróis derrotados (especialmente quando têm a Húbris Tagarela). Às vezes eles ficam contentes em trancá-los numa prisão impenetrável e deixá-los apodrecer por vinte anos.

Pense nisso por um instante: preso numa cela de três por três por vinte anos. Nada além de você, os ratos, a água podre, pão embolorado e um buraquinho no canto onde você faz suas necessidades. É isso. Vinte. Longos. Anos.

Agora imagine prender um Herói nessa celinha.

Por vinte longos anos.

Você pode imaginar vindo de sua sessão de RPG semanal, sabendo que seu Herói foi trancado numa prisão, esperando que alguém o resgate. Caso contrário, quando o GM perguntar-lhe o que fará hoje, você responde, "Estou me esquivando de ratos. Eles estão realmente famintos hoje de manhã".

Os Vilões também vendem Heróis ao Império Crescente como escravos.

Ou arrancam seus olhos.

Ou enfiam seu rosto num braseiro.

Ou assassinam seu pai e casam com sua mãe.

Ou roubam seu Amor Verdadeiro quando não está olhando.

Ou, quando você obteve o último dado de Patife, eles voltam o resto dos Heróis contra você, forçando-o a juntar-se com ele para ninguém mais ficar do seu lado.

Não pense nem por um momento que a morte é a pior coisa que pode acontecer a um Herói. Nem pense que quando um Herói fracassa completamente você tem de matá-lo. Você pode fazer todo tipo de coisa sórdida com ele. Tudo de que precisa é um pouco de imaginação. E se um jogador reclama sobre o que fez com o Herói dele, você pode dizer, "Ei, não reclame. Eu poderia tê-lo matado".

Cenas de Ação

Os próximos parágrafos falam um pouco sobre conduzir cenas de ação, o prato principal do gênero de aventura. Vamos acertar estes velozes e furiosos, então se agarre.

Conduzindo Cenas de Ação

Combate é dois ou mais caras distribuindo socos uns nos outros ou brandindo espadas, infligindo Ferimentos, testando para Ferimentos Dramáticos, jogando Iniciativa, e atacando novamente.

Que enfadonho?

Qualquer Mestre pode conduzir uma cena de combate tola. Nós queremos que você conduza cenas *de ação*. Cenas de ação velozes e furiosas envolvem dois grupos – Heróis e Vilões – envolvidos em lutas de vida ou morte no meio de um celeiro em chamas. Enquanto o Herói está sendo estrangulado no canto do sótão, ele olha

para baixo e vê que as chamas estão prestes a alcançar os explosivos que o Vilão está contrabandeando pelo campo. Ele tenta dizer ao Vilão, mas ele está um pouco ocupado sendo estrangulado no momento. Ele olha para baixo novamente, e vê que as chamas alcançarão os explosivos em cinco segundos... quatro... três... dois...

Para mostrar-lhe como conduzir cenas de ação efetivas, nós vamos ensiná-lo algumas ideias importantes.

Improvisando os Detalhes
Antes de tudo, não tema "improvisar os detalhes" quando uma cena de ação começa. Mais importante, encoraje seus jogadores a improvisar. Por exemplo, seus Heróis estão sentados numa taverna quando inicia uma briga. Um deles volta-se para você e diz, "Eu peguei a garrafa na mesa atrás de mim e a quebrei na cabeça de alguém".

Agora, você não disse que havia uma garrafa na mesa atrás deles, mas eles estão numa taverna; deveria haver uma garrafa atrás deles, não deveria? Ou que tal uma tora em chamas na lareira. Havia uma lareira? Com certeza! Por que não? O Herói pode agarrar uma das garçonetes e balançar com ela, jogando uma pilha de saias na cara de um Brutamontes? Com certeza!

Se as ações dos jogadores adicionam sabor e drama à cena, recompense sua ingenuidade com uma resposta positiva. Tudo que estão fazendo é preencher os detalhes da cena. Não limite seu estilo – especialmente se isso torna a cena mais excitante.

Ritmando uma Cena de Ação
A primeira coisa a saber sobre cenas de ação é que elas nunca dão aos Heróis um momento para respirar. As coisas acontecem num ritmo alucinante, e se os jogadores não pensarem rápido, eles não permanecerão de pé. Vamos dar uma olhada em três exemplos de como pegar o ritmo durante suas cenas de ação.

Total Abandono
Quando seus jogadores olham para o sistema de jogo de *7º Mar*, uma das primeiras coisas que provavelmente dirão será, "Ei! Eu não posso ser morto neste jogo! Vou pular dos muros!"

Se seus jogadores têm esta resposta... bem então, bom para eles, pois estão certos. Isso é exatamente o que nós projetamos para o jogo. Os Heróis não podem ser mortos por um bando de Brutamontes, mas eles podem ser sobrepujados, agarrados e ser atingidos na cabeça. Eles podem pular de cima das mesas para lustres sem esforço e podem sobreviver a incríveis quedas com quase nenhum arranhão. O sistema de jogo encoraja-os a agir com total abandono, agir com pressa e se arrepender.

Não se preocupe se eles saltitam em torno de Brutamontes como se não fossem ninguém; esse é o propósito dos Brutamontes. É quando eles colidem com Vilões e Capangas que as coisas começam a ficar complicadas. A propósito, a primeira vez que sacam uma espada e atacam alguém que pensam que seja um Brutamontes e o Brutamontes toca a cicatriz em seu rosto, lentamente saque sua própria espada da bainha e olhe para o Herói como se ele estivesse do lado de um bife, tendo certeza de que está olhando direto nos olhos do jogador. Essa é uma lembrança que ele vai carregar por muito tempo.

"Me dá um tempo pra pensar!"
Quando os Heróis saltam sobre a batalha, eles não têm tempo para olhar um mapa, olhar seus Dados de Ação, contar seus Dados de Drama, considerar qual arma usar, falar com os outros Heróis sobre estratégia ou perguntar qual Brutamontes está perto da porta e qual está no bar. Eles têm poucos segundos para varrer a

área, apresentar um plano de jogo e saltar na ação.

Em outras palavras, se seus Heróis não têm tempo para pensar, seus jogadores também não têm. Após a iniciativa ser jogada e você estiver prestes a perguntar a todos o que estão fazendo, dê-lhes alguns segundos para olhar o mapa, considerar suas opções e gritar alguma instrução uns aos outros.

Então, bata palmas olhando para eles nos olhos e comece a exigir ações.

Não pergunte-os. Ordene-os.

Deixe-os saber que se não entrarem na ação agora, perderão sua Ação para esta Fase.

Se hesitarem, perdem sua Ação.

Se recusarem, perdem sua Ação.

Se voltarem-se para alguém por instruções, perdem sua Ação.

As coisas estão acontecendo rápidas e não há tempo para dúvidas. Eles têm de agir agora ou perder. É isso, fim da discussão.

Agora, a única forma de fazer este trabalho é colocar-se sob o mesmo teto. Isso significa que todos seus Brutamontes, Capangas e Vilões têm apenas alguns momentos para agir. Se você hesitar, eles perdem suas Ações. É justo.

Rápido, Rápido, Rápido

Com Dados de Ação, Dados de Drama, Iniciativa totais, ND para Acertar, Ferimentos, Testes de

Ferimentos, Ferimentos Dramáticos e Nocautes, o combate pode tornar-se lento. Aqui estão algumas coisas a considerar para trocar a marcha.

1) Não conte mais do que tem.
Lembre seus jogadores que quando estão jogando para acertar um ND, eles podem parar de contar uma vez que tenham acertado. Se um jogador está jogando para um ND 20, não nos importamos se ele jogou 99. Uma vez que acerte um 20, ele para de contar. Jogar mais do que seu ND apenas conta se você fez Aumentos, e então, uma vez que tenha o ND Aumentado, você pode parar de contar.

2) Não demore.
Quando começar o combate, corte qualquer conversa que não esteja relacionada ao combate. Não deixe alguém começar uma história sobre a última vez que esteve em combate. Não deixe alguém fazer piadas de Monty Python. Se alguém disser, "Isto me lembra da vez que...", corte-o antes que comece a falar ao tirar um Dado de Ação. Claro, não desencoraje o gracejo entre Heróis e Vilões. Isso tudo é parte da diversão.

Também, não pergunte duas vezes por Ações durante Fases. Pergunte uma vez, aguarde um pouco, e se ninguém falar passe para a próxima Fase. Se os jogadores hesitarem, congratule-os com uma Ação Segurada.

3) O Líder da Equipe
Designe um jogador para ser o Líder da Equipe (não o arquétipo de jogador). Durante o combate, o único jogador que você ouve é o Líder da Equipe. Ninguém mais fala além dele. Os outros jogadores passam seus movimentos e Ações a ele, e ele passa-lhes a você. Esta opção reduz a falaçada que ocorre durante o combate, reduzindo as vozes ativas a apenas duas: você e o Líder.

O Chapéu do Narrador

Você aprendeu como preparar-se para um jogo, como escrever histórias de longa e curta duração para seus jogadores e como conduzir o jogo sem problemas. Agora nós mostraremos a você como trazer estas histórias que você escreveu à vida. Usaremos a mais importante regra narrativa – "Mostre, Não Conte" – e mostrar-lhe como fazer *7º Mar* vir à vida para seus jogadores.

Cada GM tem sua voz única. Nós não queremos que você pense que as sugestões que fazemos abaixo constituam a forma "oficial" ou "correta" de conduzir *7º Mar*. Como tudo mais neste livro, as sugestões que seguem são apenas isso: sugestões. Estas ferramentas e dicas nos ajudaram, e esperamos que os ajudem.

Boa sorte!

Técnicas (Literárias e Outras)

Os seguintes ensaios discutem um monte de técnicas literárias de ponta. Você sabe, coisas como tema, narrativa, extensão, clima e todas essas coisas. O tipo de técnicas que escritores "de verdade" usam.

Estas técnicas estão num formato modular. Você pode passar, checar uma, ver se gosta dela, então usá-la em seu jogo. Alguns Mestres podem achar que este tipo de coisa não se adapta em seu jogo, mas insistimos para que dê uma olhada. No mínimo você terá algumas ideias de aventuras disso tudo.

Os Três Cincos

Esta seção detalha "Os Três Cincos": três grupos muito importantes para se lembrar sempre que estiver escrevendo ou conduzindo um jogo. Primeiro, falaremos sobre as cinco perguntas: "quem", "onde", "o que", "como", e "por que". Segundo, os Cinco Sentidos, ensina-lhe a lei sagrada da narrativa do "Mostre, Não Conte". Finalmente, as Cinco Vozes mostram-lhe como dar aos jogadores informação usando diferentes métodos de narrativa.

As Cinco Perguntas

Sempre que estiver criando um NPC, escrevendo a aventura para a noite ou considerando a resposta de um NPC, existem cinco perguntas que sempre deve se fazer: Como, O Que, Onde, Quem e Por Que. Fazer estas cinco perguntas ajudará a preencher os detalhes que você nem sabia que existiam.

Por exemplo, vamos construir um NPC. Ele é um espadachim castilliano com alta Finesse e Verve, e ele também tem uma Nêmese: Amante Desprezada. Isso é o suficiente para começar. Agora começamos a fazer perguntas.

Como ele obteve uma amante desprezada? O que ele fará quando ela confrontá-lo pela primeira vez? Quando ele começou seu treinamento como espadachim? Quem é a mulher que está procurando vingar-se dele? Finalmente, por que ele decidiu tornar-se um espadachim? Cada questão revela um pouco mais sobre nosso amigo sem rosto.

Sempre que apresentar um novo enredo ou NPC, jogue as cinco perguntas nele e veja o que acontece. Você pode se surpreender com o que vai encontrar.

Os Cinco Sentidos

Existem duas formas de descrever uma cena a um grupo de jogadores. Você pode contar-lhes, ou pode mostrar-lhes. Vamos dar uma olhada em ambos exemplos.

(Contando)

As portas se abrem e o ar está rançoso. A sala é grande, quinze metros quadrados. Existem cortinas vermelhas pendendo das seis janelas. Existem doze cadeiras e três mesas. Um homem, vestido em couro negro, e usando um broche de espadachim, está sentado numa cadeira. Seu cabelo e barba são negros. Ele parece ter um metro e oitenta de altura. Ele está olhando você do outro lado da sala e diz, "Entre e sente-se". Seu sotaque é castilliano.

Os jogadores têm toda a informação importante para reagir devidamente à cena. Eles estão sendo convidados a entrar numa grande sala cheia de cadeiras e mesas por um espadachim castilliano vestido de negro. Mas existe muito mais informação que você pode dar-lhes. Vamos dar uma olhada em outro exemplo.

(Mostrando)

As portas se abrem e um vento rançoso se espalha, fazendo seus rostos franzirem e seus narizes coçarem. A luz de fora tenta fazer seu caminho pelas janelas empoeiradas, mas os cantos estão cheios de sombras. A cor vermelha nas tapeçarias pendendo das seis janelas é apagada até um rosa enfadonho e os cantos foram rasgados por ratos ambiciosos. Entre as mesas e cadeiras espalhadas senta-se um homem que não pertence a esta sala... ou talvez pertença. Suas pernas são longas e seus dedos finos.

Seus olhos negros brilham na luz fraca sob seus cachos sombrios. Ele levanta uma mão de boas-vindas. "Entre e sente-se", ele diz, sua voz tão suave como um vestido de seda de uma rameira. Seu sorriso se alarga enquanto você vê de relance o broche de espadachim em sua casaca e imagina o que seria mais perigoso, sua espada ou seu sorriso.

O segundo parágrafo transmite a mesma informação que o primeiro. Ele diz aos jogadores sobre a sala, as tapeçarias, as cadeiras, as mesas e o espadachim castilliano, mas também lhes dá um sentido de presságio enquanto caminham pela sala. O cheiro mofado, as tapeçarias arruinadas, a luz do sol presa, os cantos escuros tudo aponta para uma coisa: Algo nesta sala está tão podre quanto um peixe de três semanas.

Sempre que descrever cenas aos seus Heróis, lembre-se da regra mais velha da narrativa: Mostre, Não Conte.

As Cinco Vozes

Quando dizemos "as Cinco Vozes", estamos falando sobre narrativa: a voz que o autor usa para comunicar a informação. Sempre que você transmite informação aos jogadores – o que acontece sempre que você abre a boca – você está usando narrativa.

Numa casca de noz, quando você pega um livro, a voz do autor é a narrativa. Existem cinco vozes narrativas, ou métodos de comunicar a informação a seus jogadores. Cada uma tem uma força e uma fraqueza, e falaremos sobre cada uma, abaixo.

Ação

Às vezes a ação fala mais alto do que as palavras. Quando um NPC enfia um soco na parede após saber que sua irmã está desaparecida, você está mostrando aos jogadores sua fúria sem que ele diga uma palavra. Claro, você não lhes conta que ele dá um murro na parede, você caminha até a parede e faz isso por si só. (Um soco cenográfico. Não vá dizer às pessoas que nós lhe dissemos para dar um soco na parede, certo?)

Dois cortesãos rivais – um homem e uma mulher – discutem interminavelmente na corte, mas quando os Heróis veem-nos se esgueirar nos jardins para beijos secretos à meia-noite, você mostra aos jogadores muito sem dizer-lhes uma palavra. Quando o senhor da mansão descobre que seu filho está planejando matá-lo e agarra o ovo cozido do prato de seu desjejum e prepara-se para espremê-lo... então coloca o ovo perfeito e inquebrado de volta no prato, você mostrou aos jogadores algo sobre o personagem que as palavras não podem transmitir.

A ação lhe dá muitas oportunidades para mostrar emoção e pensamento sem quaisquer palavras sendo pronunciadas – outras além das suas, contando a história. É uma ferramenta poderosa, e muitas vezes subutilizada.

Descrição

Quando os Heróis acordam numa manhã ensolarada de verão ao lado de uma colina, com o reluzente amanhecer aquecendo sua pele, e sentem o orvalho fresco nas nucas e o gosto do sono em suas bocas, ouvem um galo cantar na fazenda no pé da colina... você está usando descrição.

Descrição é simplesmente transmitir informação através dos sentidos do Herói. Não se esqueça de usar todos eles: visão, olfato, tato, paladar e audição. O parágrafo acima usa todos eles para transmitir as sensações para dar uma impressão diferente da manhã. Nós poderíamos ter usado o sono difícil nos olhos dos Heróis, a sensação úmida e empapada em suas roupas, o cheiro de bosta de vaca no pasto, a luz da manhã brilhando em seus olhos, e o som alarmante de cavaleiros se aproximando, mas isso não teria sido tão agradável.

Diálogo

Como Mestre, você terá de preencher o papel que não está sendo preenchido pelos jogadores. Isto significa que você terá de aprender milhares de vozes diferentes – certo, talvez apenas cinco ou seis – para trazer o diálogo de seus NPCs completamente à vida. Sempre que estiver interpretando um personagem, você está transmitindo informação através do diálogo.

A coisa mais importante a lembrar aqui é que todos veem as coisas de forma diferente, e assim é a forma pela qual você as comunica. Um marinheiro vê uma briga de bar de forma diferente de um espadachim. O marinheiro vê os socos voando, cadeiras sendo quebradas nas costas e ouve garrafas quebrando sobre cabeças. O espadachim tem uma abordagem muito mais analítica da situação. Se você fosse falar a ambos

sobre a mesma luta, teria duas histórias bem diferentes em duas vozes muito diferentes. Aprenda a dominá-las.

Exposição
A exposição está transmitindo informação diretamente de você aos jogadores. Nenhuma voz, nenhum brilho, nenhuma poesia, apenas explicação direta. Obviamente, este é o uso mais entediante da narrativa já inventado. Mas existe uma forma de temperá-la: transformá-la em diálogo. Em outras palavras, faça-os falar ao mundo.

Se eles querem conhecer a circunferência do mundo, cite a resposta de um dos textos eruditos de Théah. Se você não conhece um, construa. Se precisarem saber algo que seus Heróis não sabem, faça-os olhar para cima e encontrar um especialista no assunto. Claro, se quiserem saber algo que seus Heróis saberiam, relacione a informação a uma história. "Ah, sim. Você lembra agora. A circunferência do mundo foi listada na *Cartilha Vermelha* de Barneby. Você lembra muito bem de seus anos na escola. Trocou o livro por um coelho". Não se acomode em narrar quando pode deslumbrá-los com exposição.

Pensamento
A última forma narrativa é a mais difícil de mostrar aos jogadores. Comunicar informação através dos pensamentos de outros personagens pode ser traiçoeiro, e se não for cuidadoso, você pode ser muito brega.

Mostrar pensamentos através de ações – como demonstramos acima – normalmente é a forma mais limpa de demonstrar o que está se passando na cabeça de um personagem. Entretanto, às vezes mostrar o verdadeiro processo de pensamento, literalmente deixando-os entrar na cabeça do personagem, pode mostrar-lhes mais sobre o personagem do que as ações poderiam. Os pensamentos do personagem podem ser erráticos, mostrando loucura, ou eles podem ser bastante perturbadores, mostrando algo muito mais sombrio.

Usando Narrativa

Como você escolhe apresentar a informação a seus jogadores é importante. Os jogadores assumirão que tudo que você mostra-lhes é importante, e de certo modo eles estão certos. Você pode usar a narrativa para desorientar seus jogadores ou jogar-lhes em torções de enredo que confundem suas cabeças. Eles podem prestar atenção a quase tudo que você lhes mostra, e você sabe o que isso significa, certo? Isso significa que *você* tem de prestar atenção a tudo que mostra a eles.

Seja deliberado com sua voz narrativa. Como, quando e por que você mostra-lhes as coisas influenciará seu comportamento pelo caminho. Se você joga-os no

meio de um misterioso assassinato e não mostra-lhes as pistas certas, terá alguns jogadores descontentes. Por outro lado, se você mostrar-lhes tudo que precisam saber, mas apresentar de uma forma que não percebem a menos que estejam procurando, você pode voltar e apontar a informação e dizer, "Aqui! Vê isto? Vocês deixaram passar!" Como você mostra a informação a seus jogadores é apenas tão importante quanto o que você lhes mostra.

A Caixa de Ferramentas do Narrador

Como narrador, você tem duas ferramentas muito importantes: sua voz e seu corpo. Aqui estão alguns exemplos de como usar estas duas ferramentas muito importantes.

Voz

Sempre que falar como um NPC, sempre que invocar uma trovoada, sempre que um Vilão correr com uma faca fria pela pele de uma vítima indefesa, você pode usar sua voz para fazer o momento vir à vida.

Sempre que projetar um NPC, faça algumas anotações sobre sua voz. Ela é grave ou fina? Seu sotaque é tão grosso que os jogadores mal podem entender o que ele fala? Ele fala tão rápido que você tem de pedir-lhe que repita tudo o que diz? Quanto mais distinto você faz cada voz, mais fácil será para seus jogadores reconhecer NPCs proeminentes só por suas vozes.

Da mesma forma, quando descrever uma trovoada, não diga, "E os trovões caem lá fora". Faça você mesmo! Faça o trovão com sua voz, faça o raio cortar o céu. Quando as ondas se abatem sobre o lado do navio de seus Heróis, deixe os jogadores ouvirem-nas em sua voz.

Corpo
Se todo NPC tiver uma voz distinta, então eles também devem ter uma linguagem corporal distinta. Quando você faz o som do trovão rasgar o céu, deixe seu corpo mostrar isso também. Ondas lavando o lado do navio não só fazem sons, elas empurram o lado com o poder do oceano.

Usar seu corpo de acordo com sua voz pode ter efeitos mágicos. Um jovem e imprudente espadachim castilliano e um velho erudito da Igreja caminham de formas diferentes; mostre isso a seus jogadores. Quando o contramestre estoura durante uma batalha latindo ordens, estoure direto nos rostos dos jogadores e lata ordens. Quando seu cortesão montaigne passa pela porta, caminhe atrás dele, sussurrando apelos desesperados para que ele abra seus olhos.

Após o Jogo

Então você recém terminou sua primeira sessão e todos ainda estão sentados, mastigando pizza fria e derrubando os últimos refrigerantes. Este é o momento perfeito para distribuir Pontos de Experiência e fazer alguns comentários sobre seu jogo. Passemos alguns momentos pensando como você pode tirar o máximo do tempo de inatividade de seus jogadores.

Recompensas

A primeira coisa a fazer quando o jogo termina é distribuir as recompensas que os jogadores mereceram. Na maior parte do tempo, serão Pontos de Experiência. Entretanto, às vezes você estará distribuindo recompensas que não envolvem benefícios diretamente ligados ao jogo.

Pontos de Experiência
No final de cada história, seus jogadores transformarão seus Dados de Drama não gastos em Pontos de Experiência. Entretanto, cada história também deve ter uma pontuação de Pontos de Experiência, dando uma breve indicação de quão difícil foi concluir a história. Histórias têm uma pontuação em XP de 1 a 5. Estes XPs são dados além de qualquer bônus de Dados de Drama que os jogadores recebam.

Dificuldade	Pontuação em XP
Rotina	1
Fácil	2
Difícil	3
Desafiador	4
Épico	5

Opções de Pontos de Experiência
Ocasionalmente, os Heróis receberão benefícios que estão diretamente ligados à história ao invés de qualquer progresso em XP. Um Herói que salve o filho de um nobre famoso de uma bruxa vil obviamente conseguiu alguns amigos poderosos. Existem algumas formas de lidar com esta situação.

A primeira opção é direcionar Pontos de Experiência do Herói que ele recebeu para o nobre e seu filho. Ambos tornam-se Aliados, e os Pontos de Experiência que o Herói receberia são gastos lá, ao invés de aumentar Características e Aptidões. Embora isto tire o controle sobre a XP das mãos dos jogadores, assegura que todos progridam num ritmo igual e numa direção semelhante.

O segundo método é simplesmente declarar que o Herói recebeu o nobre e seu filho como Aliados, e o jogador não precisa gastar XP para incluí-los em sua planilha de Herói. Esta opção é menos intensa em números, mas torna mais rápida a progressão de um Herói. Por o Herói não precisar gastar a XP para Aliados, ele pode gastá-los em outras partes de sua planilha de Herói.

Um acordo pode parecer algo assim: Permita aos jogadores a opção de gastar XP no nobre e seu filho para obtê-los como Aliados. Ainda assim, permita aos jogadores investir na opção. Tudo que têm de fazer é gastar XP desta vez, e poderão continuar a gastar XP

até que tenham comprado ambos personagens como Aliados. Você pode até querer dar-lhes o primeiro XP de graça, como um bônus.

Gastar Pontos de Experiência pode ser uma das partes mais excitantes do jogo para os jogadores. Eles observam seus Heróis crescerem e evoluírem, assim como os Heróis nos livros e filmes. Divirta-se com isso, experimente diferentes métodos e encontre qual funciona melhor para seus jogadores. Não arruíne sua diversão com regras, torne as regras divertidas de usar.

Avaliação

Após os jogadores passarem com seus Pontos de Experiência, é hora de se preocupar em olhar o que aconteceu, olhar o que deu certo e procurar meios de consertar o que deu errado.

Avaliando o Estilo

A primeira coisa a fazer é falar com seus jogadores sobre o jogo. Não pergunte, "Se divertiram?" De fato, não faça qualquer pergunta de Sim/Não. Faça perguntas que eles tenham que pensar. Ande pela mesa e faça estas duas perguntas.

1) Qual foi o momento mais marcante do jogo para você?

2) O que você gostaria que fosse diferente da próxima vez?

Se você não se sentir confortável fazendo estas perguntas em público, pegue os jogadores a parte e pergunte-os individualmente. Só tenha certeza de que eles digam-lhe o que gostaram e o que queriam ver mudado. Anote suas respostas e tire algum tempo para pensar sobre elas. Seus jogadores são seus melhores avaliados quando se trata de melhorar seu estilo de Mestrar. Lembre-se, você está aqui para entretê-los. Se estiver fazendo algo que eles não gostem, descubra o que é, e por que eles não gostam e realize as mudanças devidas.

Avaliando a História

Seus jogadores também podem ajudá-lo a planejar para a sessão da próxima semana. Tudo que você tem a fazer é perguntar-lhes sobre o jogo e onde eles pensam que está indo. Pergunte-lhes sobre as partes ambíguas e misteriosas do enredo. "Quem vocês pensam que é o verdadeiro Vilão?" e "Onde vocês pensam que Madame Reneaux escondeu seus diamantes?" são um bom começo. O retorno de seus jogadores lhe dará opções que você nunca considerou. E lembre-se, qualquer coisa que eles não tenham visto é parte do enredo que você pode mudar.

Continuidade Retroativa

Ocasionalmente, a entrada do jogador jogará seu enredo numa curva brusca. Por exemplo, às vezes os jogadores colidirão com um NPC que não tem absolutamente nada a ver com seu enredo pretendido, alguém que você tirou de sua cabeça para preencher um espaço que não tinha contado, e os jogadores apegam-se a ele como um colete salva-vidas. Agora você tem de voltar e olhar para sua história e fazê-la adaptar este NPC que seus jogadores não deixam partir. Repentinamente ele é uma parte muito importante de seu enredo, a trava de segurança de seus planos, e quando os jogadores vêm até você no final disso tudo e dizem, "Uau! Como você sabia que o Açougueiro Jack realmente era nosso contato com a Rosa e a Cruz?" você sorri e não diz nada.

Isto se chama "continuidade retroativa". É a habilidade de fazer mudanças de última hora parecerem planos há muito planejados.

Para usar a continuidade retroativa, você deve ser capaz de improvisar rapidamente e manter todos os detalhes de sua história bem próximos de si pelo maior tempo possível. Mantenha seus segredos para si. Quanto menos revelar, mais você pode mudar na última hora.

Conclusão

Lembre-se de manter suas ideias flexíveis. Não se apegue a quaisquer conceitos que você tem de mudar. Muitas vezes, os autores começam com um final, mas sem início e meio. Quando eles começam o romance sabem onde querem ir, mas não sabem como chegar lá. Infelizmente, no meio do processo de escrita, eles

descobrem que a história que estavam escrevendo não se adapta com o final planejado, então eles torcem a história na direção certa... junto com a suspensão da descrença do leitor.

Não se apegue a um único final. Dê a seus jogadores algumas opções que podem alcançar e contar com elas vindo com algumas que você nunca contou. Esta é a narrativa cooperativa. Se os jogadores querem marcar seu caminho por uma história pré-planejada que não lhes dê escolha sobre a qual ir, eles voltarão para casa e lerão um romance ou assistirão a um filme. De uma forma bastante real, este é o jogo deles, não o seu.

Só não lhes diga isso, e você estará bem.

Narrativa Avançada

As técnicas abaixo são complicadas de usar, então as deixamos por último. Sequências de sonhos, enredos paralelos, enredos não lineares, e flashbacks são usados por autores para ajudá-los a construir o drama e o suspense de seus enredos, mas eles podem causar problemas dentro do meio da narrativa cooperativa. Cada uma requer um pouco de preparação de sua parte e também um pouco de prática, então as olhe e use-as com cuidado.

Sequências de Sonhos

Quando os Heróis deitam para dormir, suas mentes e imaginações fazem hora extra. Autores e diretores usam sonhos em suas obras; por que nós não usaríamos? Você pode usar sonhos para prefigurar eventos, como presságios e vislumbres, ou até mesmo usá-los para lembrar os jogadores de eventos e dicas que você largou mas eles esqueceram. Aqui está um conjunto de dicas para usar sequências de sonhos.

Lembre-se do Cenário

Já percebeu que seu ambiente de sono tem um efeito profundo sobre seu sono? Onde um Herói deita para um bom descanso influenciará seus sonhos. Se ele está num beco frio com nada além de um casaco jogado sobre sua cabeça para proteger-se da chuva, seus sonhos serão afetados por isso. Se ele estiver numa cama quente, as chances são de que ele tenha sonhos muito diferentes.

Linguagem Simbólica

O problema com sonhos é que eles parecem estar tentando lhe dizer algo, mas eles nunca chegam e dizem. Quando você usa sequências de sonhos, lembre-se de mantê-los ocultos. Num sonho um Herói não sabe exatamente o que precisa saber, ele vê uma torrente de imagens que só fazem sentido se ele sentar-se e tentar reuni-las.

Cronologia Não Linear

Sonhos não acontecem em ordem. De fato, às vezes eles acontecem de trás para frente. Quando você apresenta uma sequência de sonho, não há regras que digam que você tem de fazê-lo de um modo linear. Na realidade, parece mais como um sonho se tudo acontecer de uma vez, fora de uma sequência devida.

Enredos Paralelos

Este técnica é usada quando você quer mostrar a seus jogadores a "extensão mais ampla" de suas ações. É como contar duas histórias ao mesmo tempo, mostrando aos jogadores que suas decisões têm consequências fora de sua linha de visão direta.

Digamos que uma das nove filhas do Empereur Léon está ficando numa mansão (possuída por um amigo dos Heróis) pelo verão. Infelizmente, a filha é raptada. Claro, o amigo pede aos Heróis que o ajudem, mas há um probleminha. Veja, *l'Empereur* está chegando em duas noites para uma visita. Imagine seu desânimo quando descobrir que sua filha foi raptada enquanto estava sob a proteção de nosso amigo! Os Heróis têm um prazo, mas para enfatizar esse prazo, mostre-lhes cenas da jornada do Empereur até a mansão.

No final de cada Cena, dê-lhes uma breve olhadela no avanço da carruagem Imperial. Quando os Heróis descobrirem a identidade dos raptores, ele está apenas a um dia de distância. Quando eles descobrem que o raptor foi contratado para fazer o trabalho, ele está apenas há algumas horas. Quando eles descobrem que a filha contratou o raptor para roubá-la, ele está nos portões. Cada passo até a resolução da história move o Empereur outro passo mais próximo da porta da frente de nosso amigo.

Usar enredos paralelos pode evocar um sentido adicional de drama a suas histórias e lembrar seus Heróis que eles não estão sozinhos no mundão de Theus.

Flashbacks
Uma sequência de flashback também é chamada de uma "sequência de lembranças". Um flashback pode estar na cabeça de um único Herói, ou estar na memória coletiva do grupo inteiro, ou pode até mesmo ser histórias do passado que têm efeitos sobre a campanha atual.

Quando ocorre um flashback, um Herói lembra-se de eventos do passado como eles relacionam-se com sua situação atual. Desta forma, você pode mostrar ao Herói que há uma razão que o velho clichê de "a história se repete" está por aí. De forma branda, você também pode mostrar o clichê "aqueles que não aprendem do passado estão condenados a repeti-lo". Digamos que um Herói comprou um Antecedente Vendetta contra o homem que matou seu pai. Quando ele encontrar o Vil Espadachim, ele se lembra de quando viu seu pai ser atravessado pelo idiota, e conhece cada movimento, cada aparada, cada riposte. Então, enquanto está lutando com o cara, ele vê os mesmos movimentos, aparadas e ripostes surgindo. Ele também está tão obcecado com o duelo anterior que não pode lutar qualquer outro, e se não desafogar, ele terminará como seu velho pai: pendurado na ponta da espada do Vilão.

Você pode até mesmo usar flashbacks e enredos paralelos em conjunto, mostrando aos Heróis um evento do passado enquanto eles lidam com sua situação atual. Ao invés de mostrá-los como os eventos trabalharam em uma visão, você amarra os eventos, para que possam saber sobre o enredo no passado quando já for tarde demais.

Truques Sujos

Advertência!

A seção a seguir não deve ser lida por pessoas suscetíveis e de coração fraco! Entre por sua conta e risco!

As ideias abaixo são radicais. São perigosas. Elas podem atemorizar ou confundi-lo (ou os dois!), mas são táticas e técnicas muito reais que os Mestres por todo o mundo estão usando, mesmo enquanto lê estas palavras.

Daremos uma olhada em alguns macetes do Mestre muito sórdidos, e se você não estiver preparado para isso, pode pular a seção inteira. Mas para aqueles de vocês que têm a coragem de ver o que os caras da vanguarda estão fazendo, então dê uma boa olhada, faça seu teste de Calma Sob Fogo (ver abaixo) e pegue uma carona.

Uma última nota. Devemos mencionar que você deve ser muito cuidadoso quando usa estas técnicas. Interpretar é uma atividade muito pessoal, e é muito fácil ferir os sentimentos de alguém. Tenha certeza de que seus jogadores estão prontos para técnicas tão dissimuladas, e não diga que nós não lhe avisamos!

Trapaceando
Existem muitos nomes diferentes para isso. Alguns GMs chamam de "falsificar resultados". Outros chamam de "esconder o jogo". Nós não somos tão educados.

É trapaça.

Os Mestres trapaceiam a todo momento. Quando um Vilão joga dano suficiente para matar um Herói e o GM olha por cima do escudo e diz, "Ele errou!", esse GM está trapaceando. Quando o GM diminui o ND para acertar um Vilão para que os Heróis tenham uma chance de sucesso, ele está trapaceando. Quando o GM tem que reforçar o Vilão em alguns dados para torná-lo mais desafiador para os Heróis, ele está trapaceando.

Não se preocupe. Pode trapacear. De fato, nós gostamos muito de trapacear, e deixamos isso claro no início deste livro. Vá em frente, abra a capa e diga-nos o que você vê. A-hã. Está lá. Preto no branco.

A única regra que você sempre precisa seguir neste jogo é a Regra de Ouro. Seus jogadores estão se divertindo? Sim? Então você não está quebrando regra alguma.

Se você ignorar uma jogada de dado de vez em quando para deixar seu jogo mais tranquilo, é seu direito. Se você disser ao Herói para não se importar em jogar

para acertar ou para o dano pois sua descrição do ataque é perfeita e deixa todos na mesa de boca aberta, então você não quebrou nenhuma regra.

Vá em frente e trapaceie. Esqueça jogadas de dados quando elas não forem necessárias. Mude aquelas que não se adaptam à sua história ou aos destinos de seus jogadores. Está tudo bem. Nós não estamos olhando, e mesmo se estivéssemos, não diríamos se você não quisesse.

O Efeito Duro de Matar

"Aquele que não quiser me matar é melhor que saia do caminho."

— Jogador Anônimo

Durante o curso deste livro, nós lhe dissemos para ser justo com os jogadores.

Mentimos um pouco.

O ponto da questão é, seus jogadores não querem que você seja justo. Eles querem que você seja tão sinceramente desagradável quanto possa ser. Eles querem que você acerte-os abaixo da linha da cintura. Eles querem um olho roxo, uma mordida na orelha, uma rasteira, uma briga agarrada, e não ficarão felizes a menos que lhes dê isso.

Em outras palavras, os jogadores querem que você machuque seus Heróis o máximo que puder. Eles querem o pior que você pode jogar sobre eles.

Nunca lhes dê tempo para respirar.

Nunca lhes dê tempo.

Chute-os quando estiverem de pé e chute-os quando estiverem no chão.

O ponto da questão é, os jogadores querem que você agrida seus Heróis até eles não serem nada além de poças de sangue. Eles querem tomar Ferimentos Dramáticos durante toda a história, lutando junto a fogueiras, saltando de prédios, se agarrando com os dedos enquanto olham para baixo... até lá embaixo... e mergulham por suas vidas em águas infestadas de sereias.

Entretanto – e esta é a parte difícil – eles também querem vencer.

Se você já viu o filme *Duro de Matar*, então sabe exatamente o que estamos dizendo. John McClane passe pelo inferno em cada um destes filmes. Ele está andando descalço sobre vidro quebrado, saltando de explosões no último segundo, se esquivando de caras maus com metralhadoras quando o que ele tem é uma pistola, e no final, quando ele finalmente tem de enfrentar o cara mau, tudo que ele tem são duas balas, um pouco de fita e muita ingenuidade.

Isso é o que seus jogadores querem. Eles querem ser levados ao inferno durante a história até que seus Heróis também estejam tão feridos que mal possam se mover, então quando eles pegarem o Vilão no final, poderão sentir como se isso fosse tudo que queriam.Se seus Heróis passam por uma aventura parecendo da mesma forma que estavam no início, eles não ficarão felizes. De fato, eles se sentirão trapaceados.

Acerte-os a todo momento.

Se eles cometerem um erro, faça-os pagar por ele com seu sangue.

Não seja gentil, seja cruel. Seja desumano. Você está totalmente preparado para eles (você viu suas planilhas de personagem!), e eles estão totalmente despreparados. Você tem suas notas e seu escudo do GM e tudo que eles têm são seu raciocínio. Se você não os fizer trabalhar por uma vitória eles irão embora infelizes, e essa é a última coisa de que precisamos.

Dê aos jogadores o que eles querem.

Espanque-os.

Eles lhe agradecerão por isso.

Dois Truques Sujos de Dados

Truque de Dados nº 1: Calma Sob Fogo

"Calma Sob Fogo" é uma Característica de outro jogo de interpretação chamado *Twilight: 2000*. Ela representa a habilidade do Herói ir correndo para o meio de um tiroteio e realizar ações, mesmo se tudo em torno dele estiver explodindo e as balas estiverem

zumbindo por sobre sua cabeça e seu melhor amigo recém levou três golpes no pescoço e está sangrando até a morte a sua frente.

Você pode usar Calma em seu jogo de *7º Mar* de muitas formas. A melhor é usá-la quando um Herói está agindo menos heroicamente. Se um Herói em particular não está carregando seu próprio fardo durante o combate, dê-lhe um "Dado Covarde" preto. Quando ele perguntar para que serve aquele dado, ria em silêncio e diga-lhe, "Você vai descobrir".

Da próxima vez que ele correr para se proteger quando o combate estourar, dê-lhe outro. Quando acontecer novamente, dê-lhe outro. Continue lhe dando dados pretos toda vez que esconder sua cabeça quando deveria estar ajudando.

Finalmente, quando ele tentar fazer algo durante uma luta, balance a cabeça e diga-lhe, "Jogue um de seus dados pretos". Se o dado der um resultado maior que sua Determinação, ele pode ir em frente e fazer o que planejou. Entretanto, se ele falhar, ele fica em seu cantinho, se balançando incontrolavelmente. Diga-lhe, "Você gostaria de agarrar aquela joia que está no meio do chão, mas você pode se ferir!"

Isso irá ensiná-lo.

Truque de Dados nº 2: Dados de Carma

No início do jogo, coloque um pote de dados no centro da mesa. Tenha certeza de que sejam da mesma cor. Diga aos jogadores que estes são "dados de carma". A qualquer momento durante o jogo, um jogador pode puxar um dado de carma do pote para salvar a vida de alguém, um tipo de "veto do jogador". Em outras palavras, se um Vilão dá um tiro realmente bom em um de seus Heróis, outro jogador – não o jogador que controla o Herói que foi baleado – pode puxar um dos dados do pote para salvar sua vida. O jogador tem de explicar como e por que isso aconteceu; o dado não faz o truque sozinho. Em outras palavras, o jogador torna-se temporariamente GM por um momento, explicando que o tiro do Vilão passou longe, ou como uma caixa do navio caiu bem a tempo de derrubar a pederneira da mão do Vilão enquanto ele puxava o gatilho.

Enquanto o jogo se desenvolve, sempre que alguém quebrar o clima ao fazer citações de Monty Python, ligar a TV ou de outra forma ser um estorvo, jogue um dado preto no pote. Explique que este também é um dado de carma, mas um "dado de carma ruim". Não diga-lhes para que serve. Então, sempre que um deles – não o jogador estorvo, mas outro – fizer uma jogada fantástica ou estiver fazendo algo rotineiro que não exija um teste (como mergulhar da sacada para uma mesa), retire o dado preto do pote, olhe para o jogador e diga-lhe, "Você falhou".

Está certo, o dado de carma preto faz o Herói falhar. Especificamente, quando um jogador começa a sair da linha, o grupo todo merece um carma ruim que cairá sobre a cabeça de alguém. Você ficará surpreso o quanto rapidamente eles prestam atenção quando um daqueles dados negros cai no pote.

Truques de Perspectiva

Você está nos sentidos dos Heróis, e de uma forma bastante real eles confiam em tudo que os apresenta como verdade.

Vê onde está indo?

Todos conhecemos as histórias sobre cinco pessoas contando cinco histórias diferentes sobre o mesmo evento. Bem, por que não fazer a mesma coisa com os jogadores? Todos seus Heróis têm diferentes motivos e perspectivas. Por que descrever a cena da mesma forma para todos?

Se os Heróis estão falando com um capitão, tentando convencê-lo a levá-los até Montaigne, por que ele parece da mesma forma para cada Herói? O castilliano definitivamente o verá muito diferente do vodacce. O avalon provavelmente terá sua própria opinião também.

É na frente de seus jogadores que você está especificamente lidando com suas perspectivas, mas não tema por isso. Todos temos preconceitos e se exige muita força de vontade superá-los. Com os Heróis não é diferente.

CAL
LA
HAN
99

Apêndice

Índice

Abismo, o.....122, 124
Academia Militar Kippe.....56, 57, 127
administração de terras.....138
afogamento.....174
Allende.....36, 117, 118
Ambrogia, Veronica.....114
anatomia do navio.....181
Andropovich, Pyotyr Siev.....90
Aptidão Algibeira.....190
Aptidão Avaliar.....137
Aptidão Encontrar.....141
Aptidão Falsificação.....137
Aptidão Jogos de Azar.....137
Aptidão Natação.....141
Aptidão Pistas de Trilhas.....141
Aptidão Sobrevivência.....141
Aptidão Treinamento Animal.....136
Aptidão Veneno.....184
Aptidões.....136
Aptidões de Feitiçaria.....185
árd ri.....23
Arcana de Vilões.....143
Arcana de Vilões, tabela.....144
arco.....86
Ardil Adaptável.....147
Ardil Afortunado.....149
Ardil Atento.....148
Ardil Brilhante.....148
Ardil Carismático.....148
Ardil Comandante.....148
Ardil Controlado.....150
Ardil Detestável.....149
Ardil Enganador.....147
Ardil Engenhoso.....149
Ardil Fanático.....148
Ardil Focado.....149
Ardil Honrado.....149
Ardil Implacável.....149
Ardil Magnificente.....149
Ardil Misterioso.....150
Ardil Obstinado.....150
Ardil Prudente.....149
Ardil Recorrente.....149
Ardil Sedutor.....150
Ardil Traiçoeiro.....148
Ardil Vitorioso.....150
Ardis, Vilão.....144, 147-150
Armada Castilliana.....44
armadilhas.....195-201
arrombamento.....183
arte e música
  Avalon.....15
  Eisen.....52
  Inismore.....22
  Montaigne.....68
  Ussura.....81
  Vendel.....94
  Vesten.....94
  Vodacce.....108
Asbjornsson, Gjæving.....101
asprey.....153
Ato.....221
Aumento.....186
Avaliar, tabela.....137
Avalon 13-19, 27, 29, 44, 58, 72, 86, 93, 95, 97, 113, 118
  arte e música.....15
  cidades e vilarejos.....17
  costumes.....15
  dieta.....15
  economia.....17
  estilo de luta.....18
  exército.....17
  governo.....16
  mapa.....13, 32
  nomes.....16
  NPCs.....32
  povo.....14
  relações atuais.....18
  religião.....16
  roupas.....14
  superstições.....15
"Avó Inverno" (ver também Matushka).....86
Banesidhe.....15, 17
bardo.....22, 23
batalhas navais.....181-182
Bejarano del Aldana, Andrés.....45, 47
Berek, Jeremiah.....118
Bernoulli, Gespucci.....109
bestiário.....153-163
boca.....155
Boca de Cielo, La.....37
boiardo.....79, 80, 82, 84, 87
Bom Rei Sandoval.....36, 40, 45, 127
Brak, Joris.....95, 98
Brutamontes.....167-169
Bruxas do Destino.....63, 113, 114
Bryn Bresail.....29
bucaneiro.....117
Bucca, La 42,.....117

Cães do Mar.....13, 16, 24, 33, 97, 113
Caligari, Beatrice.....115
Caligari, Vincenzo.....112, 115
Característica.....135
Carleon, Avalon.....16, 17
carniçal.....156
casamento.....187
Castillia 18, 35-48, 54, 58, 63, 70, 71, 73, 87, 97, 95, 113
  Armada.....44
  cidades e vilarejos.....41
  costumes.....39
  dieta.....39
  economia.....41
  estilo de luta.....42
  etiqueta.....38
  exército.....42
  fortalezas.....43, 44
  governo.....41
  povo.....38
  relações atuais.....44
  religião.....40
  roupas.....39
  mapa.....36
  NPCs.....45
Catai.....44, 79, 84, 88, 185
Cavaleiros da Cruz.....ver Kreuzritter, die
Cena.....221
Charouse, Montaigne.....64, 67
Ciclo do Avô.....94
cidades e vilarejos
  Altiplanos.....28
  Avalon.....17
  Castillia.....41
  Eisen.....55
  Inismore.....24
  Montaigne.....71
  Ussura.....84
  Vendel.....96
  Vesten.....96
Ciencia, La.....44, 48
clãs.....26, 27
clima.....201-202, 253
Código da Cavalaria.....187
Colégio Invisível.....48, 126
combate.....176-179, 186, 187
combate em massa.....176-179
Condições da Água, tabela.....141
Conselho Knias (Douma).....78, 83
Corredor de Chamas.....79
corsários.....27, 28
costumes
  Altiplanos.....28
  Avalon.....15
  Castillia.....39
  Eisen.....52
  Montaigne.....68
  Ussura.....80
  Vendel.....95
  Vesten.....93
  Vodacce.....103, 107
Crescentes.....42, 120
Crieux, Montaigne.....64, 67, 71
Cruzes Negras.....ver Kreuzritter, die
Cymru.....16

Dados de Drama.....144, 172-173
Defeito Ambicioso.....144
Defeito Arrogante.....144
Defeito Cabeça Quente.....145
Defeito Covardia.....144
Defeito Cruel.....144
Defeito Desafortunado.....146
Defeito Desatento.....144
Defeito Enganado.....146
Defeito Extravagante.....145
Defeito Ganancioso.....145
Defeito Invejoso.....145
Defeito Lascivo.....145
Defeito Maquinador.....147
Defeito Megalomaníaco.....145
Defeito Orgulhoso.....147
Defeito Paranoico.....147
Defeito Piedoso.....146
Defeito Superconfiante.....146
Defeito Suscetível.....147
Defeito Tagarela.....147
Defeito Teimoso.....147
Defeitos de Vilão.....144-147
Derwyddon.....13, 16, 33
Desvio do Navio, tabela.....140
Determinação.....135
Dia do Renascimento.....80
dieta
  Altiplanos.....25
  Avalon.....15
  Castillia.....39
  Eisen.....51
  Inismore.....22
  Montaigne.....68
  Ussura.....80
  Vendel.....93
  Vesten.....93
  Vodacce.....107
Dimitrova, Ketheryna Fischler.....89
drachen.....50, 83
Dracheneisen.....50
druidas.....22
duelo.....27, 51, 106

economia
  Avalon.....17
  Castillia.....41
  Eisen.....54
  Inismore.....24
  Montaigne.....70
  Ussura.....84
  Vendel.....95
  Vesten.....95
  Vodacce.....112
Eisen 18, 37, 42, 44, 48-62, 64, 68, 73, 83, 85, 87, 97, 113
  academias militares.....57
  arte e música.....52
  cidades e vilarejos.....55
  costumes.....52
  dieta.....51
  economia.....54
  estilo de luta.....57
  etiqueta.....51
  exército.....56
  governo.....53
  mapa.....50
  mineiros.....55
  nomes.....52
  NPCs.....59
  obras públicas.....54
  povo.....50
  relações atuais.....58
  religião.....52
  roupas.....51
Elaine, Rainha...13, 14, 16, 18, 25, 32, 44, 97, 118
envelhecimento.....167
Épico.....221
Escola de Espadachim Donovan.....18
Escolas de Espadachins.....18
"Espelho, O".....79, 85, 87
estilo conjunto.....133
estilo de luta
  Avalon.....18
  Castillia.....42
  Eisen.....57
  Montaigne.....71
  Ussura.....86
  Vodacce.....112
etiqueta
  Eisen.....51
  Montaigne.....67
  Ussura.....79
  Vodacce.....106
Evento de Colheita, tabela.....139
Evento Randômico em Perseguição, tabela.....171
exército
  Avalon.....17
  Castillia.....42
  Eisen.....56
  Inismores.....24
  Montaigne.....71
  Ussura.....85
  Vendel.....96
  Vesten.....96
  Vodacce.....112
explosões.....174
Explosões, tabela.....174

Falisci, Donello.....110, 116
falsificações.....137
fantasma.....156
fantasma do espelho.....157
feitiçaria.....122, 123, 128, 189-195
ferro (ferro frio).....28
Filhas de Sofia.....129
filid.....22
Finesse.....135
Florim.....41, 54, 70, 84, 91, 95, 97, 112
fome.....141
Freiburg, Eisen.....49, 53, 54, 55, 61

Gaius.....83, 87
ganchos de aventuras.....150-153
Garcia, Salvador, Diretor.....48
Garloise, família.....17
gesa.....20, 21
glamour.....22
Glamour.....31, 33, 189, 191
Glamour, Sidhe.....31
GM, chapéus.....208, 214-238
GM, regras.....10, 208
Gottschalk I, Imperador.....53
governo
  Avalon.....16
  Castillia.....41
  Eisen.....53
  Inismore.....24
  Montaigne.....70
  Ussura.....83
  Vendel.....95
  Vesten.....94
  Vodacce.....109
Graal.....19
grifon.....157
Guarda da Rainha.....17
Guarda Relâmpago.....72
Guerra da Cruz.....49, 51, 53, 54, 58, 125
Guilda das Rameiras.....95
Guilda dos Carpinteiros.....95, 98
Guilda dos Cervejeiros.....95
Guilda dos Ferreiros.....95
Guilda dos Marinheiros.....95
Guilda dos Mineiros.....112
Guilda dos Usurários.....95
Guildas.....95
Guildas Mercantes.....95

Hainzl, Georg.....54, 59
Heilgrund, Stefan.....54, 59
Herói, criação opcional.....133
Hierofante.....126
hinde.....158
História.....221

Igreja do Vaticínio (ver também Igreja dos Profetas).....35, 41, 43, 82, 85, 121-125
Igreja do Vaticínio Reformada.....108
Igreja dos Profetas (ver também Igreja do Vaticínio).....40, 41, 52
Ilha de Syrne.....154
"ilha fantasma".....29
Império da Lua Crescente.....37, 83, 84, 85, 102, 109, 112, 120

Inismore.....19-25
arte e música.....22
bravura.....21
cidades e vilarejos.....24
dieta.....22
economia.....24
exército.....24
governo.....24
homens santos.....22
hospitalidade.....20
lealdade.....21
leis.....21
mapa.....19
povo.....20
relações atuais.....24
religião.....22
roupas.....21
Inquisição.....35, 46, 97, 108, 121, 126, 127
Irmandade da Costa..... 18, 42, 44, 58, 73, 87, 113, 117-118

Kheirid-Din.....120
Kirk, Vendel.....92, 96
Kirkjubaejarklauser, Vestenmannavnjar.....92, 96
Kollson, Boli.....99
Kreuzritter, die.....56, 126

Lærdom.....99, 189, 191, 201
Legião.....37, 46, 122, 123, 124
Léon Alexandre, Empereur.....62, 65, 70, 72, 73
leviatã.....159
Liga Vendel.....55, 66, 73, 83, 87, 91, 95, 102, 113, 120
Liga Vendel, Cadeiras.....95
Livres Pensadores.....ver Rilasciare
Livro do Povo Gracioso.....29
Lugh, Sir Lawrence (Loog).....33
lula gigante.....162
Luthon, Avalon.....16, 17

MacDuff, James (James II).....25, 28, 32, 35
Magia de Runas.....94, 96
Magos de runas.....119
Mar do Comércio.....72
Mar Espumoso.....37, 63, 65
Marcas dos Altiplanos.....19, 24, 25-31
cidades e vilarejos.....28
costumes.....28
dieta.....25
etiqueta.....27
mapa.....25
política.....27
povo.....25-27
relações atuais.....28
roupas.....25
marinheiro.....14, 17
Matushka.....78, 79, 82, 83, 85, 90
Medo.....148, 175
mercantes.....14, 66, 70, 95
Mestre (GM).....207-245
Modificadores de Envelhecimento, tabela.....167
Mokk, Val.....95, 98
monstros da ruína.....159
Montaigne.....18, 24, 26, 27, 35, 37, 41, 42, 43, 44, 58, 62-77, 87, 93, 97, 113, 115
arte e música.....68
cidades e vilarejos.....71
costumes.....68
dieta.....68
economia.....70
estilo de luta.....71
etiqueta.....67
exército.....71
governo.....70
mapa.....63
nomes.....69
NPCs.....73
povo.....67
relações atuais.....72
religião.....69
roupas.....67
Montegue, Dominique.....61, 65, 74, 75
Montegue, General.....49, 62, 71, 73, 75, 76, 87
Morella du Montaigne, Imperatriz.....65, 74
Moro, el.....42, 43
Mosqueteiros.....72, 76
Movimento Oposicionista.....16, 99
Mundos das Sombras.....22

Nação Pirata.....ver Irmandade da Costa
navegação.....140
Nikolovich, Ilya Sladivgorod.....83, 87, 90
Norvik, tribos.....91
Nocaute.....183
nomes
Avalon.....16
Eisen.....52
Montaigne.....69
Ussura.....81
Vodacce.....108
Novus Ordum Mundi (NOM).....129
NPCs
Avalon (e Inismore/Altiplanos).....32
Castillia.....45
Eisen.....59
Montaigne.....73
Piratas.....118
Ussura.....87
Vendel.....98
Vesten.....100
Vodacce.....113
NPCs Piratas.....118
Numa, Vodacce.....102

O'Bannon, o.....19, 22, 24, 32, 34
O'Toole, família.....19, 24
Oddis, Vendel.....92
Oddiswulf, Vestenmannavnjar.....92
Olafsdottir, Yngvild.....120
Oposicionistas.....16, 49, 52, 61, 94, 126
Ordem Cavalheiresca da Rosa e da Cruz.....126

Pagamento (Jogos de Azar), tabela.....138
panzerhand.....57
Parlamento, Avalon.....16
Pássaro de Fogo.....81
pecado.....122
Pedra Fâl.....23, 24
perseguições.....169-172
Peste Branca.....44, 117
Pietrov, Koshchei Molhynia.....84, 88
pilhéria.....65
piratas.....97
planilha de registro do navio.....180
Pontos de Experiência.....239
Porté.....87, 157, 190, 192
Posen, Fauner.....49, 53, 59, 60
povo
Altiplanos.....25
Avalon.....14
Castillia.....38
Eisen.....50
Inismore.....20
Montaigne.....65
Ussura.....79
Vendel.....93
Vesten.....93
Vodacce.....103
"povo gracioso".....(ver também Sidhe) 15, 16, 28
Primeiro Profeta.....55, 80, 82, 122, 123, 124
Probabilidade, tabela.....203
Pyeryem.....87, 190, 194

Quarto Profeta.....124
queda.....174
química.....44

Raciocínio.....135
Rainha Cinzenta.....17
Regras de Ouro.....208
Reis.....119
religião
Avalon.....16
Castillia.....40
Eisen.....52
Inismore.....22
Montaigne.....69
Ussura.....82
Vendel.....94
Vesten.....94
Vodacce.....108
Reputação, recompensas/perdas.....187-189
revolução científica.....43
Rilasciare.....128
Rois et Reines, Jean-Marie.....76
romance.....187
roupas
Altiplanos.....25
Avalon.....14
Castillia.....39
Eisen.....51
Inismore.....21
Montaigne.....67
Ussura.....80
Vendel.....93
Vesten.....93
Vodacce.....106

Schwarzen Wälder, die.....49
seelie.....30
Segundo Profeta.....82, 85, 120, 123
sereia.....161
serpente do mar.....161
Sete Pecados Capitais.....109
Sidhe.....13, 23, 28-32, 33, 189
plebeus.....30, 31
cortes.....30
folclore.....31
Glamour.....31
modos.....30
nobres.....29, 31
superstições.....31
títulos e tratamento.....31
Sieger, Erich.....54, 55, 56, 60
Sociedade dos Exploradores.....125
sociedades secretas.....125
Sorte.....105, 107, 116, 191, 195
Stigandsdottir, Gunrud.....100
súcubo.....162
superstições
Avalon.....15
Sidhe.....31
Ussura.....86
Surpresa.....147, 150
Syrne, Ilha de.....154
Syrneth.....11, 55, 115, 119, 125, 195

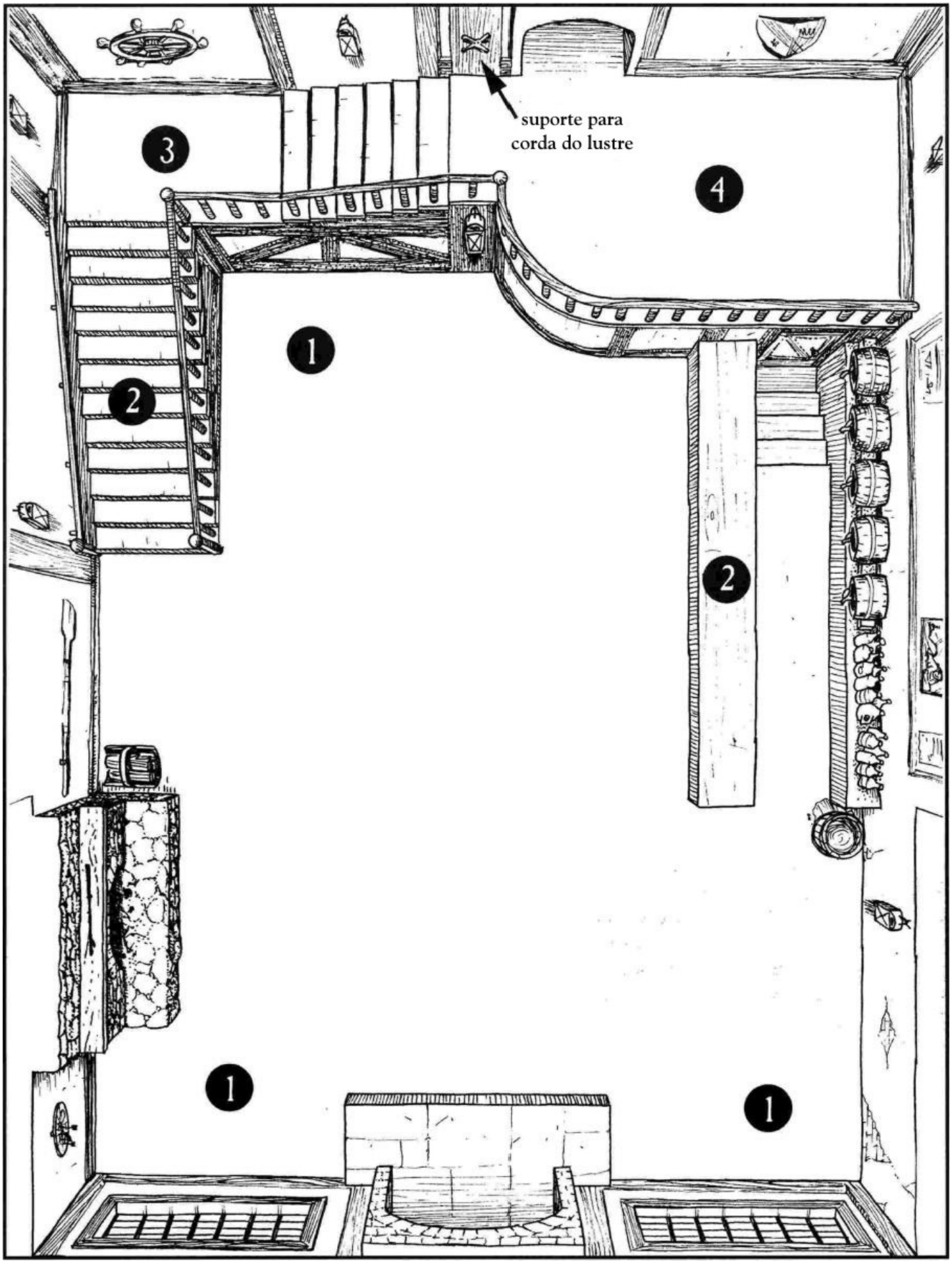
tabelas
Modificadores de Envelhecimento.....167
Talento Animal.....136
Treinamento Animal.....136
Avaliação.....137
Explosões.....174
Evento de Colheita.....139
Teste de Conhecimento.....142
Pagamento (Jogos de Azar).....138
Desvio do Navio.....140
Arcana de Vilões.....144
Condições da Água.....141
Temperatura da Água.....141
Talento Animal, tabela.....136
Tara, Inismore.....23, 24
Taxa de Ameaça.....149, 168
Temperatura da Água, tabela.....151
tempo.....12, 186
Terceiro Profeta.....40, 42, 84, 124
terror da noite.....159
Teste de Conhecimento.....142
Teste de Conhecimento, tabela.....142
Thalusian, Ilhas.....11, 184
Théah.....12
Theus.....122, 124
tiro certeiro.....186
trabalho.....187
Tradicionalistas.....16
Trague, Nicklaus.....48, 53, 54, 55, 61
Treinamento Animal, tabela.....136
Três Grandes Leis.....20
Tropa de Brutamontes.....149, 167

Universidade Dionna.....110, 113
unseelie.....30
Unterwelt.....37
Ussura.....18, 29, 44, 58, 71, 73, 77-91, 97, 113
arte e música.....81
cidades.....84
roupas.....80
relações atuais.....86
costumes.....80
dieta.....80
economia.....84
etiqueta.....79
estilo de luta.....86
governo.....83
mapa.....78
exército.....85
nomes.....81
NPCs.....87
Igreja Ortodoxa.....82, 85
povo.....79
religião.....82
superstições.....86
cidades e vilarejos.....84

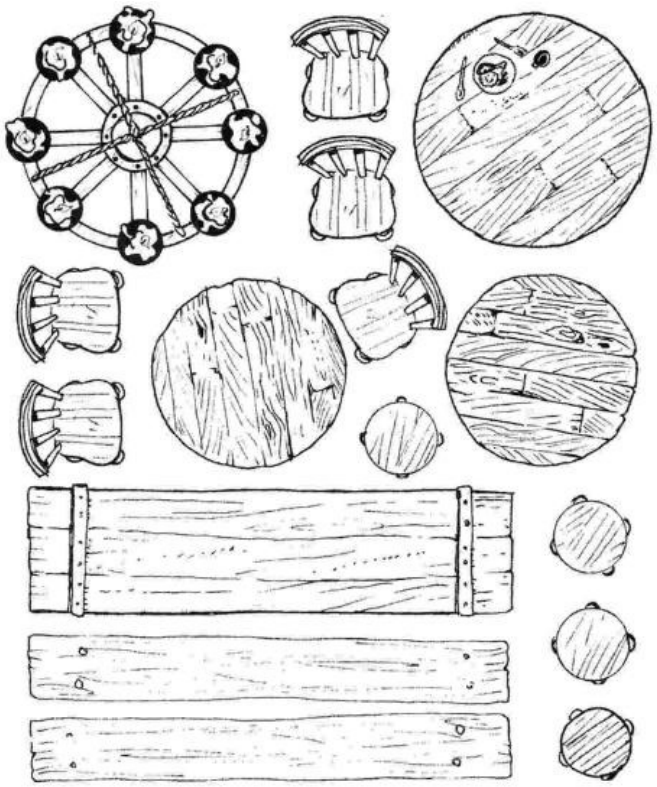
v'Novgorov, Aleksi Pavtlow Markov.....83, 90
Vago, El.....36, 46, 127
Vagos, Los.....127
Vantagem Fé.....142
Vaticínio, Cidade.....41, 42
Vaticínio, Cidade (mapa).....36
Vaticínios.....49, 52, 61
Velha República.....104, 108, 112, 128, 129
Vendel.....18, 24, 44, 55, 58, 73, 91-100, 121
arte e música.....94
roupas.....93
cultura.....94
dieta.....93
economia.....95
governo.....95
mapa.....92
exército.....96
NPCs.....98
povo.....93
religião.....94
cidades e vilarejos.....96
vendetta.....188
veneno.....139, 184-186
Verdugo, Esteban, Alto Inquisidor 36, 45, 46, 121, 126
Verve.....136
Vestenmannavnjar.....58, 91-101
arte e música.....94
roupas.....93
cultura.....93
dieta.....93
economia.....95
governo.....94
leis.....95
mapa.....92
exército.....96
NPCs.....100, 120
povo.....93
religião.....94
cidades e vilarejos.....96
Vilão.....143-150
Vilão, Arcana.....143
Villanova, Giovanni.....110, 113, 114
Vodacce.....15, 18, 24, 29, 38, 41, 45, 53, 54, 58, 69, 73, 75, 87, 91, 101-116
arte e música.....108
catacumbas.....107
roupas.....106
relações atuais.....113
costumes.....103, 107
dieta.....107
economia.....112
etiqueta.....106
estilo de luta.....112
governo.....109
mapa.....102
exército.....112
nomes.....108
NPCs.....113
povo.....103
religião.....108
von Hazel, Wollfrond.....68

Weiss, Imperador.....53

zumbi.....162


suporte para
corda do lustre
3
4
1
2
2
1
1

Briga na Taverna - Mapa de Ação



Níveis

1 Nível do Chão

2 Escadas, Bar, Bancos do Bar, Mesas, Cadeiras (Cadeiras, Mesas na Sacada são Nível 5)

3 Aterrisagem e Lustre

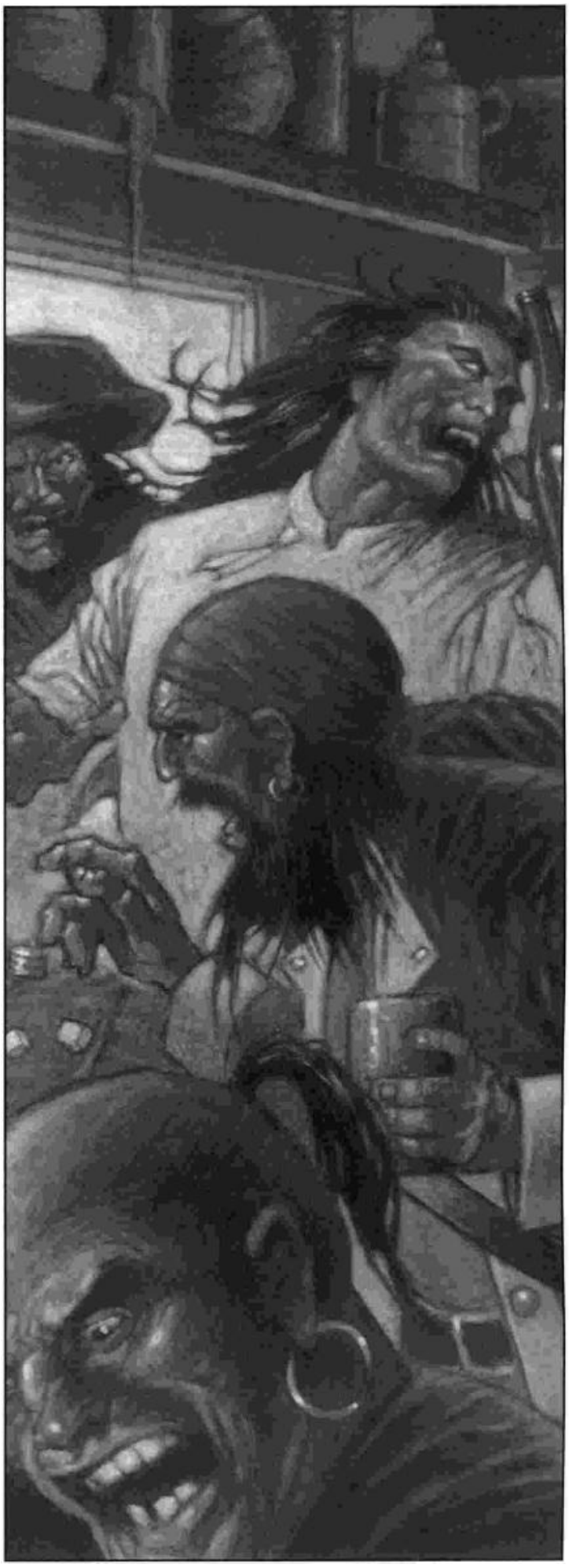
4 Sacadae Suspenso na Corda do Lustre (corda não exibida)

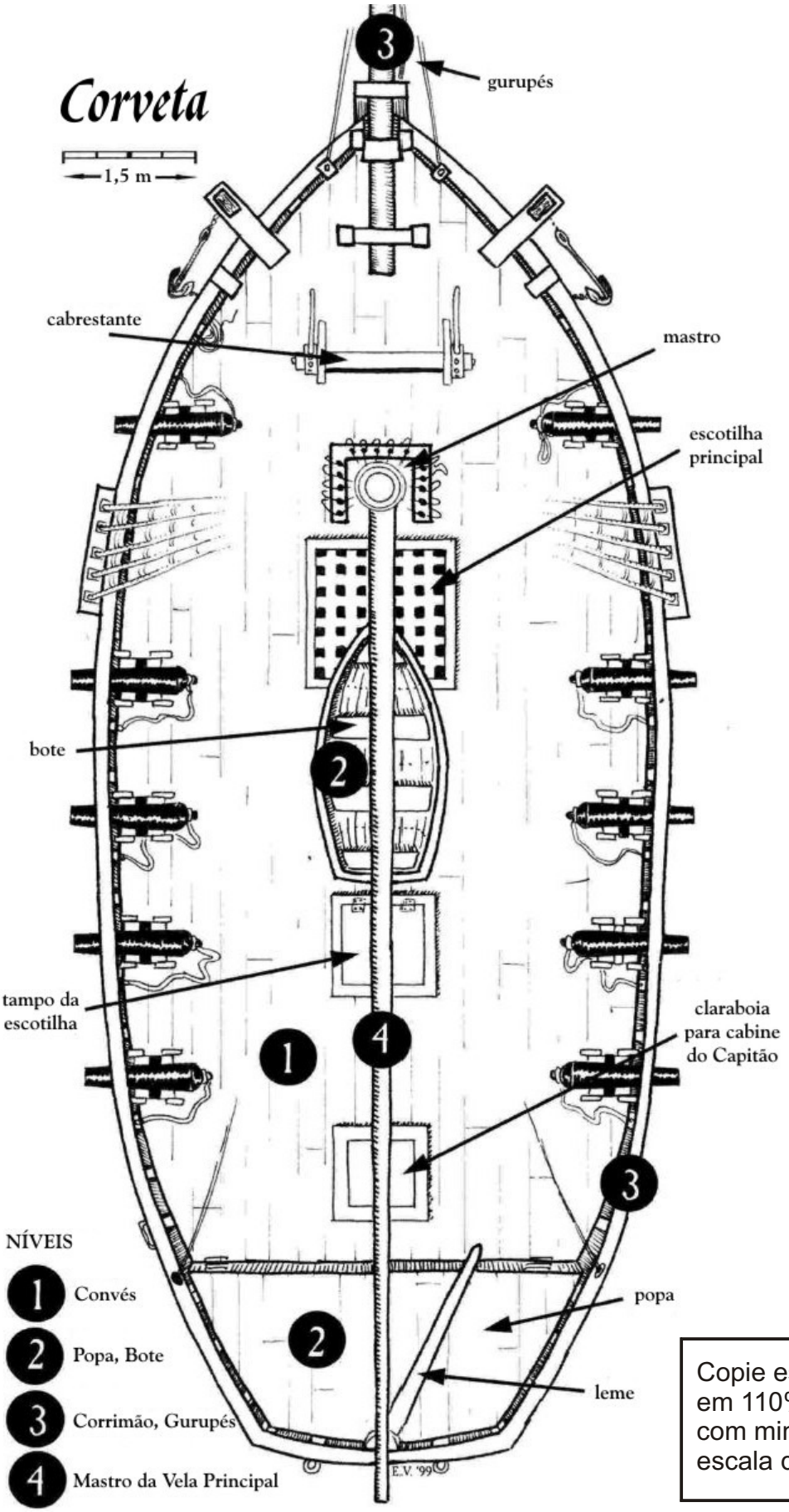
Instruções para o Mapa de Ação Briga na Taverna

1. O mapa da taverna (a página oposta) deve ser fotocopiado em 110% do tamanho impresso para figuras em escala 28mm.

2. As mesas, cadeiras e bancos (acima) também devem ser fotocopiados em 110% do tamanho impresso para uso com o mapa da taverna.

3. Após fotocopiar as mesas, cadeiras, e Lustre, recorte-os e coloque-os dentro da taverna como quiser.





Copie esta página em 110% para usar com miniaturas em escala de 28mm

Tabela de Clima Marítimo em 7º Mar

Mais Frio ← → Mais Quente

5m5 1 hora	4m4 1 hora	2m2 1 dia	4m4 1 hora	5m5 1 hora
4m2 1 hora	3m3 1 hora	1m1 1 dia	3m3 1 hora	4m2 1 hora
2m2 1 dia	1m1 1 dia	1m1 1 dia	1m1 1 dia	1m1 1 dia
2m2 12 horas	2m1 12 horas	1m1 1 dia	2m1 12 horas	2m2 12 horas
2m1 12 horas	1m1 12 horas	0m0 1 dia	1m1 12 horas	2m1 12 horas

Mais Severo ↑ ↓ Nød "Intensidade"

Mais Calmo ↓ ↑ "Calma" Stans

Kjølig "Ódio" ← → Lidenskap "Paixão"

Os Manuscritos do Mar Morto

Como a contraparte de algo que está incompleto, o Guia do Mestre de 7º Mar agora se apresenta na língua portuguesa, para aqueles que gostam e que não são tão exigentes a ponto de não aceitar algo feito "a mão". A tradução é resultado de gosto pela coisa, de meter a mão na massa e flexionar algo de uma língua a outra, aproximação. Infelizmente não sou tão inteligente para conseguir fazer um jogo original. Faltam inúmeras coisas. O que mais me aproxima disso é a tradução.

Embora possa parecer que não, há muito empenho em realizar essas traduções, e por mais porcas que possam parecer (a leitura depois de seis meses me mostra isso) são coisas que, embora simples, muitas pessoas não estão disposta a fazer. É tranquilo, é bom, não tem mistério nenhum. Meu inglês é de colégio, meu português é um pouquinho melhor, mas não é lá essas coisas. Aprendi a usar o Corel sozinho. Me considero hoje um jogador de futebol ruim que se destaca mais pela vontade de jogar do que pela habilidade. E isso me impede que pare, mesmo vendo que os caras que me inspiraram tão jogando a toalha.

"Ah, mas eu tenho um monte de coisa pra fazer", justificariam uns e outros. "Eu também, ora bolas!" Tenho dois empregos, estou terminando um mestrado, tenho família e ainda pratico aikido e pedalo três vezes por semana. E ainda vejo um filminho e escuto música. Tá na hora dos leitores que acham tri toda essa estiva começarem a meter a mão na massa. Até onde se saiba o que se está fazendo não é crime. É trabalho! Gostou? Mete pressão nas editoras pra publicarem os livros e vocês comprarem. Não tem grana? Vai traduzir você também. Junta meia dúzia de louco e mais umas rapagarigas e mete bronca.

Sentar, cruzar os braços e ficar esperando não ajuda nada.

Diante disso, só tenho mais uma coisa a dizer:

"BEBEI AMIGOS E HOU!!!"

- Bravo Corsário

Errar é humano, e quem não erra?

Quando publicamos o Guia do Jogador de 7º Mar, além dos inúmeros equívocos de digitação (maldito digitador!!!) e falhas gramaticais, esquecemos de indicar a data de publicação do lançamento. Considerem o lançamento dele em Março de 2011.

Mais dessas demências estarão circulando por aí, se Theus quiser, e nós estaremos metidos no meio da confusão. Quando anunciei que já tinha em mente o que faria em seguida, estava pensando em um título da White Wolf, que não sei como poderia funcionar, mas que me pareceu bastante. Segue a linha da aventura, e o nome é bastante sugestivo: "Adventure! Tales of the Aeon Society". Não sei o que vai dar. Vou fazer uma leitura preliminar do produto pra ver qual é a moral.

Falando nisso, o "Encyclopaedia Vampirica" tá em aberto, traduzido até a letra G. Alessando Peres de Porto Alegre já mostrou interesse em diagramá-lo, só que ainda falta um tantinho assim (bah) para terminá-lo. Só precisa de algum erudito do arcano para ajudar o Alessandro a seguir em frente.

Um abraço a todos e boa leitura. Que todo esse trabalho possa inspirar algumas pessoas a fazer o mesmo que estamos fazendo: curtir o momento. Desligue a televisão e abra o livro, coloque um "The Doors" pra tocar e beba um vinho. O resto vem automático.

Abraços a todos

- Bravo Diagramador

Características

Constituição ○○○○○ ○○
Finesse ○○○○○ ○○
Raciocínio ○○○○○ ○○
Determinação ○○○○○ ○○
Verve ○○○○○ ○○

Informação do Personagem

Nome _____
Jogador _____
Nacionalidade _____
Profissão _____
Filiação _____
Experiência _____

Antecedentes

Arcana _____

Vantagens

Reputação

Total de Dados

Perícias Civis

Herança Feiticeira

_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____

Domínio ○○○

Perícia

_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____

Perícia

_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____

Herança Feiticeira

_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____

Domínio ○○○

Perícia

_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____

Perícia

_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____
_____ ○○○○○ ○ _____

7 Mar

Equipamento

_____ _____ _____ _____
_____ _____ _____ _____
_____ _____ _____ _____
_____ _____ _____ _____

Características: 8, Perícias: 2, Aptidões Básicas: 1, Aptidões Avançadas: 3, Virtude: 10, Húbris: -10, Antecedentes: 1-3, Sangue Puro: 40, Meio Sangue: 20

Perícia de Espadachim

Domínio ○○○

Perícia de Espadachim

Domínio ○○○

Perícia

Perícia

Perícia

Perícia

Perícia

Perícia

Perícia

Perícia

Perícia

Perícia

Perícia

Perícia

Perícias: 2, Aptidões Básicas 1, Aptidões Avançadas: 3, Escola de Espadachim Local: 25, Escola de Espadachim de Outra Nação: 35

7º Mar

Nefastos Vilões
Enredos Perigosos
Situações Empolgantes
Tudo isso em um dia de trabalho

7º Mar é um jogo de ação e alta aventura num mundo de mosqueteiros, piratas, sociedades secretas e intriga política. Tudo que um Mestre precisa está incluso nas páginas deste livro.

• ***O Livro de Referência de Théah:*** Ensaios e mapas detalhados sobre as nações, culturas, sociedades secretas e a Igreja do Vaticínio.

• ***Regras flexíveis:*** Um vasto suprimento de regras avançadas e opcionais incluindo combate em massa, ações de abordagem e escaramuças entre navios. Cada regra é apresentada num formato modular para que o GM possa usar apenas o que quiser.

• ***Conselhos:*** Toneladas de dicas e macetes, dúzias de ganchos de histórias, como tirar o máximo de seus vilões, técnicas de construção de histórias, escrita de aventuras, condução de cenas de ação, e muito mais!

O guia indispensável para Mestres do Jogo de Interpretação 7º Mar.

Jogadores de Papel

AEG